



VDC-Newsletter Juli 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
- Unternehmensnews
- Termine
- Kontakt & Impressum

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial



[Neues Format: VDC und lightshape rufen VR Expo ins Leben](#)

Das Virtual Dimension Center (VDC) und die lightshape GmbH & Co. KG veranstalten in diesem Jahr erstmalig eine Ausstellung zum Thema Virtual Reality (VR) und Virtual Engineering.

Bild: Logo



Bild: Fraunhofer ITWM

[Der 13. IAK "Das Virtuelle Nutzfahrzeug" - Anmeldung ab sofort möglich](#)

Melden Sie sich ab sofort zu unserer 13. Sitzung des Industriearbeitskreis "Virtuelles Nutzfahrzeug" an!

VDC-Veranstaltungen



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

27. September 2017, Kaiserslautern

[VR-Expo](#)

12. bis 14. Oktober 2017, Stuttgart

[VDC-Vorstandssitzung](#)

16. Oktober 2017, Fellbach

[VDC-Mitgliederversammlung](#)

16. Oktober 2017, Fellbach

[3. Symposium Driving Simulation](#)

08. bis 09. November 2017, Braunschweig

[7. Erfahrungsaustausch Datenbrillen](#)

14. November 2017, Neuhausen auf den Fildern

Stellenangebote

^



Bild: VDC Fellbach

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

Analysen & Markt

^



Bild: UBM

[Studie zur Entwicklung von VR/AR offenbart überraschende Ergebnisse](#)

Das UBM Game Network hat den diesjährigen VRDC VR/AR Innovation Report vorgestellt. Die Daten dieser Studie beruhen auf Befragungen von mehr als 600 Fachleuten, die sich mit der Entwicklung von Virtual, Augmented und Mixed Reality-Lösungen befassen.



Bild: gfu

[Virtual Reality auf der IFA: Hype oder Zukunftstechnik?](#)

Ist Virtual Reality auf dem aufsteigenden oder absteigenden Ast? Diese Frage stellte sich auf dem Pre-IFA-event der gfu.



Bild: eVRydayVR

Jason Rubin äußert sich offen über den aktuellen Stand und die Zukunft von VR

Der Oculus Vice President für Content äußert sich in einem aktuellen Blogbeitrag über die Zukunft von Virtual Reality und betont insbesondere die Notwendigkeit neuer, erstklassiger Anwendungen.

Digi-Capital games software/hardware revenue 2017

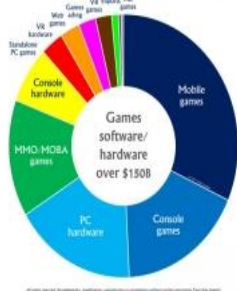


Bild: Digi-Capital

Digi-Capital: VR und AR haben Potenzial

Die Märkte für Virtual Reality und Augmented Reality sollen laut einer Studie von Digi-Capital bis 2021 stark zulegen.

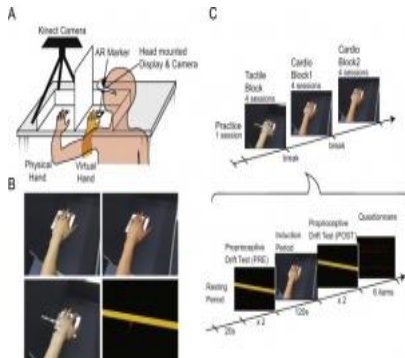


Bild: Sackler Centre for Consciousness Science

Wie Wissenschaftler mit VR unser Bewusstsein erforschen

Woher wissen wir eigentlich, was real ist und was nicht? Forscher der University of Sussex versuchen genau das herauszufinden und untersuchen dazu das menschliche Bewusstsein mit Hilfe von Virtual Reality.

Hardware



Bild: Mira Labs

Mira Prism: Augmented-Reality-Brille für 100 US-Dollar

Der Brillenaufsatz Mira Prism soll Nutzern einen preisgünstigen Einstieg in die Welt der Augmented Reality bieten. Als Display dient ein iPhone, dessen Bild an eine Glasscheibe reflektiert wird.



Bild: Future Interfaces Group

[AR-Projektor erweitert alle Flächen](#)

US-Wissenschaftler haben ein System entwickelt, mit dem aus einfachen Tischen Multitouch-Oberflächen werden.



Bild: Google

[Google Glass kehrt als Unternehmens-Werkzeug zurück](#)

Vor rund zweieinhalb Jahren stellte Google seine umstrittene Datenbrille Google Glass offiziell ein. Im Hintergrund lief aber ein Pilotprogramm für den Einsatz des Geräts in Unternehmen, das der Internet-Konzern jetzt öffentlich macht.



Bild: Oculus

[Standalone-VR-Brille von Oculus soll 2018 auf den Markt kommen](#)

Oculus arbeitet an einer VR-Brille, die ohne eingestecktes Smartphone oder angeschlossenen Rechner auskommt.



Bild: ACM Transactions on Graphics (Proc. SIGGRAPH 2017)

[Neuronale Netze machen Motion Capturing mit Handy oder Webcam möglich](#)

Ohne aufgeklebte Marker und ohne spezielle Tiefenkamera, dafür mit der Handykamera und in Echtzeit: Das Max-Planck-Institut für Informatik hat ein System entwickelt, das Bewegungen und Posen von Personen ohne Spezial-Equipment erkennt.



Bild: Visual Camp

[Standalone-VR-Headset nutzt Eye-Tracking](#)

Beim Exynos VR 3 genannten Headset erfasst Samsung die Augenbewegungen des Nutzers, um Bildrate und Grafikqualität zu optimieren.



Bild: Manus VR

[Manus VR: Entwicklerkits seit Ende Juli erhältlich](#)

Seit Anfang März kann man Manus VR vorbestellen. Das niederländische Unternehmen liefert die VR-Handschuhe seit dem 24. Juli aus.



Bild: AMD

[3DMark-Ergebnis: Radeon Vega Frontier Edition laut Nutzerbenchmark auf GTX-1080-Niveau](#)

Ein Forennutzer konnte bereits eine Radeon Vega Frontier Edition kaufen und hat ein 3DMark-Ergebnis veröffentlicht.



Bild: Ximmerse

[Qualcomms Referenzdesign unterstützt jetzt 2D-Controller](#)

Lenovo und HTC wollen noch dieses Jahr autarke Daydream-Brillen auf den Markt bringen. Als technologische Blaupause dient Qualcomms Referenzdesign eines Standalone-Headsets, das den firmeneigenen Snapdragon-835-Chip nutzt.



Bild: Microsoft

[Microsoft: Nächste HoloLens nutzt Deep-Learning-Kerne](#)

Die HPU 2.0 (Holographic Processing Unit) wird dauerhaft aktive Rechenwerke für künstliche Intelligenz integrieren. Microsoft möchte die zweite Generation der HoloLens damit ausrüsten, was die Akkulaufzeit und das Tracking verbessern soll.



Bild: Asus

[Asus ZenFone AR](#)

Mit dem ZenFone AR bringt Asus das weltweit erste Smartphone auf den Markt, das nicht nur Googles Virtual Reality-Plattform Daydream unterstützt, sondern mit Google Tango auch der Augmented Reality Einzug in den Endkundenmarkt gewährt.



Bild: MIT

[Mobiles Formendisplay macht digitale Objekte spürbar](#)

Bislang ist es noch keinem Unternehmen gelungen, Haptik und Berührung in Virtual Reality überzeugend zu simulieren. Ein neues Projekt des Massachusetts Institute of Technology (MIT) wird das nicht ändern, ist aber schön anzusehen.



Bild: HTC

[HTC stellt Standalone-VR-Headset vor](#)

HTC hat in China eine neue Version seiner Virtual Reality-Brille VIVE vorgestellt, die komplett ohne Kabel, PC oder Smartphone auskommt. Die gesamte Technik ist in der Brille verbaut und dürfte VR somit einer breiteren Masse zugänglich machen.

VR- & Vis-Software



Bild: 3D EXCITE

[3DEXCITE DELTAGEN 2018 nun verfügbar](#)

3DEXCITE DELTAGEN 2018 steht jetzt zum Download bereit. Die neue Version beinhaltet viele Verbesserungen, Upgrades und Fehlerkorrekturen.



Bild: TechViz

[TechViz new Interactive Image Integration \(I3\) at Siggraph 2017](#)

TechViz new I3 option enables to visualize human-machine interaction scenarios, combining non-3D elements within a 3D model.

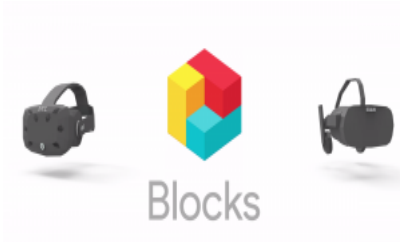


Bild: Google

[Google-App ermöglicht die Erstellung von 3D-Objekten mit wenig Aufwand](#)

Mit den Virtual-Reality-Brillen HTC Vive und Oculus Rift können Interessierte nun dank der App Blocks einfache 3D-Modelle und Szenen in einer virtuellen Umgebung kreieren.

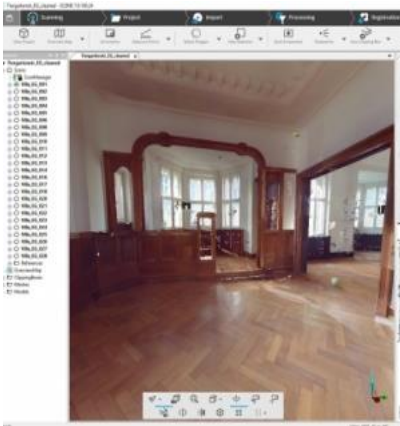


Bild: Faro

[Integration von 3D-Punktwolken vom Scanner bis zum Arbeitsplatz](#)

Faro, Anbieter von 3D-Messtechnik und -Bildgebungslösungen, bringt nun die Software-Plattform Faro Scene 7.0 auf den Markt.

Simulation



Bild: VDC St. Georgen

[Virtual Fires Congress: Virtuelles Training für den Umgang mit Gefahrensituationen](#)

Unbemannte Flieger und Terror waren Schwerpunktthemen beim Virtual Fires Congress am 29. und 30. Juni in St. Georgen.



Bild: Hochschule Aalen

[VR für das Maschinenbaustudium](#)

An der Hochschule Aalen ist im Studiengang Maschinenbau/Produktentwicklung und Simulation ein neues Virtual Reality Labor für die Lehre und Forschung in Betrieb genommen worden.



Bild: asteam

[Virtual Reality für die Feuerwehr](#)

Die Asteam AG hat einen Übungssimulator für die Atemschutz-Einsatzkräfte der Feuerwehr programmiert.



Bild: Lindero Edutainment

[Der "Earthquake Simulator VR" zeigt, wie man Erdbeben überlebt](#)

Virtual Reality kann für viele Zwecke eingesetzt werden. Einer davon ist Überlebenstraining. Eine neue VR-App zeigt Nutzern, wie man sich im Falle eines Erdbebens verhalten muss, um sich und andere in Sicherheit zu bringen.



Bild: TU Chemnitz Rico Welzel

[Heute die Arbeitswelt von morgen simulieren](#)

Chemnitzer Kompetenzzentrum „Virtual Humans“ präsentierte bei Besuch von Staatssekretär Stefan Brangs erstmals Spitzenforschung zur vollständigen Mensch-Digitalisierung.



Bild: ESI

[ESI präsentierte seine Smart Virtual Prototyping-Lösungen auf dem Daimler EDM CAE Forum 2017](#)

Der Fokus lag auf Virtual Reality, Cloud, Big Data und autonomes Fahren.



Bild: TechViz

[TechViz program for Siggraph 2017](#)

TechViz will be at Siggraph 2017 on booth 531 and will make live demos of its new options TechViz VR Collaboration and I3.



Bild: SALT AND PEPPER Software Solutions

[DIGILITY: SALT AND PEPPER Software Solutions präsentiert Virtual Reality für die Industrie](#)

Die Messe und Konferenz stellt die Interaktion zwischen realer und digitaler Welt in den Fokus.

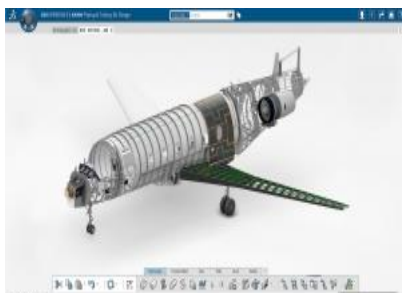


Bild: Dassault Systèmes

[Boeing und Dassault Systèmes kündigen erweiterte Partnerschaft an](#)

Boeing baut den Einsatz von Dassault Systèmes um die 3DEXPERIENCE Plattform für das Manufacturing Operations Management und Product Lifecycle Management aus



Bild: Volkswagen

[Volkswagen Konzern setzt auf Virtual Reality Lösungen für interaktive Zusammenarbeit in Produktion & Logistik](#)

Der Volkswagen Konzern startet als erster Automobilhersteller den konzernweiten Rollout der Virtual Reality (VR)-Technologie mit HTC VIVE-Brille



Bild: Acer

[Microsoft-Studios arbeiten an Inhalten für Mixed Reality](#)

Noch hält sich Microsoft eher bedeckt, was die Pläne für Augmented und Virtual Reality auf Windows 10 und der Xbox One X angeht. Offenbar arbeiten die Studios des Herstellers aber an Inhalten.



Bild: Apple

[Apple arbeitet weiterhin an der Implementierung von Virtual Reality](#)

Anfang Juni bekannte sich Apple zum ersten Mal offiziell zu Virtual Reality. Neue Stellenausschreibungen legen nahe, dass das Unternehmen weiterhin bemüht ist, das Medium in das eigene App-Ökosystem zu integrieren.



Bild: Apple

[AR-Kit: Warum Apple Google bei der Augmented Reality hinter sich lässt](#)

Apple steigt mit AR-Kit in den Augmented-Reality-Sektor ein. Die neue Plattform wird im Herbst mit iOS 11 auf Millionen iPhones und iPads geschoben. Damit könnte Apple eine ganze Industrie beflügeln.

LEAP

MOTION

Bild: Leap Motion

[VR- und AR-Entwickler Leap Motion erhält millionenschwere Unterstützung](#)

Der Entwickler Leap Motion erhielt millionenschwere Unterstützung von JP Morgan. Leap Motion CEO Michael Buckwald sagt der Branche eine glorreiche Zukunft voraus.



Bild: Within

[VR-Plattform "Within" erhält 40 Millionen US-Dollar](#)

Obwohl der Hype um Virtual Reality spürbar nachgelassen hat, fließt immer noch reichlich Geld in die Industrie. Chris Milks "Within" ist das jüngste VR-Unternehmen, das sich über einen Geldsegen freuen darf.

Termine



[3. VDI-Fachkonferenz : Augmented und Virtual Reality als Smart-Assistance](#)

06. bis 07. September 2017, München

[Go-3D 2017](#)

07. September 2017, Rostock

[World Class Business Virtual Reality 2017](#)

19. bis 20. September 2017, Frankfurt am Main

[Optis Industry Day & LMD Conference 2017](#)

27. bis 28. September 2017, Paris

[Call for Papers: Training and Simulation Display Summit](#)

27. bis 28. September 2017, Virginia

[16th IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality](#)

09. bis 13. Oktober 2017, Nantes cedex 1

[5th ACM Symposium on Spatial User Interaction \(SUI 2017\)](#)

16. bis 17. Oktober 2017, Brighton

[AWE Europe](#)

19. bis 20. Oktober 2017, München

[VR Days](#)

25. bis 27. Oktober 2017, Amsterdam

[ESI Forum in Deutschland 2017](#)

07. bis 09. November 2017, Weimar

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).

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.
