

# VDC-Newsletter April 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](http://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

### [Stärkstes Wachstum des VDC seit seiner Gründung](#)

Gleich elf neue Mitglieder verzeichnet das Virtual Dimension Center im April 2017. Das ist der stärkste Zuwachs an Mitgliedern in der Geschichte des Vereins. Mit den Neueintritten setzt sich der Wachstumskurs des Netzwerkes fort. Gleichzeitig kann das VDC seine Position als führendes Kompetenznetzwerk für Virtuelles Engineering in Deutschland weiter ausbauen.



Bild: Hochschule Heilbronn

### [Jetzt anmelden zum 2. Forum: Mensch-Technik-Interaktion - VR und Usability](#)

Ab sofort können Sie sich zum 2. Forum Mensch-Technik-Interaktion, das am 10. Mai bei der IHK Heilbronn-Franken stattfindet, anmelden.



Bild: DLR

### [Join the 3rd Symposium Driving Simulation 2017 as a sponsor](#)

The 3rd Symposium Driving Simulation will take place under the motto "Virtual Environments for Testing of Automated Vehicles". The event discusses the future challenges in the field of virtual development, testing and validation of systems for automated vehicles. You can still register as a sponsor.



Bild: VDC

### [Status Quo der Digitalen Menschmodelle](#)

Das VDC hat die Ergebnisse eines World Cafés rund um den thematischen Komplex „Digitale Menschmodelle“ veröffentlicht. Experten aus Forschung und Praxis haben darin die Chancen, Treiber und Hemmnisse dieser virtuellen Modelle herausgearbeitet.

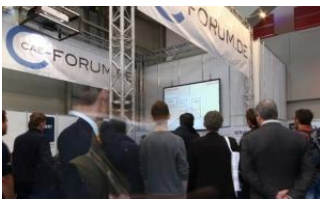


Bild: CAE-Forum

### [VDC auf der Hannover Messe](#)

Das Virtual Dimension Center war auch im Jahr 2017 auf der Hannover Messe vertreten.



Bild: Messe Stuttgart

### [Tickets für die Moulding Expo](#)

Die Internationale Fachmesse für den Werkzeug-, Modell- und Formenbau findet vom 30. Mai bis zum 2. Juni 2017 in Stuttgart statt. Mitglieder und Partner des VDC können kostenfrei an der Fachmesse teilnehmen.

## VDC-Veranstaltungen

^

### [2. Forum "Mensch-Technik-Interaktion" - Virtual Reality und 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

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

27. Juli 2017, Mannheim

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

27. September 2017, Kaiserslautern

### [3. Symposium Driving Simulation](#)

## Stellenangebote



Bild: VDC Fellbach

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

## Analysen & Markt



Bild: Apple

### [Wie Apples AR-Zukunft aussehen könnte](#)

Seit Monaten gibt es Gerüchte, laut denen der iPhone-Hersteller Produkte aus dem Bereich der erweiterten Realität plant. Der deutsche AR-Forscher Christian Theobalt spricht im Interview mit Mac & i über die technischen Möglichkeiten.



Bild: The Venture Reality Fund

### [Immer mehr VR-Unternehmen](#)

Der Markt an Firmen, die sich auf Virtual Reality spezialisiert haben, nimmt deutlich zu. Das berichten VR Nerds. Laut The Venture Reality Fund konnte demnach ein Firmenwachstum von 40 % im Jahr 2016 verzeichnet werden.



Bild: Modal M GmbH

### [Virtual Reality als Trend im Immobilienmarketing](#)

Virtual Reality steht 2017 vor dem Durchbruch. Damit können Interessenten eine Immobilie bereits betreten, lange bevor ihr Grundstein gelegt ist.

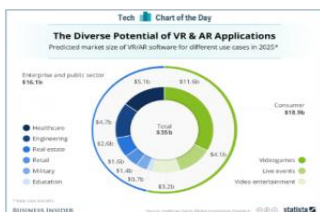


Bild: Golman Sachs via Business Insider

### [VR-Investor: Die Zahlen von Analysten sind Bullshit](#)

Ein Ökosystem, von dem viele Virtual-Reality-Entwickler leben können, existiert noch nicht. Das Geld, das die Branche am Leben erhält, kommt nicht vom Kunden, sondern von Investoren.



Bild: Time4News

### [VR als Schmerzmittel](#)

Schmerzen können signifikant gesenkt werden, indem man die Menschen in eine künstliche neue Realität auftauchen lässt. Dies besagte ein Test von Medizinern des Cedars-Sinai Medical Center.

Bild: DIZ

geprägte Wirtschaft radikal. Das DIZ führt daher eine Kurzumfrage durch, um den Stand der Digitalisierung in Baden-Württemberg einzuschätzen.



Bild: CeBIT

### [Rückblick CeBIT 2017: Potenzial von Virtual Reality für Usability Tests](#)

In diesem Beitrag soll die Frage beantwortet werden, welches Potenzial VR für Usability-Tests besitzt. Dazu besuchte der Usability Blog die CeBIT Hannover 2017 und sah sich an, welche Anbieter es im Bereich VR gibt, wie bereits Unternehmen VR einsetzen und welche Probleme bzw. Herausforderungen im Bereich VR existieren.

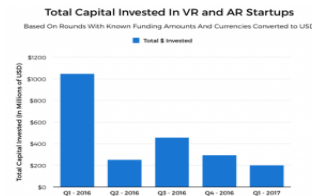


Bild: Crunchbase

### [Q1/2017: VR Investment Fades Despite Hype](#)

After years of buzz and modest consumer uptake, where do virtual and augmented reality stand now? Crunchbase's Joanna Glasner takes an outlook on investors' activities in 2017.



Bild: Facebook

### [Michael Abrashs Blick in die Zukunft der AR](#)

Nach seinem Vortrag zur näheren Zukunft der Virtuellen Realität auf der vergangenen Oculus Connect teilte Michael Abrash der Community nun im Rahmen der Facebook F8 seine Prognose für Augmented Reality mit.

## Hardware

^



Bild: Qualcomm

### [Qualcomms autarke VR-Brille ausprobiert](#)

Inside-Out-Tracking, Eye Tracking und Handtracking: Auf dem Papier lässt Qualcomms VR-Brille "Snapdragon 835" keine Wünsche offen. VRODO berichtet über Tests des neuesten Referenzmodells.



Bild: Oskargaspar (Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International)

### [Echtzeit-Gesichtsprojektion Inori Prayer](#)

Ein 1000-fps-Beamer verändert in Kombination mit 3D-Mapping in Echtzeit menschliche Gesichter.



Bild: Facebook

### [Facebook präsentiert Kameras für volumetrische 360 Grad Videos](#)

Am zweiten Tag der F8 Konferenz nutzte Facebook die große Bühne, um zwei Kameras zu präsentieren, die den zukünftigen 360 Grad Content auf ein neues Level heben könnten.



Bild: Unigine

### [Unigine Superposition testet OpenGL und VR](#)

Showcase für die Unigine-2-Engine: Der Superposition ist ein neuer Benchmark inklusive VR-Modus und eines Stresstests für Grafikkarten. Er läuft unter Linux und Windows.



Bild: Pixabay

### [Virtual Reality: Mindmaze überträgt reale Mimik in die Simulation](#)

Das Schweizer Startup Mindmaze arbeitet an neuronalen Interfaces. Das Unternehmen möchte VR-Brillen erschaffen, die Gehirnströme exakt erfassen und auswerten können. Nun hat das Unternehmen ein Produkt namens "Mask" vorgestellt, das noch dieses Jahr erscheinen soll und in der Lage ist, Gesichtsausdrücke zu erkennen und in die Virtual Reality zu übertragen.



Bild: Avegant

### [Videobrille Avegant Glyph im Test: Kopfhörer zum Kucken](#)

Auf den ersten Blick sieht die Glyph aus wie ein normaler Kopfhörer. Doch in dem etwas klobigen Bügel stecken Miniprojektoren, die ein Videobild direkt in die Augen des Nutzers projizieren.



Bild: HTC, Valve

### [HTC stellt Anwendungen für Vive Tracker vor](#)

Seit Ende März wird der Vive Tracker von HTC an Entwickler ausgeliefert. Die Einheiten erlauben es, reale Gegenstände in die Virtual Reality zu holen. Um die Entwicklung rund um das Zubehör zu beschleunigen, stellt HTC selbst beispielhafte Anwendungen samt Anleitung zum Nachbau vor.



Bild: Upload VR

### [HTC: IVRA veröffentlicht Standards für Virtual Reality Headsets](#)

Letztes Jahr wurde die Gründung der IVRA (Industry of Virtual Reality Alliance) bekannt gegeben. Diese besteht aus mehr als 170 Unternehmen, die gemeinsam die chinesische VR-Industrie vorantreiben sollen. Vor einigen Tagen wurde nach einem Event, dem ersten VR-Gipfel zur internationalen Kooperation in Beijing am 6. April 2017, die erste große Ankündigung der Gruppierung veröffentlicht.



Bild: Oculus

### [Oculus arbeitet an Virtual Reality Handschuhen](#)

Ein kürzlich veröffentlichtes Patent von Oculus gibt Pläne für die Entwicklung eines Virtual Reality Handschuhs preis.

## VR- & Vis-Software

^



### [RE`FLEKT Announce Drag And Drop 360-Degree Video Platform](#)

RE`FLEKT are working on an easy-to-use platform for 360-video distribution that needs no coding experience.



Bild: Laseraufmaß in  
Palette@Home, Palette CAD

### [Einfach planen, präsentieren und produzieren mit Palette CAD](#)

Seit über 23 Jahren ist Palette CAD ein Begriff in der Holztechnik. Für einen fehlerfreien Prozess – vom Aufmaß nehmen bis hin zur Ansteuerung der CNC-Maschinen. Pünktlich zur Interzum und Ligna hat das Softwarehaus gleich zwei Neuerungen im Gepäck.



Bild: TechViz

### [TechViz Manikin](#)

Bei TechViz haben Sie die Möglichkeit, einen virtuellen menschlichen Avatar einzufügen: eine Marionette, ohne Notwendigkeit von BodyTracking.



Bild: Unity

### [Entwicklung der Engine Unity 5 ist abgeschlossen](#)

Neue Effekte, bessere Entwicklerwerkzeuge und Unterstützung für Nintendo Switch und Vulkan: Das Unternehmen Unity hat laut Golem.de die Entwicklung von Version 5 seiner Engine abgeschlossen.



Bild: AMD

### [Radeon: AMDs Grafiktreiber unterstützt zwei wichtige VR-Techniken](#)

Support für Async Reprojection und Async Spacewarp für eine flüssigere Darstellung: Die Radeon Software 17.4.1 schaltet beide Funktionen für Radeon-Grafikkarten frei. Zudem unterstützt der Treiber auch Displayport 1.4 und 8K-60-Hz-Displays.



Bild: Pixabay

### [Fraunhofer HHI und UFA zeigen Deutschlands erste Testproduktion zum volumetrischen Film auf der NAB](#)

Die Technologie „3D Human Body Reconstruction (3DHBR)“ des Fraunhofer Heinrich-Hertz-Instituts HHI wird mit der UFA GmbH erstmals im Rahmen einer gemeinsamen Testproduktion für den begehbaren Film „GATEWAY TO INFINITY“ als volumetrische Virtual Reality-Erfahrung eingesetzt.



Bild: Nvidia

### ["Geometry Pass spart in VR massiv Rechenleistung"](#)

Die Bildrate muss stabil bleiben, obwohl zwei Bilder statt eines gerendert werden: Golem.de hat mit Dominic Eskofier von Nvidia über technische Herausforderungen und schlaue Algorithmen bei der Darstellung von Virtual Reality gesprochen.



Bild: Facebook

### [Facebook Spaces: Gemeinsam in der virtuellen Realität](#)

Facebook hat eine Betaversion von VR-Spaces für die Allgemeinheit freigegeben. In den virtuellen Szenarien können sich Anwender via Oculus Rift oder Messenger treffen.

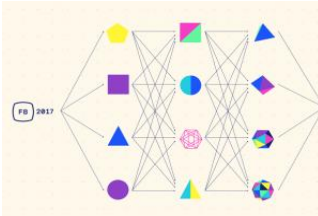


Bild: Facebook

### [Facebook macht die Smartphone-Kamera zur AR-Plattform](#)

Auf der Entwicklerkonferenz F8 hat Facebook-Chef Mark Zuckerberg den Start einer Augmented-Reality-Plattform angekündigt. Dabei setzt das Netzwerk auf Smartphones und ihre Kameras.

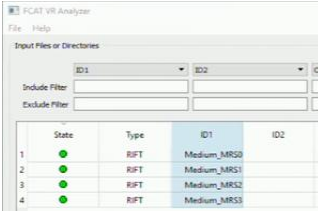


Bild: Nvidia

### [Performance in VR-Spielen: FCAT VR](#)

Nvidia hat ein Tool veröffentlicht, mit denen man die Performance von VR-Spielen präzise nachverfolgen kann. FCAT VR verträgt sich auch mit AMD-Karten.

## Simulation



Bild: Fraunhofer IDMT

### [Akustiksimulation: 3D-Modelle und authentische Klänge koppeln](#)

Das Fraunhofer IDMT präsentiert auf der Hannover Messe vom 24. bis 28. April ein Forschungsprojekt, bei dem es darum geht, Klänge von Bauteilen, Maschinen und Geräten schon während der virtuellen Produktentwicklung hörbar zu machen.



Bild: VRVis

### [Virtual Reality Fire Training](#)

Reales Feuertraining ist aufwendig und sehr gefährlich. Virtual Reality bietet hier eine optimale Lösung.

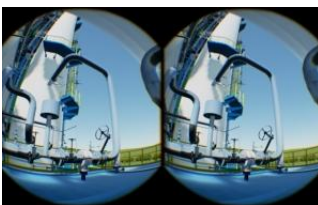


Bild: The Linde Group

### [Anlagenbau: VR für Schulung von Fachpersonal](#)

Messe-Highlight auf der Gastech in Tokio: Linde präsentiert Virtual-Reality-Anwendung zur Schulung von Fachpersonal / Simulation macht Prozessmodul erlebbar, das als Teil einer der weltgrößten Gasaufbereitungsanlagen entsteht / Linde treibt Digitalisierung im Unternehmen voran



Bild: NASA

### [Simulation-Based Operator Training Saves Costs](#)

Operators in the process industries control complex industrial equipment and processes, often involving hazardous and/or explosive materials. With today's sophisticated control systems, one or two operators can typically monitor and control an entire process unit.

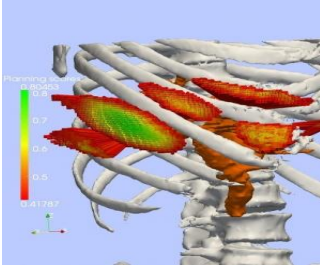


Bild: Mastmeyer et al.

## [Punktionen per Virtual Reality trainieren](#)

Am Lübecker Institut für Medizinische Informatik wird die patientenindividuelle 4D-Virtual-Reality-Simulation von Punktionen in atmungsbewegten virtuellen Körpermodellen entwickelt.

## PLM & BIM



Bild: apollon

## [Top-Ergebnisse für Software-Lösungen von apollon im Market Performance Wheel](#)

Die ganzheitliche und integrierte Softwarelösung Online Media Net unterstützt alle Anforderungen aus den Bereichen Produktdaten-Management, Digital Asset Management und Cross Media Publishing.

Hersteller: Building Information Modeling (BIM) wird derzeit in der Branche heiß diskutiert. Auch Hersteller von Bauprodukten müssen zukünftig BIM-Informationen bereitstellen. In welcher Hinsicht ist Ihr Produktportfolio bereit für BIM? (in %, n=56)



- Es gibt auf dem Markt bereits BIM-Informationen zu unseren Produkten
- Wir haben noch nicht damit angefangen mit BIM zu arbeiten
- Wir haben vor, dies kurzfristig umzusetzen (innerhalb 1-2 Jahren)
- Wir haben vor, dies auf lange Sicht umzusetzen (innerhalb 3-5 Jahren)
- BIM ist für unser Produktsegment nicht relevant
- Keine Antwort

©Consult, März 2017

Bild: BauInfoConsult

## [Sind Hersteller bereit für BIM?](#)

Auf die Planer und Verarbeiter werden durch BIM viele neue Prozesse einprasseln. Doch BIM betrifft genauso die Hersteller. Denn auch die Produzenten müssen bei ihrem Produktportfolio zukünftig größtenteils BIM-kompatible Produktinformationen bereitstellen.

## Unternehmensnews



Bild: Palette CAD

## [Erfahrener Neuzugang im Vertrieb bei Palette CAD](#)

Das Softwarehaus Palette CAD hat zum 15.04.2017 seine Vertriebsmannschaft um den Branchen-Kenner Udo Maraun (50) erweitert.



Bild: TechViz

## [TechViz video at SolidWorks 2017](#)

PhD Benjamin Bayart of TechViz walks through the ease of interacting with your SOLIDWORKS CAD models with the power of NVIDIA Quadro and the HTC Vive: Solidworks models are displayed instantly in the Vive thanks to TechViz VR display solutions



Bild: RWTH Aachen, TEMA

## [Arbeiten im Cyberspace: Fachkongress zu VR in industriellen Anwendungen](#)

„Virtual Reality in Industry“, unter diesem Titel beschäftigen sich am 4. und 5. Juli in Aachen Entwickler, Hard- und Softwarehersteller sowie Anwender und Experten aus Wissenschaft und Forschung mit den Möglichkeiten der virtuellen Realität in industriellen Anwendungen.





Bild: iFixit

### [Apple entwickelt eigene Grafikeinheiten](#)

Apple will die Kooperation mit Imagination Technologies spätestens 2019 auslaufen lassen. Statt lizenzierter PowerVR-Technik sollen Apple-eigene GPUs genutzt werden.



Bild: HTC, Valve

### [HTC will VR-Werbung vermarkten](#)

Werbung in der Virtuellen Realität wird bereits seit einiger Zeit als Einnahmequelle diskutiert. Anbieter HTC preist das Format als besonders "immersiv" und interaktiv an.



Bild: Epic Games

### [BMW verbindet 3D-Druck und Virtual Reality](#)

Dank VR können Automobilhersteller bei der Entwicklung ihrer Fahrzeuge viel Geld sparen. Auch BMW setzt zunehmend auf 3D-Druck und Virtual Reality. „Mixed Reality“ bietet Ingenieuren und Designern eine neue Art Prototypen zu entwickeln, wie 3d-grenzenlos.de berichtet.



Bild: Pixabay

### [Augmented Reality: Apple arbeitet angeblich an Computerbrille als Endkunden-Produkt](#)

Offenbar ist der iPhone-Hersteller dabei, Augmented-Reality-Gläser in ein Produkt zu gießen. Bis zur Marktreife dauert es aber noch ein Weilchen.



Bild: HTC

### [Virtual Reality: Vive-Ingenieurin gibt Einblick in ihre Zeit bei Valve](#)

Im Februar 2013 entließ Valve eine ganze Reihe von Mitarbeitern, darunter Jeri Ellsworth, die für das Unternehmen Hardware entwarf und am Prototyp der HTC Vive arbeitete. Später gründete sie ein Unternehmen und entwickelte eine AR-Brille für Gamer namens "CastAR", die 2017 erscheinen soll. In einem aktuellen Interview erzählt das Wunderkind über ihre Arbeit bei Valve und erklärt, weshalb sie Augmented Reality der Virtual Reality vorzieht.



Bild: Pixabay

### [Signa startet digitalen Wohnungsverkauf](#)

Die Parkapartments sind das erste Projekt, bei dem Signa in der Vermarktung in einem Testlauf voll auf die Online-Schiene setzt.



Bild: Pixabay

### [AMD kauft Nitero für drahtlose VR-Technik](#)

Mit der Übernahme von Nitero investiert AMD in die Bereiche Augmented Reality und Virtual Reality. Spannend ist, dass Valve ebenfalls Geld in Nitero gesteckt hatte.



Bild: AIP

## [Virtuelle Realität trifft Astrophysik](#)

Das Leibniz-Institut für Astrophysik Potsdam (AIP) geht mit einer neuen Virtual-Reality-Plattform online. Mit dreidimensionalen 360-Grad-Videos und Panoramen können Besucherinnen und Besucher der Plattform [vr.aip.de](http://vr.aip.de) – mit oder ohne Virtual-Reality-Brille (VR-Brille) – in den Kosmos eintauchen und eine virtuelle Tour durch astronomische Observatorien erleben.

---

## Termine

^

---

### [Barco Open Days](#)

09. bis 10. Mai 2017, Karlsruhe

---

### [16. Internationales 3D-Forum Lindau](#)

09. bis 10. Mai 2017, Lindau

---

### [Virtual Reality Training & Simulatie in de industrie](#)

09. Mai 2017, Hengelo

---

### [2. Event - Virtuelle Produktentwicklung: Experten berichten aus der Praxis](#)

11. Mai 2017, Stuttgart

---

### [ITEC 2017](#)

16. bis 18. Mai 2017, Rotterdam

---

### [ProSTEP iViP Symposium](#)

17. bis 18. Mai 2017, Essen

---

### [Einsatz der Mehrkörpersimulation \(MKS\) im Maschinen- und Anlagenbau](#)

17. Mai 2017, Paderborn

---

### [MOULDING EXPO](#)

30. Mai bis 02. Juni 2017, Stuttgart

---

### [High-End CGI. Future Trends mit Virtuellen Modellen](#)

30. Mai 2017, Pforzheim

---

### [ARTDAYS-2017](#)

01. bis 02. Juni 2017, München - Ottobrunn

---

## 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](mailto:presse@vdc-fellbach.de).

Virtual Dimension Center Fellbach

Kompetenzzentrum Virtuelle Realität und Kooperatives Engineering w.V.

Aublerenstr. 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).

Vertretungsberechtigt durch: 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.

---