

VDC-Newsletter März 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



Bild: VDC

[Nicht nur für Gamer: VDC zeigt Business-Anwendungen von VR](#)

Als Partner der diesjährigen CeBIT für das Thema VR und AR blickt das VDC auf eine erfolgreiche und spannende Messewoche zurück. Erstmals gab es mit der VR/AR Area einen eigenen Bereich für die Technologien.



Bild: VDC

[Jahresbericht 2016 veröffentlicht](#)

Das Virtual Dimension Center hat den Jahresbericht für das vergangene Jahr vorgelegt. Der Bericht informiert über die Tätigkeit der Geschäftsstelle, neue Mitglieder des Netzwerkes und deren Projekte im Jahr 2016.



Bild: VDI

[Reduzierte Teilnahmegebühr für VDC-Mitglieder](#)

Mitglieder und Partner des VDC erhalten bei der VDI-Fachtagung "Innovationsmanagement in der Praxis" am 4./5. Juli 2017 einen Rabatt von 30% auf die Teilnahmegebühr.



Bild: VDC

[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 dabei über virtuelle Techniken und ihren Nutzen in der Digitalisierung informieren.

VDC-Veranstaltungen

^

[4. Technologieforum "Immersive Design"](#)

05. April 2017, Stuttgart

[2. Forum "Mensch-Technik-Interaktion" - Virtual Reality and Usability](#)

10. Mai 2017, Heilbronn

[3. IAK Sondermaschinenbau "Virtuelle Abnahme"](#)

29. Juni 2017, Schwäbisch Hall

[6. Erfahrungsaustausch Datenbrillen](#)

12. Juli 2017, Ditzingen

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

13. Juli 2017, Mannheim

[7. IAK "Digitale Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus"](#)

27. Juli 2017, Mannheim

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

27. September 2017, Kaiserslautern

[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: heise.de

[Wachstumsmotor Gaming: Grafikkarten-Markt wächst um 21 Prozent](#)

Gaming brummt und kurbelt den Absatz von Grafikkarten an. Die Marktanteile von AMD steigen, Nvidia bleibt aber weiter unangefochtener Marktführer.



Bild: Microsoft

[AR wird zum 50-Milliarden-Dollar-Business](#)

Das Thema Augmented Reality nimmt in den nächsten Jahren ordentlich an Fahrt auf. Die US-Beratungsfirma IDC prognostiziert in einer aktuellen Analyse, dass im Jahr 2021 mit AR-Headsets etwa 50 Milliarden Dollar erwirtschaftet werden.



Bild: Sony

[Playstation VR: Sonys VR-System verkauft sich über 900.000 Mal](#)

Die Konsolenerweiterung Playstation VR kann wohl als Erfolg eingestuft werden. Sony gibt hohe Verkaufszahlen und eine breite Softwareverfügbarkeit an. Zudem soll sich die Anzahl der Spiele, die mit der Playstation VR kompatibel sind, bis Ende 2017 fast verdoppeln.



Bild: Oculus VR

[Oculus senkt Preise für Rift und Touch](#)

Ein Set aus der Rift-Brille und Touch-Controller ist nun für 700 Euro zu haben. Dazu gibt es kostenlos das Spiel "Robo Recall". Das wurde auf der Game Developers Conference bekannt.



Bild: vrado.de

[In China entsteht eine eigene Stadt für Virtual-Reality-Unternehmen](#)

China sieht Zukunft in der Virtual Reality. Um die heimische Industrie zu fördern, wird eine ganze Stadt aus dem Boden gestampft. In der neuen Industriezone sollen etwa 50 VR-Unternehmen untergebracht werden.



Bild: Benedict Evans

[Mobile World Congress 2017: Dem Virtual-Reality-Hype geht die Luft aus](#)

Virtuelle Realität hat zu Beginn des letzten Jahres für viel Furore gesorgt. Am diesjährigen Mobile World Congress in Barcelona scheint die Aufbruchstimmung verfliegen – noch fehlt Entscheidendes für einen Durchbruch.



Bild: Maurizio Pesce, flickr.com

[Bitkom sieht Entwicklungspotenzial für Virtual Reality](#)

Der Branchenverband Bitkom sieht für Spielangebote, die auf Virtual Reality (VR) setzen, gute Entwicklungschancen.

Hardware



Bild: heise.de

[Bosch stellt Modul für interaktive Laserprojektionen vor](#)

Das Laserprojektions-Modul von Bosch Sensortec projiziert auf beliebige Oberflächen und erkennt, wenn jemand die virtuellen Schaltflächen antippt.



Bild: heise.de

[MWC: AR-Würfel Merge HoloCube im Hands-on](#)

Ein einfacher Schaumstoffwürfel zeigt, was mit AR alles möglich ist: Ein Feuerwerk oder gleich eine ganze Stadt per Augmented Reality in die eigenen Hand projiziert. Und der Spaß kostet gerade mal 20 Euro.



Bild: golem.de

[Dooqee Y6 Max 3D im Hands on: Riesiges Smartphone mit überzeugendem 3D-Display](#)

Dooqee ist einer der zahlreichen chinesischen Smartphone-Hersteller auf dem MWC, die ihre meist einfach ausgestatteten Geräte zeigen. Das Y6 Max 3D sticht allerdings durch ein Merkmal hervor: Es hat einen 3D-Bildschirm, und zwar einen ziemlich guten.



Bild: Apple

[Kamera im iPhone 8: Apple bereitet angeblich AR-Funktionen vor](#)

Apple will Augmented Reality einem Bericht zufolge tauglich für den Massenmarkt machen. Ein großes Team arbeitet angeblich an mehreren Projekten, darunter eine AR-Brille – den Anfang mache aber die Kamera des iPhones.



Bild: heise.de

[HTC will Vive mit 14 Milliarden US-Dollar zum Holodeck ausbauen](#)

HTC und Valve planen ein komplettes Ökosystem für VR, inklusive Arcade-Hallen, Abo-Flatrates und Mobil-Angeboten. Auf der GDC skizzierten sie ihr Konzept.



Bild: heise.de

[Augmented Reality: Telekom und Zeiss entwickeln Datenbrille](#)

Zeiss will seine schlanke Datenbrille zusammen mit der Deutschen Telekom zur Marktreife bringen. Dabei sollen technische Komponenten im Netz virtualisiert werden. Doch bis es soweit ist, gibt es noch viel zu tun.



Bild: golem.de

[VR-Headset von LG ausprobiert](#)

Ein weiterer Konzern steigt ein ins Geschäft mit den Virtual-Reality-Headsets: LG arbeitet mit Valve an einem noch namenlosen Gerät. Golem.de konnte den Prototyp mit Beethoven ausprobieren.



Bild: heise.de

[GDC: Microsoft bringt Mixed Reality für Windows 10 - mit erstem Headset von Acer](#)

Nach der HoloLens will Microsoft Mixed Reality für den Massenmarkt erschwinglich machen. Unterstützt wird neben Windows 10 auch die kommende Xbox One Scorpio.



Bild: Avegant

[Glyph-Erfinder entwickelt eigene Lightfield-Brille](#)

Sie soll besser sein als die Hololens: Nicht nur Magic Leap arbeitet an Augmented Reality via Lightfield, sondern auch das Silicon-Valley-Startup Avegant. Das Unternehmen sieht sich als Plattformanbieter und legt die Basis für eine Lightfield-Brille.



Bild: Google

[Google kündigt Daydream für \(fast\) alle Android-Smartphones an](#)

Auf dem Mobile World Congress hat Google angekündigt, seine Virtual-Reality-Plattform "Daydream" mittelfristig in allen Android-Smartphones verfügbar zu machen.

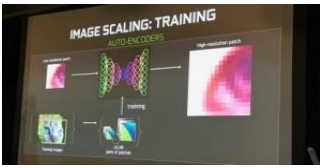


Bild: golem.de

[Nvidia: "KI wird die Computergrafik revolutionieren"](#)

Deep Learning soll Spiele schlauer, vor allem aber schöner machen - sagt Nvidia. Außerdem hat das Unternehmen neue Angebote für Profi- und Hobbyentwickler vorgestellt und Andeutungen über eine High-End-PC-Version von Final Fantasy 15 gemacht.

VR- & Vis-Software

^



Bild: TechViz

[TechViz Virtual Assembly](#)

Virtual Assembly enables to simulate complex mounting/dismounting tasks and explain manufacturing and maintenance issues to a team. Users are also able to move interactively a part of the model or manipulate a virtual tool, activate and detect collisions.

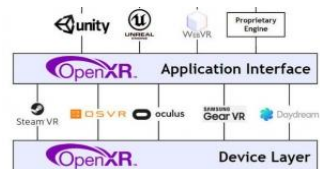


Bild: heise.de

[OpenXR: Neuer Standard für Virtual, Mixed und Augmented Reality](#)

Die Fragmentierung der Hard- und Software macht Entwicklern das Leben schwer. Die Khronos Group möchte die Schnittstellen mit OpenXR standardisieren.



Bild: heise.de

[GDC: RealityCapture vereinfacht Photogrammetrie für Spiele-Entwickler](#)

Künftig können Entwickler direkt aus ihrer Engine heraus 3D-Modelle anhand von Photos erstellen. Die Software ist kostenlos, Nutzer zahlen für einzelne Projekte Gebühren.



Bild: Facebook

[Facebook: VR-App für Gear VR](#)

Für Samsungs Virtual-Reality-Headset Gear VR gibt es ab sofort eine eigene App für 360-Grad-Inhalte auf Facebook. Mit Facebook 360 können Nutzer direkt auf Facebooks VR-Video zugreifen und entsprechende Videos und Fotos leichter finden.

[VR: Darauf müssen UI-Designer achten](#)

Virtual Reality ermöglicht gänzlich neue Markenerlebnisse, bringt aber auch neue Herausforderungen für Interface-Designer mit sich. Wie Sie diese meistern, erfahren Sie hier.



Bild: heise.de

[Bewegungen in Virtual Reality jenseits des Teleporters](#)

Das Entwicklerstudio Atakote zeigte auf der GDC in San Francisco Alternativen auf, wie man Bewegungen in VR spielerverträglich implementieren kann. Die Möglichkeiten reichen von eingeblendeten Cockpits über Bewegungen der Arme und Beine bis zu "Redirekted Walking" und einer Umorientierung der VR-Umgebung durch den Spieler.

Simulation



Bild: Virtalis

[Virtalis: Innovative Simulationsarena an der Uni Duisburg-Essen](#)

Virtalis hat im Lehr- und Lernzentrum der medizinischen Fakultät an der Universität Duisburg-Essen eine zylindrische, 270° gebogene Simulationsarena entwickelt und installiert, in der die Studierenden die Patientenversorgung in einer realitätsnahen Umgebung und unter realistischen Stressbedingungen trainieren können.



Bild: OPTIS

[OPTIS unleashes SPEOS 2017 with new VR and HPC compatibility](#)

OPTIS' flagship software is the only CAD-integrated simulation software available to solve the technical challenges of lighting, colors and materials. With this latest release, SPEOS is also HPC and VR-Ready, providing a realistic product experience, very quickly.



Bild: Barco

[Full-motion helicopter simulator featuring Barco F35 projectors receives EASA FFS Level D certification](#)

TRU Simulation + Training Inc., a Textron Inc. company, announced it has received EASA Level D certification for its new Bell Helicopter 429 full flight simulator (FFS).



Bild: ESI

[Using CFD to Optimize Wind Noise in a Car's Cabin](#)

Over the years, automotive engineers have done a great job in reducing the car noises that can distract and irritate drivers. ESI VA One helps them to further improve their work.



Bild: OPTIS

[Sketching future products' sounds with voice and gesture](#)

The SkAT-VG project relates movement and acoustics to show that what we hear has a deep psychological impact on the perceived quality of a product. "Our technologies will help designers at every stage of the design process when the sonic behaviour of an object is relevant for its use and aesthetic".

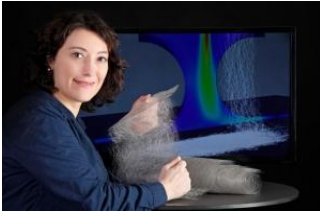


Bild: Fraunhofer ITWM

[Simulationstool für effiziente Produktion von Vliesstoffen](#)

Vliesstoffe sind aus dem Alltagsleben nicht mehr wegzudenken. Ein Fraunhofer-Institut hat eine Software entwickelt, die die Herstellung der Vliesprodukte wesentlich effizienter und flexibler macht. Mit dem Tool FIDYST ist es erstmals gelungen, die Bewegung von Fasern in turbulenten Luftströmungen zu simulieren. Eine echte Innovation – und der Durchbruch bei einer über hundert Jahre alten Theorie.

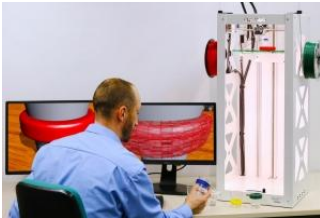


Bild: Fraunhofer IGD

[Fließender Übergang zwischen Design und Simulation](#)

Fraunhofer-Forscher zeigen auf der Hannover Messe 2017 vom 24. bis 28. April 2017 eine Simulationslösung, die automatisch feststellt, ob sich das vom Kunden gewünschte Design überhaupt realisieren lässt (Halle 7, Stand D11).

PLM & BIM

^



Bild: ESI

[Tauchen Sie kopfüber in Ihren virtuellen Prototypen ein](#)

ESI stellt die aktuelle Ausgabe des ESItalk Magazins mit einem Sonderbericht über Head-Mounted Displays (HMDs) vor. Dr. Sybille Steck erklärt in einem Interview, wie HMDs bei Mercedes Benz Cars zukünftig zum Einsatz kommen werden.



Bild: Mackevision

[Das neue Auto entsteht in der virtuellen Realität](#)

Das Stuttgarter Unternehmen Mackevision hat ein VR-System entwickelt, mit dem Designer Autos entwerfen können. VR macht den Prozess schneller und effizienter.



Bild: Aldinger+Wolf

[Smart Cities - VR & AR Technologien für die Demokratisierung in der Stadtentwicklung](#)

Wie VR und AR die Stadtplanung verändern können, wurde beim MeetUp am 29. März 2017 am VDC TZ St. Georgen diskutiert.



Bild: Bouygues Construction

[Bauwesen: Virtual-Reality-Training zur Unfallverbeugung](#)

Das internationale Ingenieurbüro Bouygues Construction und HTC Vive arbeiten zusammen, um eine Virtual-Reality-Training für die Unfallverhütung auf Baustellen zu entwickeln.



Bild: ESI Group

[ESI Forum in Deutschland 2017 - Call for Presentations](#)

Das ESI DACH Forum sowie das ITI Symposium sind feste Größen im Kalender von Simulationsexperten und Interessenten. Nach der Akquisition der ITI GmbH freut sich ESI, in diesem Jahr beide Veranstaltungen zusammen zu führen und lädt Sie herzlich zum ESI Forum in Deutschland ein.



Bild: Palette CAD

[Palette CAD baut seinen Vertrieb aus](#)

Das Softwarehaus Palette CAD baut sein Vertriebsteam mit Matthias Reinelt weiter aus. Der 49-jährige wechselte zum 1.3. zum Branchenprimus und berät seither im Gebiet Süd zu Themen wie durchgängigen Softwarelösungen im Schreinerbereich, VR-Technik, Online-Planungstools und maßgenauer 3D-Planung.



Bild: TechViz

[Meet TechViz at Hannover Messe](#)

TechViz will be exhibiting at Hannover Messe. Attendees will have the opportunity to see TechViz's Virtual Reality software and its large VR display opportunities.

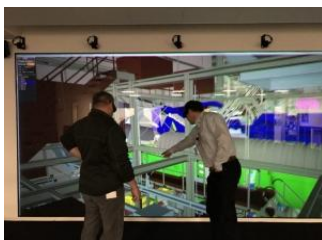


Bild: Virtalis

[VR cuts Design Time at GE Power](#)

GE POWER invested in VR technology and soon found it yielded substantial dividends.



Bild: heise.de

[Narration in der virtuellen Realität](#)

In der virtuellen Realität erlebt man Geschichten aus der Ich-Perspektive und kann sogar Einfluss auf die Erzählung nehmen. Dabei gilt es, den richtigen Grad zwischen Interaktion und Scripting zu finden - und neue Wege zu gehen.



Bild: heise.de

[Kognitive Dissonanz in der Augmented Reality](#)

Pokemon Go bringt Spieler weg vom Sofa und raus ins Freie. Die Augmented Reality ermutigt sie dazu, ihre Umgebung zu entdecken, stellt Entwickler aber vor besondere Herausforderungen.

[ESI IC.IDO Demoday 2017](#)

01. April bis 31. Juli 2017, Essen

[OPTIS German Customer Conference 2017 \(GCC 2017\)](#)

04. bis 05. April 2017, Frankfurt/M.

[Just Test\(bed\) IT: Steinbeis Engineering Tag 2017](#)

05. April 2017, Stuttgart

[Engineering Simulation Show 2017](#)

26. April 2017, Derby, UK

[Barco Open Days](#)

09. bis 10. Mai 2017, Karlsruhe

Kontakt & Impressum



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.
