



VDC-Newsletter Juli 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



Rückblick auf die VR Expo 2018

Am 5. und 6. Juli 2018 veranstalteten die LIGHTSHAPE GmbH & Co. KG und das Virtual Dimension Center (VDC) als Organisatoren gemeinsam mit der Universität Stuttgart und der ARENA2036 in diesem Jahr die zweite VR Expo in Stuttgart. Die Fachausstellung für Virtuelle (VR) und Erweiterte Realität (AR) fand in der Arena 2036 statt und stieß mit rund 1.500 Besuchern auf großes Interesse.

[zum Beitrag](#)



Projekt Baltic Virtual: VDC-Partnernetzwerk Visual Sweden besucht die VR Expo

Am 5. Juli 2018 besuchte eine Delegation bestehend aus Vertretern des schwedischen VDC-Partnernetzwerks Visual Sweden die VR Expo. Im Rahmen des Projekts Baltic Virtual, diente der Besuch der Vorstellung des VDC-Netzwerks und dem Austausch mit den VDC-Mitgliedern.

[zum Beitrag](#)



VDC Fellbach erstellt Whitepaper zu Virtuellen Techniken im Handel

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach hat Anwendungsmöglichkeiten und Nutzenpotenziale des Einsatzes Virtueller Techniken in der Branche Handel erarbeitet und in einem Whitepaper zusammengestellt. Die Vorstellung erfolgt am 21. Juli 2018, im Rahmen der Veranstaltung „Tag der offenen Tür - Virtuelle Techniken im Handel“ am VDC.

[zum Beitrag](#)



VDC Fellbach erstellt Whitepaper zu Virtuellen Techniken im Service

Das Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach hat Anwendungsmöglichkeiten und Nutzenpotenziale des Einsatzes virtueller Techniken in Service-Anwendungen erarbeitet und in einem Whitepaper zusammengestellt.

[zum Beitrag](#)



Digitallotse: Händler, Verbände und Technologen diskutieren am VDC über Virtual Reality und Augmented Reality im Handel

Der virtuelle Gang durch einen Shop ist längst keine Fantasie mehr. Die Grenzen zwischen stationärem und Onlinehandel beginnen zu verschwimmen. Viele Smartphones verfügen über Funktionen, die das Eintauchen in fiktive Welten ermöglichen: das Handy versetzt den Nutzer in andere Städte, Länder und Arbeitswelten, ist Einkaufsführer, Gesundheitsmanager, Assistenz bei der Wohneinrichtung und Kochhelfer.

[zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



19.09.2018: 3D-GUlde Fachbeiratssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

24.-28.09.2018: 100 Stunden Morgen: Themenwoche zur digitalen Zukunft und Innovation im Mittelstand

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

11.10.2018: Digitallotse: "Das virtuelle Nutzfahrzeug" (13. IAK)

Mannheim

[weitere Informationen](#)

16.10.2018: Digitallotse: VR im Maschinenbau

Albstadt

[weitere Informationen](#)

17.10.2018: Digitallotse: IAK Sondermaschinenbau

Schwäbisch Hall

[weitere Informationen](#)

07.11.2018: Digitallotse: VR im Maschinenbau

Nagold

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

15.11.2018: Digitallotse: 3. Forum Mensch-Technik-Interaktion

Heilbronn

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: Digitallotse: TechTalk Virtual Commerce

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

22.11.2018: 3D-GUIde-Abschlusskonferenz

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

27.11.2018: Digitallotse: VR in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

28.11.2018: Digitallotse: Techtalk VR im Maschinenbau

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie auf 3D-Jobs.net.

Analysen & Markt



Amazon-Analyse: VR-Verkaufszahlen gehen in den Sinkflug über

Geht es nach den Verkaufsrangdaten von Amazon USA, dann ist bei der ersten Generation VR-Brille nahezu komplett die Luft raus. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Analyse: Immer mehr AR-Unternehmen, aber kein Markt

Die Zahl der AR-Unternehmen steigt und steigt, getrieben von großzügigen Investitionen. Doch Erfolgsgeschichten bleiben eine Ausnahme. Augmented Reality ist immer noch auf der Suche nach einem Markt. [Bildquelle: Tipatat Chennavasin]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality in 5 bis 25 Jahren allgegenwärtig

Ist das vor etwa zwei Jahren ins Leben gerufene VR-Zeitalter bereits am Ende? Sonys Lead Game Designer Michael Hampden teilt diese Ansicht nicht. Laut seiner Einschätzung werden in den kommenden fünf bis 25 Jahren ein paar grundlegende Fortschritte erzielt. [Bildquelle: Sony Computer Entertainment Inc.]

[zum Beitrag](#)



Studie: Virtual-Reality-Umgebungen fördern das Erinnerungsvermögen

Eine Studie bestätigt die Intuition, dass Menschen mit einer VR-Brille Inhalte eindrücklicher wahrnehmen und entsprechend besser erinnern als am herkömmlichen Monitor. [Bildquelle: Universität Maryland]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



VR im Marketing

Virtual Reality brauchen wir auch - das finden immer mehr Marketingverantwortliche. Und setzen Pilotprojekte auf, irgendwo angesiedelt in einer Nische. Benötigt nicht viel Budget und läuft abseits der großen Markenkampagnen. VR ist kein Marketingkonzept, sondern eine Technologie. Entscheidend für das Erlebnis ist die Story, die erzählt wird. Und doch gibt es einen wichtigen Unterschied zu anderen Technologien: Was Menschen in virtuellen Welten erfahren, speichert das Gehirn anders als zum Beispiel beim Betrachten von Filmen als erlebt ab - und nicht nur als gesehen. [Bildquelle: Martin Sanchez - unsplash]

[zum Beitrag](#)



Augmented und Virtual Reality in der Automatisierung

Wer von Industrie 4.0 spricht, kommt an den Schlagworten Augmented, Virtual und Mixed Reality nicht vorbei. Die stark von der Spielebranche getriebenen Themen eröffnen der Industrie völlig neue Einsatzgebiete - zum Beispiel in der roboterbasierten Fertigung. [Bildquelle: Connyun]

[zum Beitrag](#)



Krankenhaus in Paris testet VR-Therapie zur Schmerzreduktion

Das VR-Start-up Healthy Mind setzt auf VR-Therapie zur Schmerzreduktion als verträglichen Ersatz zu Medikamenten. Das Pariser Krankenhaus Saint-Joseph testet die revolutionäre Methode nun erstmals in der Praxis. [Bildquelle: Saint-Joseph Hospital / Reuters]

[zum Beitrag](#)



VR-Technologie lässt visuell eingeschränkte Personen Kunst erleben

Dank Virtual Reality sollen visuell eingeschränkte Personen zukünftig die Möglichkeit erhalten, Kunst komplett neu zu erleben. Dafür möchte eine Kooperation bestehend aus NeuroDigital, Geometry Prague, die Leontinka-Stiftung sowie die Nationalgalerie von Prag sorgen. Die experimentelle VR-Ausstellung Touching Masterpieces erlaubt es auch ohne Augenlicht erstmals berühmte Kunstwerke zu betrachten. Dafür sind haptische VR-Handschuhe nötig. [Bildquelle: Touching Masterpieces]

[zum Beitrag](#)



Virtual-Reality-Coach hilft bei Höhenangst

Eine psychologische Therapie in einer virtuellen Umgebung ohne Therapeut kann Menschen mit einer klinisch diagnostizierten Höhenangst helfen, ihre Angst zu überwinden. [Bildquelle: Dzelat, stockeadobe.com]

[zum Beitrag](#)



Hamburger Startup Vireed will Lernen erlebbar machen

Vireed entwickelt mit dem Universitätsklinikum Eppendorf eine Lernplattform für Studierende und Ärzte - und nutzt dabei die Vorteile von Virtual Reality [Bildquelle: Vireed]

[zum Beitrag](#)



Chernobyl VR Project: Virtueller Besuch über 30 Jahre nach der Katastrophe

Über dreißig Jahre ist es her, als die Nachrichten von der Explosion des atomaren Reaktors die ganze Welt erreicht haben. Am 24. April 1986 wurde ein nuklearer Reaktor überhitzt. Dies hat dazu geführt, dass das ganze Gebäude explodierte und radioaktive Substanzen an die nahliegende Umgebung verstreut wurden. Eine Katastrophe, die nicht nur die Ukraine, sondern ganz Europa stark beeinflusst hat. [Bildquelle: Chernobyl VR Project]

[zum Beitrag](#)



Samsungs neueste VR-Attraktion: Ein virtueller Mondspaziergang

In seinem Schauraum in New York stellt das Unternehmen seit einigen Tagen die VR-Erfahrung "A Moon for All Mankind" ("Ein Mond für alle Menschen") aus. Besucher hängen sich in eine von der NASA entwickelte Seilinstallation, die die Schwerkraft auf dem Mond simuliert und weite und hohe Sprünge erlaubt. [Bildquelle: Samsung]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality erfolgreich in speziellen Anlagen und Themenparks

Im Heimbereich verbreitet sich virtuelle Realität langsamer als erhofft. Doch neue Angebote abseits des eigenen Zuhauses sind bei Besuchern beliebt. [Bildquelle: Europapark Rust]

[zum Beitrag](#)

Forschung & Technologie



Release Version 2018.1 von CMC ViewR

CMC ViewR macht große Fortschritte mit dem aktuellen Release 2018.1. Ob mit dem Powerwall-Modus oder dem 2D-Viewport, mit unseren neuen Funktionen fokussieren wir immer stärker das Kollaborative Arbeiten in VR. [Bildquelle: CMC Engineers]

[zum Beitrag](#)



speedE: Weltweit erster Wiha E-Schraubendreher virtuell erlebbar

Der Experte für immersive Digitalisierung neuer Produktwelten – die imsimity GmbH in St. Georgen – ermöglicht die interaktive Präsentation der Weltneuheit speedE® von Wiha in der Virtuellen Realität. Wiha ist einer der international führenden Hersteller von Werkzeugen für den professionellen Einsatz in Industrie & Handwerk. [Bildquelle: Wiha Werkzeuge GmbH]

[zum Beitrag](#)



Draw on your 3D model in VR during a VR collaborative session!

Create VR drawing on your 3D model during a collaborative project review. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Facebook-Forscher zeigen Handtracking der nächsten Generation

Forscher der Facebook Reality Labs wollen präzises Hand- und Fingertracking ohne aufwendiges Kamera-Setup ermöglichen. In einer wissenschaftlichen Publikation stellen sie einen Lösungsansatz vor, der sich maschinelles Lernen zunutze macht. [Bildquelle: Facebook]

[zum Beitrag](#)



Nvidia, Oculus und Co. stellen neuen PC-Standard vor

Die nächste Generation VR-Brille für den PC soll standardmäßig nur noch ein Anschlusskabel benötigen. Damit ist wahrscheinlich auch das Rätsel um einen speziellen VR-Anschluss an Nvidias kommender Grafikkartengeneration gelöst. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Holosuit: VR-Ganzkörperanzug soll im November erscheinen

Ein neuer Ganzkörperanzug verspricht volle Bewegungsfreiheit in der Virtual Reality ohne externe Sensoren. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Detu Max: 360 Grad-Kamera knackt Kickstarter-Ziel

Die kürzlich angekündigte Virtual Reality-Kamera Detu Max hat äußerst rasch ihr Finanzierungsziel auf Kickstarter übertroffen. [Bildquelle: Detu Max]

[zum Beitrag](#)



Vuze XR: 360°-Kamera mit 180°-3D-Modus angekündigt

Mit der Vuze XR will Hersteller HumanEyes noch in diesem Jahr eine weitere 360°-Kamera auf den Markt bringen. Welchen besonderen Kniff bietet die Hardware? [Bildquelle: Vuze]

[zum Beitrag](#)



VR-Einstieg mit Windows 10

Windows Mixed Reality ermöglicht echte Virtual-Reality-Erfahrungen unter Windows 10. Viele PCs können dank des Microsoft-Systems ohne Installationsaufwand und Kompatibilitätsprobleme in VR-Maschinen verwandelt werden. [Bildquelle: TURN ON]

[zum Beitrag](#)



Forscher entwickeln Drohnen-Bewegungssteuerung via VR

Mit der Hilfe von Virtual Reality ist es schweizer Forschern gelungen, eine Körpersteuerung für Drohnen zu entwickeln. Flugzeug- und Drohnenpiloten setzen zur Kontrolle ihres Fluggeräts auf Steuerknüppel beziehungsweise Joysticks. Diese Art der Steuerung könnte in Zukunft allerdings einer wesentlich intuitiveren weichen – der Schlüssel zum Erfolg: Virtual Reality. [Bildquelle: EPFL / VR-World]

[zum Beitrag](#)



Plexus bringt Haptik-Handschuh für den VR-Massenmarkt

Prototypen für haptische VR-Hardware gibt es inzwischen genug, die wenigsten Produkte eignen sich allerdings für Endkonsumenten. Plexus möchte das mit einem kostengünstigen Haptik-Handschuh ändern, der der breiten Masse das Fühlen in VR ermöglichen soll. [Bildquelle: Plexus]

[zum Beitrag](#)



Oculus Rift: In Medium 2.0 3D-Objekte fürs VR-Zuhause entwerfen

Oculus aktualisiert eine der ausgereiftesten Kreativ-Apps für Virtual Reality: Medium 2.0 bietet unter anderem neu die Option, 3D-Objekte direkt aus der App in Oculus Home zu übertragen. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



Solidpro Partnerschaft mit CMC

Solidpro erweitert ihre Geschäftstätigkeit um die Virtual-Reality-Software Solidpro ViewR. Das soll die Punkte "Strategische Allianz mit der CMC Engineers GmbH" und "Durchgängige Lösungen von CAD bis Virtual Reality" abdecken. [Bildquelle: CMC Engineers]

[zum Beitrag](#)



Join TechViz at Siggraph 2018 booth 1017

From 14th to 16th July 2018, TechViz will be exhibiting at Siggraph 2018 in Vancouver, Canada, on booth 1017, with its partners Digital Projection, ART, Dell, StarVR, Nvidia and Stewart. [Bildquelle: TechViz]

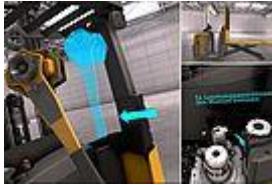
[zum Beitrag](#)



6. OMN Innovation Day – Prozesse im Rausch der Digitalisierung

"Prozesse im Rausch der Digitalisierung" war das Thema des 6. Online Media Net Innovation Day der Pforzheimer Softwareschmiede apollon / Rund 200 Teilnehmer ließen sich im Karlsruher Zentrum für Kunst und Medien auf einen ereignisreichen Tag ein [Bildquelle: apollon GmbH+Co. KG]

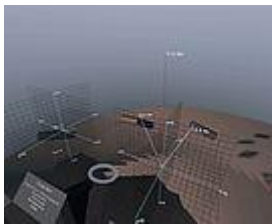
[zum Beitrag](#)



Virtual-Reality-Training von Jungheinrich mit Immersive Learning Award ausgezeichnet

Jungheinrich war überaus erfolgreich beim Immersive Learning Award 2018 und hat in der Kategorie „Customer Project“ Gold gewonnen. Das Konzept von Virtual Reality (VR) im Jungheinrich Training Center zeigt aus Sicht der Jury besonders anschaulich, wie der Einsatz neuer Technologien besonders schnelle und wirtschaftliche Lernerfolge ermöglicht. [Bildquelle: Jungheinrich]

[zum Beitrag](#)



HTC und Nanome bringen VR-Tools für MINT-Fächer in amerikanische Bibliotheken

Im Zuge des Vive Libraries Program zogen erst kürzlich die hauseigenen VR-Brillen von HTC in amerikanische Bibliotheken in Kalifornien und Nevada ein, um sozial oder ökonomisch schwachen Gemeinden den Zugang in die Virtual Reality zu gewährleisten. In einer neuen Kooperation mit Nanome wird dieses Angebot nun erweitert. Demnach sollen diverse VR-Werkzeuge für MINT-Fächer zum Angebot dazustoßen, um die Bildungsmöglichkeiten weiter auszubauen. [Bildquelle: CalcFlow]

[zum Beitrag](#)



Virtual Reality ist Mark Zuckerbergs Antwort auf den Hyperloop

In vielen Städten streiten sich immer mehr Menschen um immer weniger Lebensraum. Geht es nach Facebook-Chef Mark Zuckerberg, dann sollen VR- und AR-Technologie bei der Lösung dieses Problems helfen. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



VR-Investition: Neues Kapital für Gesichtstracking und Virtual-Reality-Browser

Die Zeit der Rekordinvestitionen ist für die VR-Branche vorerst vorbei. Geld fließt dennoch, insbesondere in Grundlagentechnologien, die das neue Medium eines Tages definieren könnten. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)

Termine



31.08.-05.09.2018: IFA Berlin

Berlin

[weitere Informationen](#)

02.-05.09.2018: Mensch und Computer 2018

Dresden

[weitere Informationen](#)

19.09.2018: 3D-GUIde Fachbeiratssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

24.-28.9.2018: 100 Stunden Morgen: Themenwoche zur digitalen Zukunft und Innovation im Mittelstand

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

26.-27.09.2018: DIGILITY 2018

Köln

[weitere Informationen](#)

04.-07.10.2018: Beyond 3D Festival

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

11.10.2018: Digitallotse: "Das virtuelle Nutzfahrzeug" (13. IAK)

Mannheim

[weitere Informationen](#)

13.-14.10.2018: ACM Symposium on Spatial User Interaction

Berlin

[weitere Informationen](#)

16.10.2018: Digitallotse: VR im Maschinenbau

Albstadt

[weitere Informationen](#)

17.10.2018: Digitallotse: IAK Sondermaschinenbau

Schwäbisch Hall

[weitere Informationen](#)

07.11.2018: Digitallotse: VR im Maschinenbau

Nagold

[weitere Informationen](#)

13.11.2018: Symposium Driving Simulation

Kaiserslautern

[weitere Informationen](#)

15.11.2018: Digitallotse: 3. Forum Mensch-Technik-Interaktion

Heilbronn

[weitere Informationen](#)

20.11.2018: Digitallotse: TechTalk Virtual Commerce

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

22.11.2018: 3D-GUIde-Abschlusskonferenz

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

27.11.2018: Digitalallotse: VR in Marketing und Vertrieb

Karlsruhe

[weitere Informationen](#)

28.11.2018: Digitalallotse: Techtalk VR im Maschinenbau

Villingen-Schwenningen

[weitere Informationen](#)

28.11.-01.12.2018: ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology

Tokyo

[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.