



VDC-Newsletter Februar 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
- Terminankündigungen
- Stellenangebote
- Analysen & Markt
- Hardware
- VR- & Vis-Software
- Simulation
- PLM & BIM
- Unternehmensnews
- Termine
- Kontakt & Impressum

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial

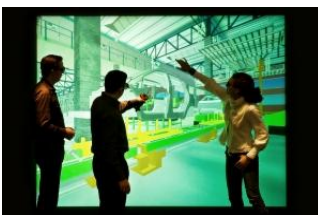


Bild: VDC

[CeBIT: VDC zeigt professionelle VR-Anwendungen](#)

Das Virtual Dimension Center (VDC) ist Partner der diesjährigen CeBIT, die sich dem Thema mit der neuen VR/AR Area widmet. Am Stand des VDC können Besucher verschiedene Technologien selbst ausprobieren und sich über die Netzwerkarbeit des VDC informieren.



[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

VDC-Veranstaltungen



[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

[6. Erfahrungsaustausch Datenbrillen](#)

12. Juli 2017, Trumpf

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

13. Juli 2017, Mannheim

[13. IAK "Das virtuelle Nutzfahrzeug"](#)

27. September 2017, Kaiserslautern

[3. Symposium Driving Simulation](#)

08. bis 09. November 2017, Braunschweig

Terminankündigungen

^

[Innovationsforum "Mensch-Technik-Interaktion"](#)

10. Mai 2017, Heilbronn

Stellenangebote

^



Bild: VDC Fellbach

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

Analysen & Markt

^

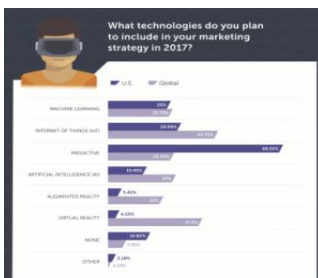


Bild: Marketo

[Vernetzte Geräte und VR wichtigste Technologien für das Marketing](#)

Marketo hat die Ergebnisse einer weltweiten Studie zu Technologietrends und deren Auswirkungen auf das Marketing veröffentlicht.



MARKETSANDMARKETS
Bild: Markets and Markets

[Markets and Markets veröffentlicht Studie "Wearable Computing Market - Forecast to 2020"](#)

Die Marketstudie gliedert sich nach Anwendungen und nach Technologien.

Virtual Reality Standalone Devices to Drive Market Development through Compelling Content

ABI Research Forecasts Virtual Reality Device Shipments Will Hit 110 Million by 2021



Bild: Maurizio Pesce, flickr.com

2016: 6,3 Millionen Virtual Reality Headsets verkauft

Laut des US-Marktforschungsunternehmens Super Data sollen 2016 weltweit insgesamt 6,3 Millionen Virtual Reality Headsets verkauft worden sein. Das berichten die VR Nerds.

2016 Global VR Headset Shipment Market Shares

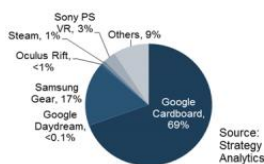


Bild: Strategy Analytics

Strategy Analytics: Google Dominates VR Headset Shipments, Samsung Takes Top Spot for VR Revenues

Google's Cardboard VR ecosystem has a commanding share of shipments and installed base, but Samsung and Sony's successful VR launches in 2016 see them split more than half of VR hardware revenues



Bild: Metaio

AR laut Apple so bedeutend wie das Smartphone

Der iPhone-Hersteller interessiert sich weiterhin stark für AR. Das betonte Apple-CEO Tim Cook in der britischen Presse. Die Technik habe das Potenzial, "viele Leben zu verbessern" und sei "unterhaltsam".



Bild: The VR Fund

The VR Fund Releases the First European Virtual Reality Landscape

Silicon Valley-based venture firm The Venture Reality Fund (The VR Fund) today released its first-ever European virtual reality (VR) landscape, featuring dozens of companies developing infrastructure, tools/platforms and/or apps for the booming ecosystem.

Hardware



Bild: Barco

Barco further optimizes super-narrow bezel tiled LCD video walls

Barco, a global leader in professional visualization and networking solutions, announces a new product in its super-narrow bezel LCD video wall portfolio.



Bild: Manus VR

Manus VR-Handschuhe ab März 2017

Seit rund einem Jahr versendet Manus prototypische Versionen des selbstentwickelten VR-Handschuhs an ausgewählte Entwickler. Der Preis für das neu überarbeitete Entwicklerkit, das ab März erscheint, fällt deutlich höher aus als für den ersten Prototyp.



Bild: Nullspace

[Kickstarter-Kampagne für haptische Weste](#)

Weniger als eine Woche und nur 204 Unterstützer brauchte Nullspace VR, um die haptische Weste "Hardlight VR" erfolgreich bei Kickstarter zu finanzieren.



Bild: Lenovo

[Mobile VR: Neue Lenovo-ThinkPad-Workstations](#)

Drei neue Modelle der ThinkPad-P-Serie sollen Nutzern unterwegs genug Grafikleistung zum Erstellen von VR-Anwendungen bieten. Neben Kaby-Lake-Prozessoren kommen Quadro-GPUs von Nvidia zum Einsatz.

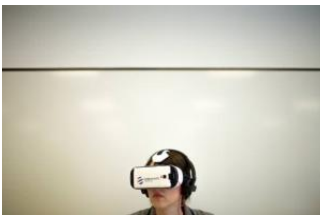


Bild: Knight Center for Journalism in the Americas, University of Texas at Austin via flickr.com CC BY 2.0

[Der Duft der virtuellen Welt](#)

Ein japanisches Startup will mit einem kleinen Zusatz-Device für VR-Displays die virtuelle Realität mit Düften aufmischen. Die NZZ berichtet.



Bild: Panasonic

[Panasonic hält 3D weiter die Treue](#)

Die meisten TV-Hersteller haben 3D-Fernseher bereits aus ihrem Sortiment genommen oder lassen die Produktreihen langsam auslaufen. Heise Online berichtet, dass Panasonic an der stereoskopischen Wiedergabe von Videos weiter festhält.



Bild: Epson

[Epson stellt neue AR-Brille mit Android-Unterstützung vor](#)

Ausstellungen auch virtuell zu erleben, soll nur ein Anwendungsgebiet von Epsons AR-Brille sein. Die Moverio BT-350 projiziert Informationen direkt auf die Brillengläser.

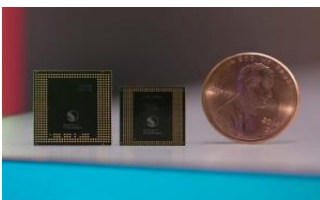


Bild: Qualcomm

[Qualcomm bringt eigene VR-Brille](#)

Bislang war Qualcomm mit seinen Prozessoren nur mittelbar an der Entwicklung von Virtual Reality beteiligt. Mit einem Virtual-Reality-Entwickler-Kit will das Unternehmen den Prozess beschleunigen.



Bild: Microsoft

[Neue HoloLens-Brille erst 2019?](#)

Offenbar soll es keinen direkten Nachfolger der Mixed-Reality-Brille HoloLens geben. Microsoft plant stattdessen die dritte Generation, die aber erst 2019 erscheinen soll, heißt es in einem Bericht.



Bild: Kopin, Business Wire

[Kopin Lightning OLED Microdisplay für Virtual Reality](#)

OLED-Displays bringen gegenüber LCD-Displays eine Reihe von Vorteilen. Sie sind aber nach wie vor zu groß, zu langsam und haben eine zu geringe Auflösung. Ein neues Display von Kopin setzt hier an.



Bild: Basemark

[Basemark VR Score ausprobiert](#)

Cryengine, Direct3D 12 und Virtual Reality: Der VRScore von Basemark ist ein sehr fordernder VR-Benchmark. Mithilfe des VRTrek, einem kleinen Zusatzgerät, lassen sich auch unterschiedliche Headsets vergleichen.



Bild: Microsoft

[HoloLens im Review](#)

Der User "Exmicrosoftie" nimmt bei "WindowsUnited" eine umfangreiche Bewertung der HoloLens von Microsoft vor und lässt dabei auch kritische Punkte nicht aus.

VR- & Vis-Software

^



Bild: Fraunhofer IGD

[instant3Dhub visualisiert 3D-Daten auf allen Geräten](#)

Eine neue webbasierte Softwareplattform bringt die Visualisierung von 3D-Daten schnell auf jedes Endgerät und optimiert dadurch unter anderem auch den Einsatz von Virtual Reality und Augmented Reality in der Industrie.



Bild: Google

[Google öffnet Daydream-Plattform](#)

Mit mehr Apps im Store will Google die Attraktivität seiner Virtual-Reality-Plattform Daydream erhöhen. Das bisher begrenzt zugängliche Entwicklerprogramm sei nun grundsätzlich offen, berichtet Heise Developer.

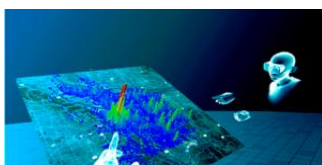


Bild: Virtualitycs

[Big-Data-Analyse in der Virtuellen Realität](#)

VRODO berichtet über das Start-up Virtualitycs, das Virtual Reality für die Analyse großer Datenmengen nutzbar machen will. So sollen Informationen auf neue Art visualisiert werden, um Zusammenhänge und Muster besser erkennen und auswerten zu können.



Bild: Apple

[Apple stellt moderne 3D-Grafik für das Web vor](#)

WebGL hat ähnliche Probleme wie OpenGL. Apple schlägt deshalb eine neue Web-API vor, die auf Vulkan, Metal und Direct3D 12 aufbaut. Damit sollen laut Golem.de nicht nur 3D-Grafiken erstellt, sondern auch GPGPU möglich werden.



Bild: Google

[Virtual Reality: Mobil-Browser Chrome unterstützt WebVR](#)

Die Mobilversion von Chrome 56 unterstützt die Schnittstelle WebVR. Dank ihr können Nutzer VR-Inhalte direkt im Browser betrachten – die passende Hardware vorausgesetzt.



Bild: Valve

[Steam stellt Greenlight ein](#)

Via Greenlight können Indie-Entwickler ihr Spiel mithilfe der Community auf Steam veröffentlichen. Valve stellt diesen umstrittenen Service nun ein. "Steam Direct" wird Greenlight ersetzen.

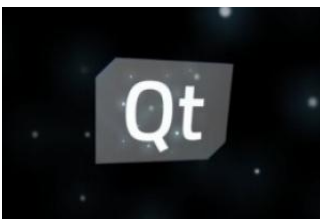


Bild: Qt Studios

[Qt: Programmierumgebung für 3D-Oberflächen](#)

Dank einer großzügigen Codespende von Grafikkartenhersteller Nvidia werden Qt-Anwender schon bald mit einem zeitgemäßen Werkzeug zum Gestalten von 3D-Anwendungen arbeiten können, berichtet Heise Online.

Simulation

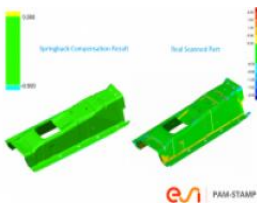


Bild: ESI

[ESI PAM-STAMP 2017: umfassende Effizienzverbesserungen](#)

ESI veröffentlicht PAM-STAMP – ESIs Simulationslösung für die Blechumformung. Als End-to-End-Lösung deckt ESI PAM-STAMP Kalt-, Halbwarm- und Warmumformungsprozesse sowie die meisten speziellen Prozesse für alle metallischen Materialien ab.

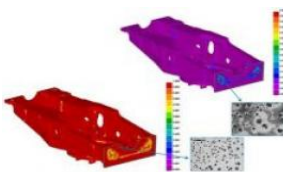


Bild: ESI

[Guss simulieren und ein heißes Durcheinander vermeiden](#)

Formmodelle für Gussprodukte zu konstruieren ist nicht so einfach, wie es sich anhört.

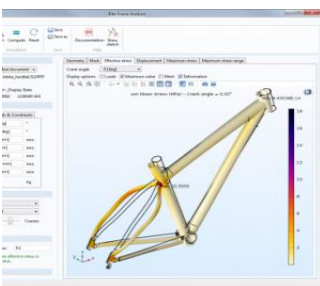


Bild: Comsol

[Simulations-Apps mit Solidworks-Einbindung erstellen](#)

Comsol Multiphysics, Anbieter von Softwarelösungen für multiphysikalische Modellierung, Simulation, App-Design und -Nutzung, hat eine Aktualisierung seiner Livelink for Solidworks-Softwarelösung veröffentlicht.



Bild: Fraunhofer IAO

Mit "Building Information Modeling" auf der BAU 2017

Das Fraunhofer IAO zeigte sich vom 16. bis 21. Januar 2017 in München auf der BAU, Weltleitmesse für Architektur, Materialien und Systeme, mit dem Building Information Modeling, kurz BIM.

Unternehmensnews

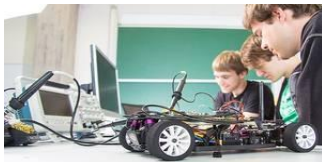


Bild: HS Esslingen

Neuer Master-Studiengang an der Hochschule Esslingen

Im Master-Studiengang "Angewandte Informatik" können die Studierenden seit dem Wintersemester 2016/17 die Schwerpunktthemen Autonome Systeme, Mobile Computing und Business Intelligence vertiefen.



Bild: TU Ilmenau

10 Jahre audiovisuelle Virtuelle Realität an der TU Ilmenau

Die TU Ilmenau feiert das zehnjährige Bestehen ihrer „Flexiblen Audiovisuellen Stereo-Projektions-einrichtung FASP“. In dem Labor des Kompetenzzentrums Virtuelle Realität werden mit modernsten Technologien dreidimensionale visuelle Projektionen mit dreidimensionalem Sound kombiniert.



Bild: Universität Ulm, Heiko Grandel

Wenn der Autopilot aussteigt

Ein von Bosch koordiniertes Verbundprojekt, an dem auch Wissenschaftler der Universität Ulm beteiligt sind, widmet sich der Kooperativen Fahrer-Fahrzeug-Interaktion (KoFFi). Das Ziel: die Kommunikation zwischen Mensch und Technik so zu optimieren, dass Übergabesituationen zwischen Fahrer und Fahrzeug besser bewältigt werden können.



Bild: VR Nerds

Chirurg verwendet Virtual Reality zur Ablenkung

Ein Chirurg in Mexiko-Stadt fand ein neues schmerzlinderndes Heilmittel – er bringt die Virtuelle Realität mitten in den Operationssaal. Zusätzliche chemische Beruhigungsmittel seien dann nicht mehr nötig.



Bild: Yaveon

Wie die Hololens den Produktionsalltag eines Lackherstellers verändert

Der Lackhersteller Bergolin steuert Teile seiner Produktion mit der Mixed-Reality-Brille Hololens von Microsoft. Die Echtzeitsteuerung durch Mixed Reality soll die Produktqualität erhöhen und die Arbeit sicherer machen.



Bild: Business Insider

Enttäuschender Prototyp: Das AR-Startup Magic Leap ist in Erklärungsnot

Ein am Freitag durchgesickertes Foto, das ein sperriges Gerät auf einem Rucksack zeigt, bringt das Startup bei Investoren in Erklärungsnot.



Bild: Daily News, Screenshot

[Forschung an Gedankensteuerung in VR](#)

In der Abteilung für Computertechnik an der Universität Washington gibt es neue Erkenntnisse über die Verbindung zwischen Gedankensteuerung und Virtual Reality.



Bild: Maurizio Pesce, flickr.com, CC BY 2.0

[Tech Summit: Game-Engines für VR-Welten](#)

Auf dem diesjährigen Golem.de Tech Summit tauschen sich Experten der Games- und IT-Szene über die Technologien von heute und morgen aus. Wichtige Themen sind dabei auch Game Engines und das Rendering von Virtual Reality sowie Eye Tracking und Künstliche Intelligenz.



Bild: Audi

[Was VR-Brillen im Autohaus bringen](#)

Virtual-Reality-Simulationen erobern zunehmend die Autohäuser. Während Jaguar und Land Rover oder BMW noch testen, ist Audi schon einen Schritt weiter. Das berichtet die Automobilwoche.



Bild: Simone Müller, HS Ravensburg-Weingarten

[Die denkende Kamera](#)

Ein Hindernis auf der Straße zu erkennen, ist für die Kameras heutiger Fahrer-Assistenz-Systeme kein Problem. Zu erfassen, um was genau es sich dabei handelt, hingegen schon. Wissenschaftler der Hochschule Ravensburg-Weingarten entwickeln derzeit eine neuartige 3D-Kamera, die Objekte sicher und eindeutig identifizieren können soll.

Termine

^

[STAR Global Conference 2017](#)

06. bis 08. März 2017, Berlin

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

06. März 2017, München

[Virtual \(R\)evolution - Trade fair & Conference](#)

07. bis 09. März 2017, Veldhoven

[VRGeo Consortium Meeting](#)

07. bis 08. März 2017, Sankt Augustin

[cosmos - conference on smart mobility services](#)

09. März 2017, Ingolstadt

[Eröffnung Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Stuttgart](#)

28. März 2017, Stuttgart

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.
