



VDC-Newsletter April 2018

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



Experten-Roundtable: AR, VR und MR im Maschinenbau

Beim Verpackungsmaschinenbauer Optima loten mehrere Abteilungen die Einsatzmöglichkeiten von Virtual und Augmented Reality aus. Im Gespräch mit Dr. Christoph Runde (VDC Fellbach) diskutierten Optima-Vertreter, wie Planer, Werker und Servicetechniker in die digitale Infrastruktur integriert werden können.

[zum Beitrag](#)



Besuch des VDCs auf der IT4Fashion 2018 in Florenz

Die IT4Fashion ist eine Konferenz und Ausstellung, auf der Modefirmen, Softwareanbieter und Forschungseinrichtungen aus ganz Europa und Nordamerika über IT-Technologien in den Bereichen Mode und Luxus diskutieren. [Bildquelle: VDC Fellbach]

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



26.04.2018: VR in Simulation & Berechnung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

03.05.2018: Industriearbeitskreis VR im Anlagenbau

Ludwigshafen

[weitere Informationen](#)

15.05.2018: 17. Internationales 3D-Forum Lindau

Lindau

[weitere Informationen](#)

15.05.2018: LightSim 2018

Würzburg

[weitere Informationen](#)

12.06.2018: CEBIT 2018

Hannover

[weitere Informationen](#)

05.07.2018: VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



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



Firmen sind auf Partnersuche

Das Potential von Augmented und Mixed Reality ist erkannt. Eine der grössten Herausforderungen für Firmen ist es nun, schnell genug Fachkompetenzen aufzubauen, um in diesem sich exponentiell schnell entwickelnden Bereich liefern und skalieren zu können. [Bildquelle: JIRAROJ PRADITCHAROENKUL / iStock]

[zum Beitrag](#)



Mit 5G starten AR und VR in Unternehmen durch

5G, der Nachfolger von LTE, bildet durch höhere Datenraten und niedrigere Latenz die Basis für den Erfolg von Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) in der Industrie. [Bildquelle: TechTarget]

[zum Beitrag](#)



VR-Entwickler über Branchenwachstum: "Langsamer als erwartet"

Der Geschäftsführer Hilmar Veigar Pétursson des Spielestudios CCP beschreibt das Henne-Ei-Problem der VR-Brille. [Bildquelle: CBS NEWS]

[zum Beitrag](#)



Entgegen der Prognosen: Preise für Grafikkarten sinken wieder

Der Chiphersteller Nvidia erwartet eigentlich, dass Grafikkartenpreise weit über der offiziellen Preisempfehlung noch bis Ende des Jahres die Regel sind. Der aktuelle Trend spricht eher dagegen. [Bildquelle: PC GAMES HARDWARE]

[zum Beitrag](#)



Wann Augmented Reality wirklich Sinn macht

Augmented Reality (AR) boomt zwar. Aber eine AR-Anwendung anzubieten, schafft noch keine nachhaltige Kundenbeziehung. Erfolg wird nicht derjenige haben, der nur die Technik feiert. Die Bedürfnisse der Kunden müssen im Mittelpunkt stehen. [Bildquelle: CIO]

[zum Beitrag](#)



Mangel an Apps ein Problem für Augmented Reality

Augmented Reality droht zu einem endlosen Hype zu verkommen. Noch eine Plattform, noch ein Entwicklerkit. Verzweifelt gesucht: bahnbrechende Anwendungen vom Schlags eines Pokémon Go. [Bildquelle: TREND BLOG]

[zum Beitrag](#)



So kann der Einzelhandel gegen Amazon & Co punkten

Wer sich im Wettbewerb des Einzelhandels behaupten will, muss auf vielen verschiedenen Kanälen aktiv sein. Technologien wie Virtual Reality, Automatisierung und Datenanalysen werden dabei immer wichtiger. [Bildquelle: Pixabay/ CC0]

[zum Beitrag](#)



Tragekomfort entscheidet über die Akzeptanz von Datenbrillen

Dieselbe Technologie, mit der Gamer ganz in die Welt ihres Videospiele einzutauchen, revolutioniert die Arbeitswelt: Auf Messen werden Maschinen als virtuelle Modelle präsentiert. Datenbrillen unterstützen Techniker bei der Montage und Wartung von Maschinen und in Lagern optimieren sie die Wege der Kommissionierer. Ergeben sich für Arbeitnehmer Vorteile aus der Verwendung, fördert dies die Bereitschaft, die neue Technologie einzusetzen. Das zeigen Untersuchungen der Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin (BAuA). Wichtig für die Akzeptanz der Hilfsmittel ist der Tragekomfort: Halterungen dürfen nicht drücken, die Brillen aber trotzdem nicht verrutschen. Zudem legen die Beschäftigten auf leichte und gut ausbalancierte Geräte Wert. [Bildquelle: Notebookcheck]

[zum Beitrag](#)



Die wichtigsten disruptiven Technologien 2018

Technologien wie künstliche Intelligenz und virtuelle Realität haben sich im Business etabliert. Unternehmen nutzen das Tempo des technischen Fortschritts, um ihre Produktivität und Effizienz zu steigern. Im Video stellen wir disruptive Technologien vor, die Sie jetzt auf dem Radar haben sollten. [Bildquelle: COMPUTERBILD]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



Virtual Corporate Spaces von Solid White - Kollaborative VR-Multiuser Lösungen

Die Stuttgarter Digitalagentur Solid White hat für die Schweizer Firma dormakaba das Virtual Design Center Interactive entwickelt. Ein Beispiel für Virtual Corporate Spaces: kollaborative VR-Multiuser Lösung für Marketing und Knowledge Management. [Bildquelle: Solid White]

[zum Beitrag](#)



New video of Instant VR Collaboration by TechViz

TechViz now gives the opportunity to watch their new Video about VR Collaboration. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



CMC ViewR: Virtual Reality im Maschinen- und Anlagenbau

Mit CMC ViewR schreitet Virtual Reality im Maschinen- und Anlagenbau weiter voran. Auch hier ist das Zusammenspiel von physischer und virtueller Realität spannend. Das Bedienen und Steuern von Anlagen und Maschinen wird so noch vor deren Produktion an Prototypen möglich. [Bildquelle: CINTEG AG]

[zum Beitrag](#)



Reale und virtuelle Sensoren

Wie die Digitalisierung in der Produktion ganzheitlich gelingen kann, zeigen Forscherinnen und Forscher des Fraunhofer-Instituts für Werkzeugmaschinen und Umformtechnik IWU mit ihrem Konzept »Maschine 4.0« – und zwar in Form einer funktionsfähigen Miniatur-Umformpresse und ihrem digitalen Zwilling. Die zwei Meter hohe und 1,5 Tonnen schwere Presse mit einer Presskraft von 15 Tonnen kann Bauteile lochen, tiefziehen und beschneiden. Die Vorteile, die bei der Umformung von Bauteilen durch die Digitalisierung erreicht werden, sind beachtlich. [Bildquelle: idw]

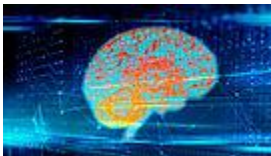
[zum Beitrag](#)



Haptik-Handschuhe machen virtuelle Kunstwerke fühlbar

Die Büste der Nofretete, die Venus von Milo oder Michelangelos David: Virtual Reality kann den Zugang zu Kunst demokratisieren wie keine andere Technologie zuvor – auch mit einem haptischen Element. Erste VR-Museen zeigen, wie das in der Praxis aussieht. [Bildquelle: Touching Masterpieces]

[zum Beitrag](#)



Qualifizierung für die Digitalisierung

Das Münchner Start-up University4Industry hat die passenden Lösungen für Unternehmen entwickelt, um Mitarbeiter für die Anforderungen der Digitalisierung zu qualifizieren. [Bildquelle: University4Industry]

[zum Beitrag](#)



Mainzer Personalberatungsfirma lässt Bewerber via Virtual Reality in neuen Job schnuppern

Er will die Welt der Personaldienstleistungen revolutionieren - zumindest ein Stück weit. Die Idee, wie er sein Ziel weiter vorantreiben kann, hatte er eines Morgens ganz spontan. Seit 2015 leitet Steffen Andreas die Personaldienstleistungsfirma KDS im Mainzer Zollhafen - und dabei geht es ihm immer auch darum, mit seinem Unternehmen zu beweisen, dass nicht alle Personaldienstleister schwarze Schafe sind. [Bildquelle: Allgemeine Zeitung]

[zum Beitrag](#)



Arbeitsplatz-Gestaltung mit Augmented Reality

Ist die Arbeitsfläche in der richtigen Höhe eingestellt? Gibt es ausreichend Platz für Arm- und Handbewegungen? Hat der Monteur alle Werkzeuge und Bauteile im Blick und in greifbarer Nähe? Für jede Scheinwerfergeneration plant das HELLA Entwicklerteam einen neuen Montagearbeitsplatz, um etwa die Produktionsabläufe bestmöglich festzulegen. [Bildquelle: Internet für Architekten]

[zum Beitrag](#)



US-Militär: Augmented Reality macht Minen besser erkennbar

Das US-Militär forscht an einer Technologie, die Spezialeinheiten helfen soll, Minen und Bomben per AR-Brille zu erkennen. [Bildquelle: Trampuncle]

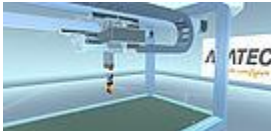
[zum Beitrag](#)



Mozilla arbeitet an Firefox Reality für AR und VR

Mozilla arbeitet mit Firefox Reality an einer speziellen Browser-Version für den Einsatz in Augmented- und Virtual-Reality-Headsets. Die Open-Source-Software nutzt die aus dem Quantum-Release bekannte Servo-Engine. [Bildquelle: com! Magazin, Mozilla]

[zum Beitrag](#)



Produktkonfiguration im Web 3D-Showroom selbst erleben

Parallel zur Echtzeit-Konfiguration eines Mehrachs-Linearsystems können Anwender zukünftig ihr Produkt konfigurieren und in einem Web-Showroom betrachten sowie ihre Position im Raum verändern. Die 3D-Visualisierungstechnik fürs Web kommt aus der niedersächsischen Technologieschmiede ACATEC Software GmbH. Die Lösung wird als Studie und Pilot erstmals auf der Hannover Messe vom 23. bis 27. April auf dem Stand von Bosch Rexroth in Verbindung mit einem Lineartechnik-Mehrachssystem als Messe-Exponat zu sehen sein. [Bildquelle: MIT-Blog]

[zum Beitrag](#)



Volksbanken schulen Berater bald mit VR-Brille

Bei den österreichischen Volksbanken können Berater künftig mit einer Virtual-Reality-Brille die Verkaufssituation trainieren. Diese Brillen vermitteln dem Betrachter täuschend echt die Illusion, sich in einer komplett anderen Wirklichkeit zu befinden. [Bildquelle: Von Hunters Race Company auf Unsplash.com]

[zum Beitrag](#)



Datenbrillen sind prädestiniert für das Service-Geschäft

Wenn der Monteur in Zukunft klingelt, dann trägt er vielleicht eine Datenbrille. Die blendet ihm dann beim Schrauben im Verteilerkasten oder an der Waschmaschine zusätzliche Infos ein. Mit einem Klick oder Sprachbefehl kann auch die Herstellerhotline per Video-Chat kontaktiert werden, um die Verfügbarkeit eines Bauteils zu checken. So oder ähnlich könnte bald das Service-Geschäft ausschauen. Zukunftsmusik ist das indes nicht. Große und kleine Unternehmen sind schon beim Testen. Beispiel Thyssen-Krupp. [Bildquelle: bing]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality für mehr Verkehrssicherheit

Die ÖAMTC Fahrtechnik und Samsung haben die Virtual Reality App „Samsung Drive“ entwickelt. Fahranfänger lernen mittels Samsung Gear VR in sicherer, virtueller Umgebung auf mögliche Gefahrensituationen im Straßenverkehr richtig zu reagieren und erleben gleichzeitig, welche drastischen Folgen falsches Verhalten nach sich ziehen kann. Ab sofort wird die einzigartige Anwendung bei Mehrphasentrainings der ÖAMTC Fahrtechnik in ganz Österreich eingesetzt. [Bildquelle: brisbanekids]

[zum Beitrag](#)



Verkehrsunfall in der virtuellen Welt

Es ist einer der großen Meilensteine im Leben eines jungen Erwachsenen: der Führerschein. Dass damit aber auch viel Verantwortung einhergeht, vergessen viele Führerscheinneulinge. Verkehrsunfälle, die oftmals schwerwiegende Verletzungen oder sogar den Tod des Fahrers oder eines Verkehrsteilnehmers zur Folge haben. Aus diesem Grund wurde vor nunmehr 15 Jahren das Mehrphasentraining eingeführt. Zwei Perfektionsfahrten und ein Fahrsicherheitstraining, das in einem sicheren Umfeld auf das richtige Reagieren in Gefahrensituationen vorbereiten soll. Durch Virtual Reality soll nun der Realismus dieser Übungen gesteigert werden. [Bildquelle: ÖAMTC]

[zum Beitrag](#)



Balmain experimentiert mit VR-Technologie

Langsam nehmen Technologien wie Augmented und Virtual Reality auch in der Modebranche an Fahrt auf. Nachdem Zara aktuell mit AR experimentiert, bietet Balmain einen Ausflug in die virtuelle Realität. [Bildquelle: Balmain]

[zum Beitrag](#)



AR im Einsatz bei Ikea

Im Interview erläutert Jan F. Dukowski, User-Experience-Designer bei der Digitalagentur Demodern, warum der Möbelspezialist Ikea auf Augmented Reality vertraut, wie die Technologie bei den Schweden zum Einsatz kommt und wo es noch ein wenig hakt. [Bildquelle: IT-Zoom]

[zum Beitrag](#)



VR zeigt neue Wege für den Tourismus auf

St. Georgen. Um die Attraktivität von Wohn- und Arbeitsstätten sowie Urlaubszielen aufzuzeigen, muss sich die Tourismusbranche sowie das Standortmarketing stetig neue Strategien einfallen lassen. Das Ziel: Die Stärke der Region und des eigenen Standorts attraktiv zu vermarkten und dazu Reisende auch in vermeintlich unbekannte Ecken zu locken. [Bildquelle: Von Cédéric Vandenberghe auf Unsplash.com]

[zum Beitrag](#)



Wiener Forscher holen den Mars auf die Erde

Zwei neue ferngesteuerte Mars-Rover sollen ab 2020 die Erforschung des Mars weiter vorantreiben. Erheblich an der Expedition beteiligt ist auch ein Wiener Forscherteam, das die Mars-Oberfläche über Virtual Reality auf die Erde bringen soll. [Bildquelle: VIENNA ONLINE]

[zum Beitrag](#)



Hasomed baut virtuelle Welt für Therapie

Zwiebeln schneiden, Basilikum, Salz und Pfeffer in die Tomatensoße geben – einfache Aufgaben in der heimischen Küche. Doch hier steigt kein würziger Duft in die Nase. Denn es handelt sich um eine virtuelle Küche. Und der Akteur ist ein Patient. [Bildquelle: Hasomed]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



Oculus patentiert neue Haptik-Technologien für Datenhandschuhe

Das US-Patentamt publiziert zwei neue, recht ausgefallene Oculus-Patente für Haptik-Handschuhe. In Kombination könnten sie sowohl feine Berührungen an den Fingerspitzen als auch ein kräftiges Zupacken simulieren. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



Japanisches Unternehmen stellt neue Haptik-Handschuhe vor

Das japanische Unternehmen Exiii in Tokio will die Virtual Reality fühlbar machen: Das Startup hat gleich zwei handschuhähnliche Haptiksimulatoren in Entwicklung. [Bildquelle: Exiii]

[zum Beitrag](#)



Den Rückschlag beim Schießen in Virtual Reality fühlen: Microsoft baut "Die Kralle"

Virtuelle Realitäten können schon heute sehr beeindruckend sein, zum Beispiel bei Spielen. Die VR-Version von Resident Evil soll ja durchaus die eine oder andere Bremsspur gelegt haben. Während sowohl die optische Täuschung als auch der Raumklang schon sehr gut funktionieren, mangelt es noch an der Möglichkeit, das virtuell Erlebte tatsächlich zu fühlen. [Bildquelle: Dr. Windows]

[zum Beitrag](#)



Haptik-Experiment: Stromstöße sollen die Mixed Reality fühlbar machen

Elektrische Muskelstimulation soll digitale Objekte fühlbar machen. [Bildquelle: Microsoft]

[zum Beitrag](#)



Controller-System VR Grip will Fingertracking ohne Handschuhe bieten

Der Hersteller Cirque hat sein neues Controller-System vorgestellt. VR Grip soll das Tracking aller Finger über der Controller-Oberfläche möglich machen und damit ähnliche Funktionalitäten bieten wie Handschuhsysteme. [Bildquelle: Cirque]

[zum Beitrag](#)



"Luftbläschenhaut" simuliert Berührung

Schweizer Forscher wollen mittels Luftbläschen virtuelle Berührung vermitteln. Ist das der erste Schritt hin zum Haptik-Anzug im Ready-Player-One-Stil? [Bildquelle: Warner Bros Entertainment inc.]

[zum Beitrag](#)



Sprach-Interface erkennt lautlos ausgesprochene Wörter

Das neue Sprach-Interface "Alter Ego" versteht gedachte Wörter. Einer seiner Erfinder demonstrierte das Gerät jetzt einer US-Nachrichtensendung. [Bildquelle: 60MinutesOvertime]

[zum Beitrag](#)



HTC Vive Pro mit SteamVR 2.0 Tracking für 1399 Euro verfügbar

Nachdem Händler aus Japan die Überraschung fast vorweggenommen hatten, bestätigt sich nun das, was die News der letzten Tage über den Preis der Vive Pro bereits vermuten ließen. Die HTC Vive Pro kommt mit SteamVR 2.0 Tracking auf den Markt und das Bundle kostet in Deutschland 1399 Euro. Ein stolzer Preis, weshalb sich HTC auch vornehmlich an Businesskunden mit dem Produkt richten will. [Bildquelle: Xataka]

[zum Beitrag](#)



Vive Pros Dualkameras im Einsatz

Ein neues Video zeigt das 3D-Scanning-Feature der Stereokamera im Einsatz. Der Vive-Pro-Nutzer kann so innerhalb kürzester Zeit ein – zwar recht grobes – aber wiedererkennbares 3D-Modell der unmittelbaren Umgebung anfertigen inklusive Textur. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



Testberichte zu Vive Pro: So urteilt die internationale Presse

Am 5. April erscheint Vive Pro. Die internationale Presse konnte die Premiumbrille testen. Wie lautet deren Fazit? [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



HTC Vive & Vive Pro: Neuer Testbericht zum offiziellen Wireless-Adapter

Auf der CES 2018 kündigten Intel und HTC einen offiziellen für Vive und Vive Pro optimierten Wireless-Adapter an. Dieser funkt auf Kabelniveau, sei aber ähnlich kompliziert im Aufbau wie Tpcasts Drahtlosadapter. Erscheinen soll er im Sommer. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



Pimax 8K: Closed Beta des M1-Prototyps beginnt demnächst

Pimax wird demnächst zehn Exemplare des M1-Prototyps an Tester verschicken, heißt es in einem Update an Unterstützer der Kickstarter-Kampagne. [Bildquelle: Pimax]

[zum Beitrag](#)



Konkurrenz für Hololens und Magic Leap? Mix-Brille startet im Mai für 500 USD

Die Augmented-Reality-Brille "Mix" soll ab Mai bei Kickstarter angeboten werden. Sie soll sogar mit Virtual-Reality-Apps bei SteamVR kompatibel sein. Hersteller ist die chinesische Firma AntVR. [Bildquelle: AntVR]

[zum Beitrag](#)



Qualcomms autarke VR-Brille mit Eye-Tracking

Auf der Game Developers Conference konnte man Qualcomms aktuelles Referenzdesign der autarken Virtual-Reality-Brille mit Snapdragon-Prozessor ausprobieren. Sie hat Qualcomms neuesten Flaggschiff-Chip und Eye-Tracking-Technologie von Tobii verbaut. [Bildquelle: Qualcomm]

[zum Beitrag](#)



Samsung HMD Odyssey Windows Mixed Reality Headset Review

Samsung was late joining the Windows Mixed Reality party, but when it finally stopped by, it showed up with the fanciest toys. Samsung's Odyssey HMD is, in some ways, the Cadillac of Windows Mixed Reality headsets. [Bildquelle: Tom's Hardware]

[zum Beitrag](#)



Apples AR-Brille: Neue Hinweise in iOS 11.3 aufgetaucht

Die Mutmaßungen um Apples Augmented-Reality-Brille flauen nicht ab. Kürzlich tauchte ein interessanter Code in iOS 11.3 auf. [Bildquelle: Computer Bild]

[zum Beitrag](#)



IndieGoGo: Ghost AR-Halterung für unter 100 US-Dollar

VR-Halterungen für Smartphones sind ein alter Hut, bei AR sieht es ein wenig anders aus. Eine Lösung kommt von Lenovo und ist Teil des Paketes Star Wars: Jedi Challenge. Nun wirbt der Entwickler Jean Helfenstein über IndieGoGo um Unterstützung: Ghost soll unter 100 US-Dollar kosten und ein Sichtfeld von immerhin 70 Grad bieten. Allerdings gibt es einen Pferdefuß. [Bildquelle: IndieGoGo]

[zum Beitrag](#)



Oculus Go: Oculus gibt Entwicklern letzte Tipps vor dem Marktstart

Der Marktstart der neuen Facebook-VR-Brille Oculus Go steht kurz bevor. Oculus gibt Entwicklern noch einige Ratschläge mit auf den Weg. [Bildquelle: BLOGDOTTV]

[zum Beitrag](#)



Oculus Rift: Demnächst mit neuen Social-Funktionen

Oculus Home wird social: Ab Sommer können sich Oculus-Rift-Besitzer in individuell eingerichteten, digitalen Zuhause treffen und von dort gemeinsam in virtuelle Welten starten. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



Google Chrome unterstützt ab sofort Oculus Rift

In der neuesten stabilen Version von Google Chrome (66.0.3359.117) ist eine experimentelle Option für die direkte Verwendung der Facebook-Brille Oculus Rift integriert. Bislang gab es diese Möglichkeit nur im Open-Source-Ableger Chromium. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



Google Photos 3.18: Neue Like-Funktion, verbesserte Archivierung & Virtual Reality-Fotos (Teardown)

Es gibt wieder eine neue Version der Google Photos-App, die an der Oberfläche keine Neuerungen mit sich bringt, aber wieder einige kommende Features vorbereitet. [Bildquelle: GoogleWatchBlog]

[zum Beitrag](#)



Firefox Reality: Neuer Web-Browser für die Virtual Reality

Mozilla entwickelt einen Web-Browser speziell für Virtual- und Augmented-Reality-Brillen: Firefox Reality soll plattformübergreifend auf zahlreichen Headsets laufen. [Bildquelle: heise online]

[zum Beitrag](#)



Gedankenübertragung

Der Mensch denkt, und eine Maschine wird gelenkt - das soll in nicht allzu ferner Zukunft möglich sein. Mehrere Unternehmen forschen an der Technik, darunter auch Facebook. [Bildquelle: Süddeutsche Zeitung]

[zum Beitrag](#)



3D-Kamera: Apple löst Ansturm auf deutschen Mittelständler aus

Apples iPhone X hat räumliches Sehen zur Alltagstechnik gemacht und Fantasien unterschiedlichster Branchen geweckt. Das bringt das deutsche Unternehmen PMD Technologies an seine Kapazitätsgrenzen. [Bildquelle: WirtschaftsWoche]

[zum Beitrag](#)



Unreal Engine 4.19 mit verbesserten AR- und VR-Funktionen

Wer mit der Unreal Engine arbeitet und Projekte im Bereich Augmented Reality oder Virtual Reality umsetzen will, für den hat Epic Games gute Neuigkeiten. Mit dem 4.19 Update der Engine verbessert der Entwickler beispielsweise die Nutzung von ARKit und ARCore. [Bildquelle: VR-Nerds]

[zum Beitrag](#)



KI & Augmented Reality: Google kreiert Super-Mikroskop

Google zeigt, wie Augmented Reality und Künstliche Intelligenz in Kombination Ärzten die Krebsdiagnose erleichtern können. Auch in anderen Disziplinen soll das Augmented-Reality-Mikroskop mit angeschlossener KI-Analyse Fortschritt begünstigen. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



JPEG XS vs. JPG: Das sollten Sie über das neue Format wissen

Das populäre Bilder-Dateiformat JPG erhält ein Upgrade: JPEG XS soll eine bessere Bildqualität bieten, die kaum vom Original zu unterscheiden ist – und vor allem für den Einsatz in Drohnen oder selbstfahrenden Autos gedacht ist. Wir haben alle Infos über das neue Format. [Bildquelle: Joint Photographics Experts Group]

[zum Beitrag](#)



Wiener Startup Frameless lässt Nutzer Virtual-Reality-Welten nur mit einer App erstellen

Die Software-Entwickler von Frameless haben eine App entwickelt, mit der Nutzer Virtual-Reality-Welten ohne Erfahrung und spezielle Hardware erzeugen können. Die Vision des Wiener Startups: Irgendwann soll Virtual Reality tief in unseren Alltag eingebettet sein. [Bildquelle: Frameless]

[zum Beitrag](#)



Neuartige Voxel-Technologie: Ist das die VR-Grafik der Zukunft?

Mit einer neuartigen Voxel-Technologie will das Unternehmen Atomontage nicht weniger, als die dreidimensionale Grafikgestaltung revolutionieren. Was sind Voxel genau und wie funktioniert das neue Konzept? [Bildquelle: Atomontage]

[zum Beitrag](#)



In Paris gibt's jetzt Virtual-Reality-Jetpacks

Das französische Unternehmen Flyview bietet virtuelle Jetpack-Ausflüge über die Dächer von Paris an. Dafür wurde eigens ein Jetpack-Simulator konstruiert. [Bildquelle: Flyview]

[zum Beitrag](#)



Dieser clevere Rendertrick soll das VR-Laufproblem lösen

Forscher von Nvidia, Adobe und einer New Yorker Universität nutzen das natürliche Sehverhalten des Auges für bessere Virtual-Reality-Fortbewegung. [Bildquelle: Nvidia]

[zum Beitrag](#)



3D-Sound „Made in Germany“ für chinesisches UHD-Fernsehen

Das Fraunhofer Institut für integrierte Schaltungen IIS hat mit MPEG-H ein noch relativ frisches Audio-System für sowohl Fernseher als auch Virtual-Reality-Anwendungen entwickelt. Jetzt haben die Urheber bestätigt, dass MPEG-H in China für Ultra-HD-Übertragungen im Fernsehen zum neuen Standard wird. [Bildquelle: Fraunhofer]

[zum Beitrag](#)



Fraunhofer HHI präsentiert auf der NAB die Zukunft von immersiven Bildtechnologien

Auf der NAB in Las Vegas stellt das Fraunhofer Heinrich-Hertz-Institut aktuelle Innovationen aus dem Bereich immersiver Bildtechnologien vor (Fraunhofer-Stand SU4916). Der Öffentlichkeit wird erstmals der Video-Codec der nächsten Generation sowie ein Demonstrator für durchgängiges Live-Video-Streaming mit einer Auflösung größer als 4K für Virtual Reality (VR) vorgestellt. Außerdem werden die aktuellen Entwicklungen von 3D Human Body Reconstruction für Virtual und Augmented Reality gezeigt. [Bildquelle: Vogel.de]

[zum Beitrag](#)



Ein Kino ohne Leinwand

Läutet Samsung das Ende der Kinoleinwand ein? Der Cinema-LED-Screen kann diese ersetzen und den Projektor gleich mit. Das funktioniert leinwandfrei. Und die Bildqualität ist sogar besser. [Bildquelle: FAZ]

[zum Beitrag](#)



Dieses VR-Laufband sorgt für Fitness in der Virtual Reality

Das US-Unternehmen Blue Goji will ein Laufband mit Virtual-Reality-Erweiterung auf den Markt bringen, das den Benutzer spielend fit machen soll. [Bildquelle: Blue Goji]

[zum Beitrag](#)



KAT Walk Mini: Neue VR-Treadmill

KAT VR hat Anfang 2017 dank Kickstarter-Kampagne bereits ein Virtual Reality-Laufband erfolgreich an den Markt gebracht. Mit dem KAT Walk Mini präsentiert das chinesische Unternehmen nun eine überarbeitete Version der VR-Treadmill. Wie funktioniert die neue Mini-Variante? [Bildquelle: KAT VR]

[zum Beitrag](#)



ANSYS kauft französisches Unternehmen OPTIS

ANSYS, Entwickler von Simulationssoftware, übernimmt OPTIS, einen Anbieter von Software für die wissenschaftliche Simulation von Licht, menschlichem Sehen und physikalischer Visualisierung. Dadurch erweitert ANSYS sein Portfolio um eine Sensorlösung für Anwendungen mit sichtbarem Licht und Infrarotlicht, Elektromagnetik und Akustik für Kameras, Radar und Lidar. [Bildquelle: HANSER automotive]

[zum Beitrag](#)



TechViz at Hannover Messe Show booth K45

From 23 to 27 April 2018, TechViz is exhibiting at Hannover Messe show in Hannover, Germany. With its partner Christie, TechViz is demonstrating its immersive software and new functionalities for industrials. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Wurzel Medien: Neue Firmenzentrale in Esslingen eröffnet

Der im wahrsten Sinne des Wortes „multimediale Dienstleister“ Wurzel Mediengruppe hat seinen neuen Firmenstammsitz von Waiblingen nach Esslingen am Neckar verlegt und dort am 22. April 2018 feierlich in Betrieb genommen. [Bildquelle: print.de]

[zum Beitrag](#)



Magic Leap: Über 150 Studios sollen schon mit der AR-Brille arbeiten

Laut Magic Leaps Content-Chef Rio Caraeff wurde die Augmented-Reality-Brille schon an über 150 Entwicklerstudios verteilt. [Bildquelle: Magic Leap]

[zum Beitrag](#)



BMW rüstet sich für die Kundenwünsche der Zukunft

Wenn in Umfragen nach innovativen Unternehmen gefragt wird, wird fast immer sofort Tesla genannt. Doch auch andere Automobilhersteller ruhen sich nicht aus und treiben die Digitalisierung nach vorn. Der Kunde von morgen hat andere Wünsche. Ein Besuch bei den Digital Days 2018 von BMW. [Bildquelle: BMW Group]

[zum Beitrag](#)



Nvidia kann die Nachfrage nach Grafikkarten “nicht ansatzweise” befriedigen

An den hohen Preisen auf dem Grafikkartenmarkt wird sich vorerst wohl nichts ändern: Die Nachfrage übersteigt die Produktionskapazitäten laut Nvidia-Chef Jensen Huang deutlich. [Bildquelle: Nvidia]

[zum Beitrag](#)



Neue Displaytechnologie: Apple Watch und AR-Gadget mit microLED geplant

Nach den Gerüchten um eine neue Displaytechnologie für iPhones prognostiziert ein weiterer Bericht Apples Wechsel von OLED-Displays hin zu microLED. [Bildquelle: Julian O'Hayon - Unsplash]

[zum Beitrag](#)



Begehrter Film von Fraunhofer HHI und UFA ausgezeichnet

Anlässlich des 100. Geburtstags der UFA feierte der begehrte Film „Ein ganzes Leben“ seine Premiere. Nun wurde die gemeinsame Produktion von UFA und Fraunhofer HHI mit dem Laval Virtual Award in der Kategorie „Arts and Cultural Heritage“ ausgezeichnet. [Bildquelle: Fraunhofer HHI]

[zum Beitrag](#)



Facebook Datenschutz: Valves ehemaliger VR-Evangelist attackiert Oculus

Facebooks Datenschutzskandal um Cambridge Analytica wirft seinen Schatten auch auf Oculus. Valves früherer Virtual-Reality-Evangelist Chet Faliszek attackiert Facebooks VR-Abteilung massiv. Er fordert den Stop jedweder Datenspeicherung. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



Intel geht, Amazon kommt

Virtual und Augmented Reality – oder vereinfacht als Mixed Reality zusammengefasst – gilt als ein riesiger Zukunftsmarkt und ist auch eine der strategischen Haupt-Stoßrichtungen von Microsoft. Nun betritt ein weiterer großer Player die Bühne, während ein anderer ziemlich überraschend abtritt. [Bildquelle: Dr. Windows]

[zum Beitrag](#)



Zara und L'Oréal investieren in AR-Apps

Augmented Reality erobert die Modebranche: Kosmetikhersteller L'Oréal übernimmt die AR-Spezialisten von Modiface und das Modehaus Zara setzt Augmented Reality im Einzelhandel ein. [Bildquelle: Glamourland Magazine]

[zum Beitrag](#)



Crowdfunding-Plattform SeedingVR startet in Europa

SeedingVR hat jetzt eine Plattform ins Leben gerufen, welche sich speziell auf die Finanzierung von Ideen im Bereich Virtual Reality konzentriert. Aktuell können sich Investoren registrieren und die ersten Kampagnen sollen in wenigen Wochen starten. [Bildquelle: SeedingVR]

[zum Beitrag](#)



Augmented/Virtual Reality Marketing Manager - Beruf der digitalen Zukunft

Augmented und Virtual Reality bilden die moderne Brücke zwischen der digitalen und realen Welt und haben aufgrund ihrer vielfältigen Einsatzmöglichkeiten weitreichende Auswirkungen auf das zukünftige Kommunikationsverhalten in Organisationen und Unternehmen jeder Branche. Obwohl der AR/VR-Markt boomt, fehlt es jedoch nach wie vor an ausgebildeten Experten, die Chancen, Risiken und Optimierungswege für AR/VR Technologien in Unternehmen einschätzen können und dabei Markenbotschaften sinnvoll platzieren. [Bildquelle: leadershipfreak]

[zum Beitrag](#)

Termine



26.04.2018: VR in Simulation & Berechnung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

03.05.2018: Industriearbeitskreis VR im Anlagenbau

Ludwigshafen

[weitere Informationen](#)

15.05.2018: 17. Internationales 3D-Forum Lindau

Lindau

[weitere Informationen](#)

15.05.2018: ITEC 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

15.05.2018: LightSim 2018

Würzburg

[weitere informationen](#)

16.05.2018: Simufact RoundTable - Simulating Manufacturing

Marburg

[weitere Informationen](#)

18.05.2018: VR Sci Fest

Stockholm

[weitere Informationen](#)

22.05.2018: VRWorld

London

[weitere Informationen](#)

12.06.2018: CEBIT 2018

Hannover

[weitere Informationen](#)

28.06.2018: Virtual Fires Congress

St. Georgen

[weitere Informationen](#)

05.07.2018: VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

31.08.2018: IFA Berlin

Berlin

[weitere Informationen](#)

26.09.2018: DIGILITY 2018

Köln

[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.