





Bild: DLR

### [Save the Date: 3rd Symposium Driving Simulation \(SDS\)](#)

The 3rd Symposium Driving Simulation will take place on 8 and 9 November 2017 in cooperation with Automotive Simulation Center Stuttgart asc(s) and the German Aerospace Center (DLR) in Braunschweig.

## VDC-Veranstaltungen



### [2. Symposium "Digitale Menschmodelle in industriellen Anwendungen"](#)

09. Februar 2017, Stuttgart

### [Erfahrungsaustausch Datenbrillen](#)

22. Februar 2017, tbd.

### [6. Fachkongress Composite Simulation](#)

22. bis 23. Februar 2017, Fellbach

### [CeBIT](#)

20. bis 24. März 2017, Hannover

### [Fachkonferenz "Virtuelle Techniken in der Fahrzeugentwicklung"](#)

29. bis 30. März 2017, Stuttgart

## Stellenangebote



Bild: VDC Fellbach

### [Aktuelle Stellenangebote des VDC-Netzwerkes auf 3D-Jobs.net](#)

## Analysen & Markt

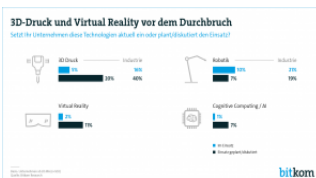


Bild: Bitkom

### [Neue digitale Technologien vor dem Durchbruch](#)

Laut einer Umfrage des Branchenverbands Bitkom will jedes fünfte Unternehmen 3D-Druck einführen, jedes neunte Virtual Reality.



Bild: KPMG

### [KPMG veröffentlicht Studie "Neue Dimensionen der Realität"](#)

Die Wirtschaftsprüfer bringen eine Analyse der Potenziale von Virtual und Augmented Reality für Unternehmen.



Bild: Facebook

### [Fünf Technologien könnten Virtual Reality 2017 zum Durchbruch verhelfen](#)

Es muss noch viel passieren, damit die Virtuelle Realität sinnvoller Bestandteil unseres Alltags wird. Das gilt für das Entertainment ebenso wie für die Arbeit oder die Kommunikation. Losgelöst von der Diskussion über gute Inhalte könnten fünf Kerntechnologien den Durchbruch von VR massiv beschleunigen – vielleicht schon in 2017.



Bild: Oculus

### [Virtual Reality 2017: Analysten zeigen sich skeptisch und optimistisch](#)

Das Jahr, in dem die ersten massentauglichen VR-Systeme auf den Markt kamen, nähert sich dem Ende. Viele Erwartungen wurden übertroffen. Andere Zeitgenossen zeigten sich eher enttäuscht. Doch was erwartet uns im kommenden Jahr in der virtuellen Realität? Einige Analysten und Branchenvertreter haben ihre Meinung dazu geäußert.



Bild: Groupe Canam, flickr, CC BY-ND 2.0

### [Global Building Information Modeling Software Market to Grow 17% by 2020](#)

Research and Markets has announced the addition of the "Global Building Information Modeling Software Market 2016-2020" report to their offering.



Bild: ARC Advisory

### [ARC veröffentliche Marktstudie zu 3D-Scanning](#)

This Market Research Study delivers current market analysis plus a five year market and technology forecast. The study is available in multiple editions and formats.

## Hardware

^



Bild: Lenovo

### [Phab 2 Pro kommt später als geplant](#)

Lenovos Project-Tango-Smartphone Phab 2 wird seit Mitte Dezember 2016 ausgeliefert. Zunächst war ein früherer Starttermin angekündigt worden.



Bild: Ultrahaptics

### Ultraschall simuliert Berührung in der Virtuellen Realität

Das Unternehmen Ultrahaptics aus Bristol, England, will laut VRODO Berührung simulieren, wo gar kein Kontakt stattfindet – nämlich mitten in der Luft. Die Technologie ist gerade im Kontext von Virtual Reality interessant.



Bild: Immersive Robotics

### Immersive Robotics: Technologie für drahtlose Virtual Reality

Nach TPcast und Rivvr tritt jetzt ein weiteres Unternehmen auf den Plan, das eine Lösung für drahtlose Virtual Reality auf den Markt bringen will. Das australische Startup Immersive Robotics behauptet, einen Algorithmus entwickelt zu haben, der Videomaterial praktisch verlustfrei auf fünf Prozent seiner Ursprungsgröße komprimieren kann.

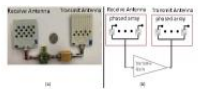


Figure 4—MoVR programmable mmWave reflector: (a) the implementation and (b) the block diagram of the MoVR reflector.



Figure 5—MoVR's setup: The PC is connected to a mmWave AP and the headset is equipped with a mmWave receiver. In the case of a MoVR user, user turns her head, the AP steers its beam towards the MoVR reflector. The reflector amplifies the signal and reflects it toward the headset.

Bild: Abari, Bharadia, Duffield, Katabi

### MoVR: Virtuelle Realität ohne Drähte

Das MIT hat eine drahtlose Alternative zum HDMI-Kabel entwickelt, die auch mit VR-Brillen funktioniert. Bisher mussten solche Systeme fest stehen und freie Sicht zueinander haben.



Bild: Nintendo

### Nintendos Switch möglicherweise auch VR-kompatibel

Aus tragbaren Displays kann man auch ein Virtual-Reality-Headset machen - siehe Gear VR. Nintendo hat ein vergleichbares System für ein Patent angemeldet, was Spekulationen über künftige Pläne mit der Hybridkonsole Switch zulässt.



Bild: Samsung

### Samsung: Neues Gear VR-Headset und eigene HoloLens-Brille in Arbeit

Samsung hat die Gear VR 2 angekündigt: Auf einer Veranstaltung hat das Unternehmen aus Südkorea offiziell bekannt gegeben, dass die neue Version des Virtual Reality-Headsets schon in naher Zukunft vorgestellt werden soll. Zudem soll eine Brille als Konkurrent zu Microsofts HoloLens herausgebracht werden.



Bild: Virtuix

### Kickstarter-Debakel: Virtual-Reality-Laufstall Virtuix Omni wird nicht nach Europa geliefert

Europäische Kickstarter-Unterstützer des Virtuix Omni warten seit Jahren auf die Auslieferung des VR-Laufstalls, der Kaufpreis wurde 2013 von den Kundenkonten abgebucht. Inzwischen hat Omni entschieden, das Gerät nicht nach Europa auszuliefern.



### Japan Display: Displays mit bis zu 800 ppi für Virtual Reality geplant

Wenn sich ein Display direkt vor dem Auge befindet und dann auch

noch Linsensysteme ins Spiel kommen, kann der Nutzer leicht einzelne Pixel sehen. Der Zulieferer Japan Display hat neue Technologien speziell für VR vorgestellt.

## VR- & Vis-Software



Bild: TechViz

### [Plug & Play: Wie Sie mit TechViz Catia V5 sofort in Ihrer HTC Vive erleben](#)

Laden Sie Ihr Modell und navigieren Sie in Ihren Daten - in weniger als 3 Minuten.



Bild: ESI Group

### [ESI IC.IDO V11 veröffentlicht](#)

ESI Group gibt die Veröffentlichung der neuen Version von IC.IDO bekannt - der Virtual Reality Software Lösung für Immersives Erleben.

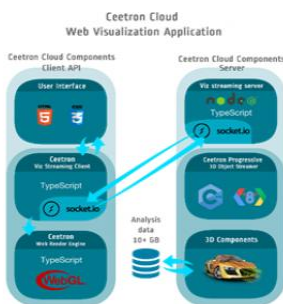


Bild: Ceetron

### [Ceetron releases Cloud Components 1.0](#)

Ceetron releases new development platform for creating 3D visualization web apps for cloud-based solvers and CAE model repositories.

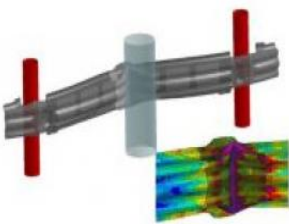


Bild: ESI Group

### [Virtual Performance Solution: Leichtbau und Umwelt im Blick](#)

Im Dezember 2016 hat ESI die aktuelle Version der Flaggschiff-Software Virtual Performance Solution veröffentlicht.



Bild: Unity

### [Neuerungen in Unity 5.5](#)

Support für Microsofts AR-Brille HoloLens, ein verbessertes Partikelsystem und ein überarbeiteter LineRenderer zeichnen das neue Release der Unity-Engine aus.



Bild: Inosoft

### [Virtueller Schaltschrank macht Wartung einfacher](#)

Das Marburger Softwarehaus INOSOFT gehört zu den ersten Entwicklungspartnern von Microsoft, die eine Datenbrille für Augmented Reality-Anwendungen nutzen. Für den VDE wurde damit bereits das Beispiel „virtueller Schaltschrank“ umgesetzt.

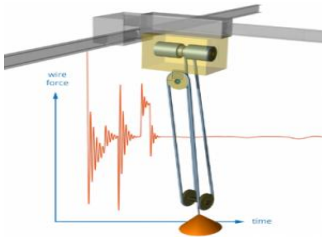


Bild: ESI Group

## Systemmodellierung für Industrie, Biomedizin und Stadtentwicklung

ESI Group hat eine neue Version von SimulationX vorgestellt. Ausgabe 3.8 bietet Verbesserungen und zusätzliche Funktionen für die Simulation in zahlreichen Anwendungen.

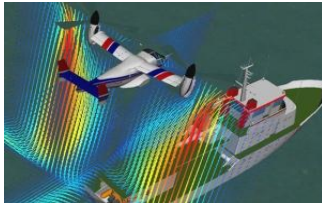


Bild: Lehrstuhl für Hubschraubertechnologie, TUM

## Hubschrauberflüge unter Extrembedingungen simulieren

Damit sich Piloten auf schwierige Situationen optimal vorbereiten können, entwickeln Ingenieure der Technischen Universität München (TUM) ein neues Simulationsprogramm.

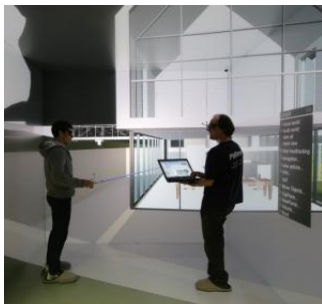


Bild: HLRS

## Leitfaden für Building Information Modeling

Der neue Leitfaden „BIM – Vorschläge für ein Leistungsbild und Vertragsklauseln zur Anwendung digitaler Arbeitsmethoden bei Architektenleistungen“ zeigt, wie Architekten BIM in Verträge, Vergütungsregeln und Leistungsbilder integrieren können.



Bild: Landeshauptstadt Stuttgart Stadtmessungsamt

## Stuttgart3D - Neue Ansichten in der dritten Dimension

Digitale 3D-Stadtmodelle bieten enorme Vorteile und Chancen für die Veranschaulichung komplexer Sachverhalte, Zusammenhänge und Abhängigkeiten.



Bild: LoCal

## 3D-Modelle für klimafreundliche Stadt

Wie sieht die Klimabilanz deutscher Großstädte im Vergleich zu anderen internationalen Metropolen aus? Welche Parks und Grünflächen verringern den CO<sub>2</sub>-Fußabdruck?



Bild: Allplan

## Allplan entwickelt Virtual-Reality-Lösung für Bauherren

Allplan hat auf der BAU 2017 zusammen mit seinem Partner EDV-Software-Service GmbH & Co eine Virtual Reality-Lösung auf Basis seiner BIM-Plattform bim+ vorgestellt.

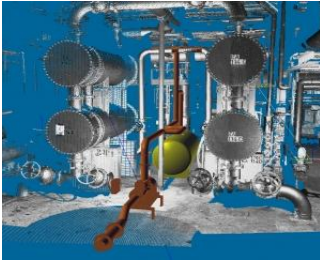


Bild: scantec 3D

### [Forschungstrends in der mobilen 3D-Datenerfassung](#)

Technologische Fortschritte beim mobilen Laserscanning haben die Qualität von 3D-Vermessungen in den vergangenen Jahren deutlich verbessert und neue Anwendungen möglich gemacht.

---

## Unternehmensnews



Bild: OPTIS

### [Diode Dynamics innovates with OPTIS to achieve lighting excellence](#)

The aftermarket is putting pressure on the OEM's in terms of aesthetics. At the same time, owners expect high quality lighting, not just a cool look. Diode Dynamics sells aftermarket lighting, and wants to maintain its high quality standards while improving its products' design.



Bild: Palette CAD

### [Erfolgreicher Dialog beim "PaletteCongress - Holz"](#)

Ein gelungener Kongress besteht aus einem interessentiertem Publikum, einem Veranstalter, der die Fragen und Anregungen seines Publikums ernst nimmt und dem Knüpfen neuer und erfolgversprechender Beziehungen. All das schaffte Palette CAD bei seinem ersten "PaletteCongress - Holz" Ende November in Nürnberg.



Bild: Hyperloop Transportation Technologies

### [RE`FLEKT investiert in Hyperloop Augmented Windows](#)

RE`FLEKT investiert in die gemeinsame Entwicklung der Augmented Windows für den Hyperloop. Auf dem Weg, den Hyperloop Realität werden zu lassen, intensivieren Hyperloop Transportation Technologies (HTT) und seine Partner die Zusammenarbeit zur Entwicklung neuester Technologien und Lösungen.



Bild: VDC TZ St. Georgen

### [VDC TZ St. Georgen ausgezeichnet](#)

Das Virtual Dimension Center TZ St. Georgen wurde mit dem Projekt "DBT-Labor – Experimentierlabor für digitale Bildungs- & Trainingsmedien" als Ausgezeichneter Ort im Land der Ideen 2016 geehrt.



Bild: Oculus VR

### [Oculus VR teilt sich in zwei Teams](#)

Beim Hersteller von Oculus Rift steht eine Umstrukturierung an: Künftig sollen sich zwei große Teams um unterschiedliche Virtual-Reality-Hardware und -Märkte kümmern. Brendan Iribe, der bisherige Chef der Firma, leitet eines davon.

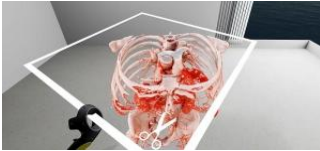


Bild: Universität Basel

### [Virtual Reality in der Medizin: Neue Chancen für Diagnostik und Operationsplanung](#)

Forscher der Universität Basel haben nun eine Technik entwickelt, die in Echtzeit aus Computertomografie-Daten eine dreidimensionale Darstellung für eine virtuelle Umgebung generiert.

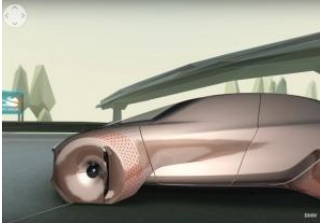


Bild:

### [BMW nutzt Virtual Reality für interaktives Storytelling](#)

Mit Spotlight Stories will Google Kreativen eine Möglichkeit bieten, Kurzfilme für mobile und 360°-Geräte auf YouTube oder einer eigenen App für iOS und Android zu präsentieren. Nun nutzt BMW als erste Automobilmarke die Technologie, um damit ein interaktives 360° Virtual Reality Markenerlebnis zu schaffen.



Bild: Microsoft

### [Microsoft und Intel kooperieren bei "Projekt Evo"](#)

Die mit der HoloLens möglichen AR-Anwendungen sollen 2017 auf Mittelklasse-Notebooks und -PCs unter Windows 10 laufen. Die nötigen Brillen ab 300 Euro zu haben sein.



Bild: The Eye Tribe

### [Virtual Reality: Oculus übernimmt Eye-Tracking-Startup](#)

Die Facebook-Tochter Oculus hat das dänische Unternehmen The Eye Tribe gekauft. Das Startup arbeitet an Eye-Tracking-Software für Virtual Reality, was für Foveated Rendering wichtig ist.

## Termine



### [TechViz Tag der Offenen Tür](#)

18. bis 19. Januar 2017, Paris

### [Dortmunder Tag der Simulation](#)

24. Januar 2017, Dortmund

### [IMeS2017 – Intelligente Mechatronische Systeme](#)

27. Januar 2017, Wien

### [STAR Global Conference 2017](#)

06. bis 08. März 2017, Berlin



Wenn Sie den Newsletter nicht mehr erhalten wollen, können Sie ihn hier [abbestellen](#).

VDC-Mitglieder können über den Newsletter ihre Unternehmensnachrichten veröffentlichen. Einfach eine E-Mail an [presse@vdc-fellbach.de](mailto:presse@vdc-fellbach.de).

Virtual Dimension Center Fellbach

Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering w.V.

Auberlenstr. 13

70736 Fellbach

Tel.: 0711/58 53 09-0

Fax: 0711/58 53 09-19

E-Mail: [info@vdc-fellbach.de](mailto:info@vdc-fellbach.de)

Genehmigt als wirtschaftlicher Verein durch das Regierungspräsidium Stuttgart unter dem Namen „VirCE - Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering“ (Az. 15-1113-1/VirCE).

Vorstandsvorsitzender: Christoph Palm, Oberbürgermeister Stadt Fellbach

Geschäftsführer: Dr. Christoph Runde

Eine Haftung für fehlerhafte oder unrichtige Informationen wird ausgeschlossen. Das VDC übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen.

Haftungsansprüche gegen das VDC, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen. Das VDC hat in seinem Newsletter Links zu externen Internetseiten gelegt. Das VDC hat hierauf keinerlei Einfluss und macht sich diese Inhalte nicht zu Eigen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich.

---