



VDC-Newsletter Dezember 2017

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.

Inhaltsverzeichnis

- [VDC-Spezial](#)
- [VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten](#)
- [Stellenangebote](#)
- [Analysen & Markt](#)
- [Anwendungen](#)
- [Forschung & Technologie](#)
- [Unternehmensnews](#)
- [Termine](#)
- [Kontakt & Impressum](#)

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial



VIRTUAL DIMENSION CENTER



Frohes Fest !

Das Team der VDC-Geschäftsstelle wünscht allen Newsletter-Abonnetten ein frohes Weihnachtsfest, besinnliche Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Virtuelle Techniken im Marketingprozess

Am 7. Februar organisiert das VDC Fellbach mit der IHK Region Stuttgart die Veranstaltung "Virtuelle Techniken im Marketingprozess". Ab 14 Uhr werden bei der IHK Region Stuttgart aktuelle Anwendungsszenarien von VR aus dem Marketingkontext beleuchtet und auf Praxistauglichkeit überprüft. [Bildquelle: ESI GmbH]

[zum Beitrag](#)





Honorarprofessur für VDC-Geschäftsführer

Auszeichnung für besonders erfolgreiches Engagement in der Lehre: Der Senat der Hochschule Heilbronn hat den Geschäftsführer des Virtual Dimension Centers (VDC), Dr. Christoph Runde, zum Honorarprofessor bestellt.

[zum Beitrag](#)



VDC unterstützt das internationale Technologienetzwerk 3D Central

Mit den Technologiebereichen „Smart Engineering“ und „additive Fertigung“ befasst sich das Technologieprojekt 3D Central, das vom EU-Programm Interreg Central Europe gefördert wird.

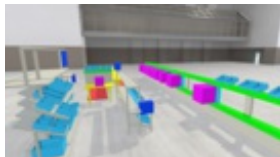
[zum Beitrag](#)



VR Expo 2018 – Die VR/AR-Messe in Stuttgart!

Am Do, den 5. und Fr, den 6. Juli 2018 veranstaltet das Virtual Dimension Center (VDC) zusammen mit seinen Mitgliedern lightshape und Daimler AG in den Hallen der neu erbauten ARENA 2036 die VR Expo 2018 – eine einzigartige Kombination aus Industrie, Forschung und Kreativität!

[zum Beitrag](#)



Boxplan: Smart Engineering & Service Day

Demotag am 18.1.2018 am VDC: With BOXPLAN you will experience the mock ups of your assembly stations at scale in virtual reality [Bildquelle: Boxplan]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



15. Januar 2018: Statusseminar 3D-GUlde

München

[weitere Informationen](#)

18. Januar 2018: Smart Engineering & Service Day

Fellbach

[weitere Informationen](#)

23. Januar 2018: Datenbrillen in der Industrie

Aalen

[weitere Informationen](#)

07. Februar 2018: Virtuelle Techniken im Marketingprozess

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

21. Februar 2018: Fachkongress Composite Simulation

Augsburg

[weitere Informationen](#)

28. Februar 2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

Esslingen

[weitere Informationen](#)

08. März 2018: Industriearbeitskreis Anlagenbau

Ludwigshafen (voraussichtlich)

[weitere Informationen](#)

11. April 2018: Digitale Menschmodelle

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



Clustermanager (m/w) Virtual Reality

VDC Fellbach

[zur Stellenanzeige](#)



Werkstudent/in Kommunikation und Events

VDC Fellbach

[zur Stellenanzeige](#)



Schüler/Student (m/w) für Technikbetreuung (VR/AR)

VDC Fellbach

[zur Stellenanzeige](#)



Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie auf [3D-Jobs.net](#).

Analysen & Markt



Weltweite Investitionen in Virtual und Augmented Reality sollen sich bis 2021 jedes Jahr verdoppeln

Die Analysten der International Data Corporation (IDC) haben neue Prognosen für das Segment Virtual Reality und Augmented Reality veröffentlicht. [Bildquelle: IDC]

[zum Beitrag](#)



Vive X: HTC investiert in 26 VR- und AR-Startups

HTCs breit angelegtes Industrieförderprogramm Vive X geht in die dritte Runde. Dieses Mal wurden 26 Startups ausgewählt. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



Der Virtual Reality Markt wächst und PlayStation VR ist weiterhin Marktführer

Laut einem aktuellen Bericht vonCanalys ist das Interesse an Virtual Reality-Headsets aufgrund der gesunkenen Preise hoch wie nie zuvor. Demnach wurde im dritten Quartal 2017 erstmals die Marke von einer Million verkauften VR-Headsets insgesamt überschritten. [Bildquelle: PlayStationVR]

[zum Beitrag](#)



OPTIS releases VRX 2018, placing driving simulation at the heart of smart lighting

New version of virtual reality software enables transportation industry to virtually test advanced headlight systems and provide smarter, safer lighting to their customers [Bildquelle: Optis]

[zum Beitrag](#)



HTC Vive Dual Controllers with TechViz Virtual Assembly

Perform complex 3D assembly tasks with both hands in your HTC Vive. Watch how HTC Vive Dual Controllers are used with TechViz Virtual Assembly option in the 3D application Catia V5 with the virtual reality software TechViz VR.

[zum Beitrag](#)



ESi stellt die neueste Version seines Flaggschiffes "Virtual Performance Solution" vor

ESi Group, führender Anbieter von VirtualPrototyping-Softwarelösungen und Dienstleistungen für die Fertigungsindustrie, gibt die Veröffentlichung der neuesten Version von ESI Virtual Performance Solution (VPS) bekannt. Neue Paradigmen haben zu einer Umgestaltung von ESIs Flaggschiff geführt, die in einzigartiger Art und Weise die aktuellen Bedürfnisse der Automobilindustrie abdeckt. Bei der neuen Fahrzeuggeneration mit Verbrennungsmotoren oder Elektro-/Hybridantrieben vertrauen die Hersteller auf Multi-Material-Konstruktionen, einschließlich Leichtmetallen und Verbundwerkstoffen. [Bildquelle: ESI]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality PistenBully Simulator

Um allen Kunden und Fans der Kässbohrer Geländefahrzeug AG eine rasante PistenBully Fahrt zu ermöglichen, entwickelte die CMC Engineers GmbH gemeinsam mit Ihrem Partner Aufwind einen Virtual Reality Simulator mit einer Bewegungsplattform. [Bildquelle: CMC Engineers]

[zum Beitrag](#)



Catia instantly displayed on Windows Mixed Reality with TechViz VR and HP Workstation

TechViz VR Software is now compatible with Windows Mixed Reality Headset. Users can instantly see in VR their 3D model from their native 3D application (Catia, NX, Creo, NavisWorks and 200 others) and work in collaboration.

[Bildquelle: TechViz] [zum Beitrag](#)



Rolls-Royce nutzt VR zur Mitarbeiterschulung

Automobil- und Triebwerhersteller Rolls-Royce setzt Virtual Reality-Technik zum Training seiner Mitarbeiter ein. Mitarbeiter sollen durch Virtual Reality die Möglichkeit bekommen, bereits erlernte Inhalte durch virtuelle Anwendung aufzufrischen. [Bildquelle: Rolls-Royce]

[zum Beitrag](#)



Digitalisierung steigert Einkaufserlebnis beim Hauskauf

Town & Country Haus bietet die Musterhausbesichtigung per Virtual Reality an und investiert in Digitalisierung wichtiger Unternehmensprozesse. [Bildquelle: Town & Country Haus]

[zum Beitrag](#)



Wie Saturn Virtual Reality beim Shopping einsetzt

Der Elektronikhändler Saturn ist mit seiner VR-App "Virtual Saturn" Vorreiter im VR-Shopping. [Bildquelle: Mediamarktsaturn]

[zum Beitrag](#)



Virtual und Augmented Reality im Tourismus

In Zukunft können sich Urlauber dank Virtual Reality und Augmented Reality fast lebensecht von den Gegebenheiten vor Ort überzeugen. Zum Beispiel durch virtuelle Inspektionen von Hotelzimmern, einen 360-Grad-Spaziergang durch New York oder computeranimierte Rundgänge auf Kreuzfahrtschiffen. [Bildquelle: Thomas Cook]

[zum Beitrag](#)



Augmented Reality soll die Arbeit in Lager und Produktion erleichtern

Augmented Reality, Virtual Reality und Mixed Reality: Smarte Brillen sollen die Produktivität erhöhen – vor allem in Logistik und Fertigung. Wie weit ist der Mittelstand schon heute? [Bildquelle: Picavi]

[zum Beitrag](#)



Motorenherstellung: Renault Trucks testet Mixed-Reality

Ab Januar 2018 wird Renault Trucks eine neue und effiziente Technologie zur Qualitätskontrolle im Motorenwerk in Lyon testen. Konkret sollen die Vorteile untersucht werden, die mittels Augmented-Reality und Mixed-Reality bei den jeweiligen Herstellungsverfahren möglich sind. [Bildquelle: Volvo Group Trucks Central Europe GmbH]

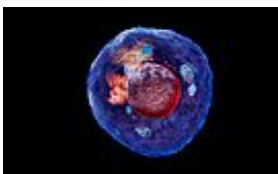
[zum Beitrag](#)



Laserscanning für das Rathaus St. Georgen

Als Vorbereitungen auf die Sanierung werden im Rathaus St. Georgen Laserscanner an über 200 Stellen positioniert. [Bildquelle: plaNtec]

[zum Beitrag](#)



Die Verleihung des Nobelpreises für Physiologie oder Medizin steht erstmals auch als VR-Erlebnis zur Verfügung

Stockholm / München – 5. Dezember 2017. Wenn in der Nobel-Woche die Nobelpreisträger nach Stockholm und Oslo kommen, werden HTC VIVE™ und Nobel Media im Rahmen einer Partnerschaft das erste Virtual Reality (VR)--Erlebnis für den Nobelpreis in Physiologie oder Medizin kreieren. Das VR-Erlebnis „The Circadian Rhythm“ nimmt die Zuschauer mit auf eine Reise in den menschlichen Körper bis auf Zellebene, um die Funktionsweise besser verstehen zu lernen. Dieses wirklich einzigartige VR-Erlebnis verdeutlicht den Beitrag der Nobelpreisgewinner und erklärt, wie Pflanzen, Tiere und Menschen ihren biologischen Rhythmus anpassen, um diesen mit Veränderungen auf der Erde zu synchronisieren. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



VR für das Mitarbeitertraining

Oculus-Headsets dienen dem Start-up Strivr dazu, Bildungsprogramme an Supermarktmitarbeiter zu vermitteln. [Bildquelle: Strivr]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality im Dienst der Psychologie

Der Aufbau unserer Umwelt folgt bestimmten Strukturen und Merkmalen, die für uns so selbstverständlich sind, dass wir ihrer kaum bewusst sind. Dieses "Szenenwissen" untersucht die Psychologin Prof. Melissa Lê-Hoa Võ an der Goethe-Universität – unter anderem im Virtual Reality-Labor. [Bildquelle: Goethe-Universität Frankfurt am Main]

[zum Beitrag](#)



Virtueller Rundgang durch den Brenner Basistunnel

Eine Virtual-Reality-Anwendung des Start-ups "realer" ermöglicht das virtuelle Eintauchen in den Tunnel. Mit der Virtual-Reality-Brille kommt man sogar tiefer in den Tunnel als wenn man ihn tatsächlich besuchen würde. [Bildquelle: realer]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



Leichte, kompakte VR-Brillen durch großflächige Mikrodisplays

VR-Brillen liegen im Trend. Bisher sind sie jedoch meist schwer und überdimensioniert. Großflächige Mikrodisplays sollen das ändern: Sie ermöglichen ergonomische und leichte VR-Brillen. Die neuen OLED-Displays erreichen nun erstmals sehr hohe Taktraten und erzielen mit »full-HD extended« eine sehr gute Auflösung. [Bildquelle: Claudia Jacquemin]

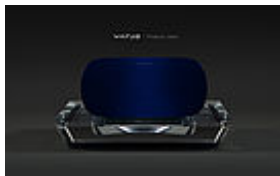
[zum Beitrag](#)



Neuer Huawei VR Controller

Huawei scheint nun auch den Virtual Reality Markt ins Visier zu nehmen, denn ein FCC Antrag zeigt einen VR Controller, der vermutlich zu einer Mobile VR-Brille von Huawei gehört. [Bildquelle: Huawei]

[zum Beitrag](#)



Varjo: Das VR-Headset mit dem scharfen Blick

VR-Headsets sind mittlerweile technisch deutlich ausgereifter als noch vor ein paar Jahren - wirklich scharf ist das Bild allerdings immer noch nicht. Varjo will das mit einem Headset ändern, das den aktuell betrachteten Bereich sehr scharf anzeigt. [Bildquelle: Varjo]

[zum Beitrag](#)



Neues Display macht Fusion von realer und virtueller Welt realistischer

Forscher an der University of Arizona haben den Prototypen für ein Display gebaut, bei dem virtuelle Objekte reale verdecken können und umgekehrt. Noch ist es allerdings nur für ein Auge geeignet und relativ sperrig. [Bildquelle: University of Arizona College of Optical Sciences]

[zum Beitrag](#)



Google bringt eine API für die VR/AR-Bibliothek Poly

Die Schnittstelle bietet eine direkte Anbindung an die Plattform zum Teilen von Objekten für AR- und VR-Anwendungen. Neben der REST API gibt es Tools zum Integrieren der Objekte in diverse Anwendungen. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)

VR-Handschuh HaptX Gloves



Mit HaptX Gloves werden erstmals feinste Berührungen in der virtuellen Realität spürbar. Die Technik des Handschuhs beruht auf kleinen Luftpolsterungen, die sich füllen lassen, um ein realistisches und haptisches Erlebnis zu simulieren.

[Bildquelle: HaptX]

[zum Beitrag](#)



TPCast bringt Wireless-Adapter für Oculus Rift in Europa auf den Markt

Peking, 07. Dezember 2017 – TPCAST, Erfinder der ersten drahtlosen Virtual Reality (VR)-Lösung, gab heute, wie bereits angekündigt, die europäische Markteinführung seines Wireless VR Adapters für Oculus Rift in der Consumer Edition bekannt. TPCAST hat als erstes Unternehmen einen kommerziellen Wireless- Adapter für Virtual Reality auf den Markt gebracht, der die gleiche Videoleistung und Performance bietet wie kabelgebundene Lösungen. [Bildquelle: TPCast]

[zum Beitrag](#)



Sumerian: Amazon stellt Editor für VR- und AR-Anwendungen vor

Das Tool mit dem Namen AmazonSumerian läuft im Browser und ist auf die Integration mit AWS-Diensten ausgelegt. Neben einem Editor bietet es eine Scripting Library für JavaScript, eine Objektbibliothek und virtuelle Gastgeber. [Bildquelle: Amazon]

[zum Beitrag](#)



Neue Fingertastatur für Virtual und Augmented Reality

Das Unternehmen Tap Systems hat eine neue Lösung für das Schreiben in VR- und AR-Anwendungen. [Bildquelle: Tap Systems]

[zum Beitrag](#)



Die Neuerungen von Linux 4.15

Das im Januar erwartete Linux 4.15 verbessert den Support für AMDs moderner Grafikkarten. Auch für VR-Brillen sind wichtige Neuerungen dabei. [Bildquelle: Heise online]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



MACKEVISION

Mackevision und Nishikawa Communications gehen strategische Partnerschaft ein

Mackevision Medien Design GmbH und Nishikawa Communications Co. Ltd. (NICO) gehen eine strategische Partnerschaft ein. Durch die Nutzung von Mackevisions Content-Plattform und moderner 3D-Technologien stärkt NICO seine Position im Marketing. Die strategische Allianz verschafft NICO Zugang zu qualitativ hochwertigen 3D- sowie CG-Bildern und -Filmen, die japanischen Herstellern - insbesondere in der Automobil-Branche - den Schlüssel für effektives Marketing liefern.

[zum Beitrag](#)



Barco & OPTIS demonstrating next generation visualization quality in Virtual Reality

Hardware and software meet to provide the highest visualization quality: Barco focuses on a strong agreement with OPTIS [Bildquelle: Optis]

[zum Beitrag](#)



Digital Product School works with Vectorform as Expert and Experience Partner

Vectorform continues to provide insight to the Digital Product School (DPS) innovation program in Munich, Germany as an Expert and Experience Partner, through the innovation process on topics such as AR, VR, voice user interface and more. [Bildquelle: Vectorform]

[zum Beitrag](#)



OPTIS opens Virtual Reality demonstration center in Silicon Valley

The center hosts top VR prototyping technology creating 30 new jobs over the next three years [Bildquelle: Optis]

[zum Beitrag](#)



CAE-Gemeinschaftsstand auf der Hannover Messe 2018

Der CAE-Gemeinschaftsstand bietet im sechsten Jahren auf der Hannover Messe 2018 Informationen in den Kernthemen numerische Simulation, 3D Visualisierung (Augmented Reality / Virtual Reality) und Additive Fertigung (3D Druck). Dies sind Kernthemen in der heutigen Diskussion um die Digitalisierung und Industrie 4.0. [Bildquelle: CAE-Forum]

[zum Beitrag](#)



Google gibt AR-Plattform Tango auf

Google stellt die Entwicklung seiner Augmented-Reality-Umgebung "Tango" für Smartphones wie erwartet ein. Der Support endet am 1. März 2018. Das Nachfolgeprojekt "ARCore" stand bereits fest. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



Bundesverband Digitale Wirtschaft eröffnet VR-Wissensplattform für Unternehmen

Der Bundesverband Digitale Wirtschaft will Virtual- und Mixed-Reality-Systeme mit einer Wissensplattform fördern. Damit wollen sie Möglichkeiten für die professionelle Anwendung der Technik aufzeigen. [Bildquelle: BVDW]

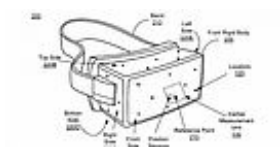
[zum Beitrag](#)



Disrupt 2017: Neue Ideen für Augmented und Virtual Reality

Auf der Technikmesse Disrupt 2017 in Berlin zeigten verschiedene Start-up-Unternehmen aus aller Welt ihre neuesten Technik-Erfindungen. Stark vertreten waren dabei auch die beiden Bereiche Virtual Reality und Augmented Reality. [Bildquelle: TechCrunch]

[zum Beitrag](#)



Oculus reicht Patent für Curved Display ein

Bekommt die Oculus-Familie bald weiteren Zuwachs? Die Kalifornier haben ein Patent für ein Curved Display eingereicht, das in zukünftigen VR-Brillen zum Einsatz kommen könnte. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



Oculus-Entwickler spricht über Augmented-Reality-Pläne

Der Programmierer Dave Moore arbeitet in Oculus' Forschungsabteilung. Dort beschäftigt er sich mit neuen Trackingverfahren und Computer-Vision-Technologie. In einem Podcast gibt er einen Einblick in Facebooks Augmented-

Termine



14. März 2018: 3. VDI-Fachkonferenz Virtuelle Techniken in der Fahrzeugentwicklung 2018

München Dornach

[weitere Informationen](#)

18. März 2018: IEEEVR 2018

Reutlingen

[weitere Informationen](#)

23. April 2018: Hannover Messe - Digital Factory

Hannover

[weitere Informationen](#)

15. Mai 2018: 17. Internationales 3D-Forum Lindau

Lindau

[weitere Informationen](#)

20. Juni 2018: Web3D 2018 - The 23rd International ACM Conference on 3D Web Technology

Poznań

[weitere Informationen](#)

Kontakt & Impressum



VDC-Mitglieder können über den Newsletter ihre Unternehmensnachrichten veröffentlichen. Senden Sie hierzu 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
Deutschland

Tel.: [+49 \(0\) 711 585309-0](tel:+49(0)7115853090)
Fax: [+49 \(0\) 711 585309-19](tel:+49(0)71158530919)
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.