

VDC-Newsletter Januar 2017

Inhalte

Der VDC-Newsletter ist der monatliche Informationsdienst des Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach mit Neuigkeiten aus dem Netzwerk sowie Nachrichten und Terminen rund um das Thema Virtuelles Engineering. Tagesaktuelle Nachrichten sind auf www.vdc-fellbach.de verfügbar.

- VDC-Spezial
- VDC-Veranstaltungen
- Stellenangebote
- Analysen & Markt
- Hardware
- VR- & Vis-Software
- Simulation
- PLM & BIM
- Unternehmensnews
- Termine
- Kontakt & Impressum

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial

^



[VDC berät Unternehmen zu Virtueller Planung und Entwicklung](#)

Das VDC bietet kleinen und mittleren Unternehmen aus Baden-Württemberg kostenfreie Beratungssprechstunden an. Im Rahmen der Initiative "Digitallotsen" können sich KMU darin über virtuelle Techniken und ihren Nutzen in der Digitalisierung informieren.

Bild: VDC



Bild: Fellbacher Zeitung,
Patricia Sigerist

[Regionaldirektorin Dr. Nicola Schelling und Oberbürgermeisterin Gabriele Zull am VDC](#)

VDC-Vorstand Martin Zimmermann und VDC-Geschäftsführer Dr. Christoph Runde informierten über die Angebote und Leistungen des Virtual-Reality-Netzwerks.



[Virtual Dimension Center tritt der GFaI bei](#)

Der Vorstand der Gesellschaft zur Förderung angewandter Informatik e.V. (GFaI) sprach sich einstimmig für den Beitritt des VDC aus.

Bild: GFaI

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

[Technologieforum "Immersive Design"](#)

05. April 2017, Stuttgart

[Technologieforum "Qualität 4.0": Prozessorientierte Digitalisierung](#)

13. Juli 2017, Mannheim

[3. Symposium Driving Simulation](#)

08. bis 09. November 2017, Braunschweig

Stellenangebote



Bild: VDC Fellbach

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

Analysen & Markt



Bild: AP Lellwitz

[Studie zu Akzeptanz für Virtual Reality im deutschen Markt](#)

In einer gemeinsamen Studie haben das Marktforschungsinstitut AP Lellwitz, die Kommunikationsagentur Visibility Communications und der Panel-Anbieter Toluna die Stimmungslage zur Virtual-Reality-Technologie (VR) auf dem deutschen Markt untersucht.



Bild: medianet.at

[VR-Marktforschung: Das Produkterlebnis steht im Vordergrund](#)

Das Potenzial der Virtual-Reality-Technologie hält auch Einzug in den Marketing- und Mediabereich. Dies zeigt die Studienreihe media.atmosphere der Mediaagentur media.at: 59 Prozent können sich bereits vorstellen, in Zukunft ausgewählte Produkte über eine VR-Brille zu kaufen. Es wurden 500 Personen zwischen 15 und 65 Jahren befragt.



Bild: Maurizio Pesce, flickr.com

Chinesische VR-Startups: 90% sind pleite

So berichten die VR Nerds mit Bezug auf China.org.cn. Ob dies nun eine schlechte Nachricht für den Markt ist, ist nicht einfach zu beantworten.



Bild: Samsung

"Virtuelle Realität wird so alltäglich wie googeln"

Der VR-Markt sei zwar noch kein, habe aber ein riesiges Potenzial. Das zumindest meint der Samsung-Manager Sascha Lekic. In ganz verschiedenen Bereichen gebe es gigantische Chancen durch den Wechsel in die virtuelle Realität.



Bild: iTiZZiMO

Was Unternehmen bei AR und Wearables alles falsch machen können

iTiZZiMO nennt einige Stolpersteine, die Unternehmen schnell zum Verhängnis werden können.



Bild: BAuA

Sicher und gesund arbeiten mit Datenbrillen

Im Rahmen eines Forschungsprojekts hat die Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin (BAuA) die Voraussetzungen und Bedingungen eines beanspruchungsoptimalen Einsatzes von monokularen Head-Mounted Displays (HMDs) untersucht.

Hardware



Bild: Tactai

Tactai Touch macht Oberflächen virtueller Objekte spürbar

Auf der CES wurde laut VRODO "Tactai Touch" vorgeführt, ein haptischer Controller, der über den Zeigefinger gestülpt wird und die Oberflächenbeschaffenheit virtueller Objekte spürbar machen soll.



Bild: Taclim

Können Ganzkörper-Gadgets VR noch realer machen?

Entwickler auf der CES stellen Schuhe und Anzüge für die Virtual Reality vor. Sie wollen uns damit noch mehr in die künstliche Umgebung hineinziehen.



Bild: Fraunhofer FEP, Jürgen Lösel

[OLED-Mikrodisplays für Virtual-Reality Anwendungen](#)

Das Fraunhofer FEP stellt eine neue Generation von OLED-Mikrodisplays auf der Konferenz des SID-Mid-Europe Chapter Spring Meetings vom 13.–14. März 2017, in Dresden vor.



Bild: Asus

[Zenfone AR: Asus bringt erstes Smartphone mit Daydream und Tango](#)

Auf der CES in Las Vegas hat Asus ein neues Android-Telefon vorgestellt, das Googles Daydream-Plattform und die Tango-Technologie nutzt.



Bild: heise online

[Projektions-AR: Hololamp](#)

Augmented Reality ohne Brille verspricht ein französisches Startup mit seiner Hololamp, die dreidimensional wirkende Bilder in die Umgebung projizieren kann. Für die Demo auf der CES wählten die Entwickler ein Schachspiel à la Star Wars.



Bild: Vrodo

[HTC Vive: Vollständige Körpererfassung mit den Vive-Trackern möglich](#)

Ein Entwickler zeigt, wie man mit Hilfe von HTC's neuen Vive-Trackern nicht nur Kopf und Hände, sondern den gesamten Körper in die Virtual Reality holen könnte.



Bild: IMR MACH 2

[Heise probiert drei Wireless-Systeme für VR](#)

Das Kabel ist einer der größten Nerv-Faktoren aktueller Virtual-Reality-Headsets - aber latenzarme Drahtlos-Übertragung scheint schwieriger als man denkt. Heise Online hat auf der CES drei Nachrüst-Kits ausprobiert.



Bild: The Verge

[Windows-VR-Brille von Lenovo mit Inside-Out-Tracking](#)

In diesem Jahr werden mehrere Virtual-Reality-Brillen auf den Markt kommen, die für Windows Holographic konzipiert wurden. Eine davon stammt aus dem Hause Lenovo.



Bild: Intel

[Intel Project Alloy soll Ende 2017 erscheinen](#)

Intel arbeitet schon länger an dem "Project Alloy" genannten VR-Headset. Auf der CES 2017 hat der Konzern gezeigt, wie gut sich das System auch für Multiplayer-Spiele verwenden lässt.



Bild: Pimax

[Pimax stellt fortschrittliches HMD vor](#)

Das chinesische Unternehmen Pimax hat auf der Consumer Electronics Show (CES) ein VR-Headset mit dualer 4K-Auflösung und 200°-Blickfeld vorgestellt.



Bild: Fujitsu

[Augmented-Reality-Brille als Sehhilfe](#)

Fujitsu und QDLaser arbeiten an einer Augmented-Reality-Lösung für Personen mit Weitsicht, Kurzsicht und Astigmatismus. Das berichten Heise Online und Technology Review.

VR- & Vis-Software



Bild: ESI Group

[ESI veröffentlicht IC.IDO 11](#)

IC.IDO ist eine Virtual-Reality-Lösung für ganzheitliche virtuelle Integration. Im neuen Release von IC.IDO steht Virtual Reality im Mittelpunkt der Produktionstechnik. ESI und Technologiepartner HTC stellen zudem Head Mounted Displays für industrielle Anwendungen vor.



Bild: TechViz

[TechViz VR für HTC Vive](#)

Dank TechViz VR können Daten aus Catia V5 ganz einfach in der HTC Vive betrachtet werden. Öffnen Sie Ihre Catia V5 Anwendung, starten Sie TechViz, klicken Sie in Ihre native Anwendung zurück und Ihr Model wird sofort, ohne Konvertierung, in Ihrem Headset angezeigt.

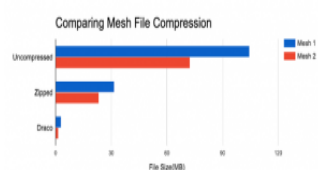


Bild: Google

[3D-Modelle komprimieren mit Google Draco](#)

Googles Kompressions-Bibliothek Draco ermöglicht es, 3D-Daten wie Meshes und Punktwolken effektiv zu verkleinern. Laut Heise Online ist das zum Beispiel für VR- und AR-Anwendungen im Browser sinnvoll.



Bild: flickr.com, Nan Palmero, CC BY 2.0

[DASH Streaming für Virtuelle Realität mit HEVC](#)

Die Technik des Fraunhofer HHI für "Compressed Domain Tile Aggregation" mit HEVC ermöglicht VR-Videoanwendungen mit erheblich reduzierten Video-Bitraten und Decoder-Anforderungen.

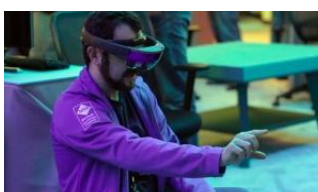


Bild: Microsoft

[Entwicklerkits für Windows Holographic ab Ende Februar](#)

Wie VRODO berichtet, können sich Entwickler ab Februar an die Arbeit machen und sinnvolle VR-Anwendungen für Windows Holographic erstellen.

Simulation

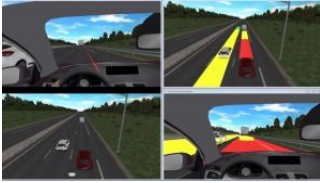


Bild: ESI Group

[ESI stellt virtuelle "Human-In-The-Loop"-Lösung auf der CES in Las Vegas vor](#)

Diesen Monat stellte ESI das erste Mal auf der Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas aus. An ESIs Stand konnten die Besucher einen Fahrsimulator testen, der mit ESI Pro-SiVIC lief.



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 asc(s and the German Aerospace Center (DLR) in Braunschweig.

PLM & BIM

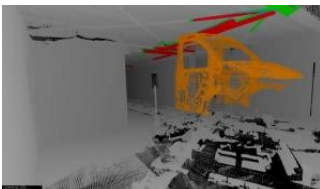


Bild: Andreas Nüchter

[3D-Scans für die Automobil-Industrie](#)

Wie muss eine Fertigungsstraße in der Automobilproduktion für einen Modellwechsel umgerüstet werden? Das lässt sich elegant mit 3D-Scannern herausfinden. Informatik-Professor Andreas Nüchter ist Spezialist für diese Aufgabe.

Unternehmensnews



Bild: CTVA

[Trend Day 2017 VR/AR & 360° Video](#)

Erstmalig bringt ein Event die Anwendungsmöglichkeiten von VR/AR & 360°-Video im Zusammenhang mit Storytelling und Content Marketing am Montag, den 06. März 2017 an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) in München auf die Bühne. VDC-Mitglieder und -Partner erhalten eine vergünstigte Teilnahmegebühr.



Bild: Nacht der Unternehmen Stuttgart

[8. Nacht der Unternehmen Baden-Württemberg 2017 in Stuttgart](#)

DEIN JOB - in Baden-Württemberg: Unter diesem erfolgreichen Motto starten am 23.11.2017 wieder Busse zur Nacht der Unternehmen. Hot-Spot ist die Liederhalle in Stuttgart.



Bild: Parc

[ESI schließt langfristige strategische Partnerschaft mit PARC, einem Xerox-Unternehmen](#)

ESI schließt eine langfristige strategische Partnerschaft mit PARC, einem Xerox-Unternehmen und anerkannten Lieferanten von kundenspezifischen F&E- und Technologielösungen für weltweit mehr als 1.000 Unternehmen und Regierungsstellen.

[Lightshape präsentiert sich neu](#)

Das neue Jahr bringt größere interne Veränderungen bei Lightshape: Das Unternehmen hat sich einer Rundumerneuerung unterzogen. Hierbei wurde nicht nur die CI geändert, sondern auch die Homepage modernisiert und überarbeitet.



Bild: Meyle+Müller

[Meyle+Müller setzt auf die HoloLens](#)

Als eine der ersten Firmen in Deutschland verfügt Meyle+Müller jetzt über mehrere Exemplare der Augmented-Reality-Brille. Von der Datenaufbereitung bis hin zu Konzeption und Umsetzung werden in Pforzheim konkrete Projekte mit der HoloLens realisiert.



Bild: Palette CAD

[Christian Zinser neuer Geschäftsführer bei Palette CAD](#)

Christian Zinser (36) ist seit Anfang 2017 zweiter Geschäftsführer des Softwareunternehmens Palette CAD GmbH in Stuttgart. Damit entlastet er seinen Vater und Firmengründer Dr.-Ing. Walter Zinser, der weiterhin in der Geschäftsleitung aktiv bleiben wird.



Bild: golem.de

[Facebook: Milliardenstreit um VR-Brille Oculus vor Gericht](#)

John Carmack steht im Mittelpunkt eines Rechtsstreits mit der Firma hinter Bethesda, in dem es um die Anfangstage der VR-Brille Oculus Rift geht - und um sehr viel Geld.



Bild: Apple, Carl Zeiss

[Apple soll AR-Brille von Carl Zeiss entwickeln lassen](#)

Apple soll zusammen mit Carl Zeiss an einer Augmented-Reality-Brille arbeiten, bei der das computergenerierte Bild die natürliche Umgebung teilweise überlagert.



Bild: HTC

[HTC und Intel arbeiten gemeinsam an drahtloser Virtual Reality](#)

Im zweiten Quartal 2017 soll mit TPCast das erste, offizielle Wireless-Kit für HTC Vive erscheinen. Doch das taiwanesisches Unternehmen ruht nicht und sucht aktiv nach Partnern, um die Entwicklung von Drahtlostechnologie für Virtual Reality voranzutreiben. Nun will HTC mit Intel zusammenarbeiten, um eine drahtlose Lösung basierend auf dem WiGig-Standard zu entwickeln.



Bild: SVRF

[SVRF soll die erste Suchmaschine für Virtual-Reality-Inhalte werden](#)

SVRF soll die erste Suchmaschine für VR-Inhalte werden und Ende Januar an den Start gehen. Das gleichnamige Startup hat jetzt eine Chrome-Erweiterung namens "SVRF Tabs" veröffentlicht, die einen Vorgeschmack auf die Suchmaschine gibt.



Bild: Eric Trabold Avegant

[Avegants Glyph kommt zur Lufthansa](#)

Verfügbarkeit hierzulande und in der Business-Lounge: Avegant arbeitet daran, die Glyph in Deutschland auf den Markt zu bringen. Statt über Drittanbieter bei Amazon soll es direkt über den Hersteller bezogen werden können.



Bild: Impulsonic

[Valve kauft Spezialisten für 3D-Audio](#)

Valve investiert weiter in das eigene Virtual-Reality-Portfolio und kauft Impulsonic. Das Unternehmen hat sich auf 3D-Audio spezialisiert.

[Online-Umfrage "Virtual Reality mit Oculus Rift"](#)

Im Rahmen ihrer Bachelorarbeit mit dem Titel "Virtual Reality mit Oculus Rift" führt Loredana Totaro von der Hochschule Furtwangen eine Online-Umfrage durch. Durch Klick auf die Meldung gelangen Sie zur Umfrage. Unter den Teilnehmern wird als Dankeschön ein Amazon-Gutschein verlost.

Termine



[Kurs Auslegung, Modellierung und Simulation von Chemiereaktoren](#)

01. bis 02. Februar 2017, Frankfurt

[Wurzel Medien OPEN HOUSE](#)

07. Februar 2017, Ostfildern

[Barco auf der ISE 2017](#)

07. bis 10. Februar 2017, Amsterdam

[TEMA VR-Seminar](#)

08. Februar 2017, Stuttgart

[Digitalisierung und ihre Folgen](#)

08. Februar 2017, Fellbach

[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.

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

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

Vorstandsvorsitzende: Gabriele Zull, Oberbürgermeisterin 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.
