



VDC-Newsletter Juni 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



LightShape und das Virtual Dimension Center laden zur VR Expo 2018

Am Do. 05. / Fr. 06. Juli 2018 veranstaltet die lightshape GmbH & Co. Kg (lightshape) und das Virtual Dimension Center (VDC) zusammen mit der Daimler AG als Hauptsponsor, in den Hallen der neu erbauten ARENA 2036 die nächste VR Expo – eine einzigartige Kombination aus Industrie, Forschung und Kreativität!

[zum Beitrag](#)



VDC-Geschäftsführer Runde als Vice President Industry der EuroVR bestätigt

Am 19. Juni 2018 trat in Posen das Executive Committee der European Virtual Reality Association (EuroVR) zusammen, um über seine künftige Leitung zu entscheiden.

[Zum Beitrag](#)



US-Netzwerkmanager beim VDC-Netzwerk

Am 15. Mai 2018 besuchte eine 12-köpfige Delegation aus den USA das VDC-Netzwerk in der Region Stuttgart, um sich zu neuen Technologietransferansätzen auszutauschen.

[Zum Beitrag](#)

VDC-Veranstaltungen & -Aktivitäten



05.-06.07.2018: VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

05.07.2018: Get-Together der VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

06.07.2018: 3D-GUIde Fachbeiratssitzung

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

16.07.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

Esslingen

[weitere Informationen](#)

19.07.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

21.07.2018: Digitallotse: Virtuelle Techniken im Handel & Tag der offenen Tür am VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

19.09.2018: 3D-GUIde 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: Digitalotse: IAK Sondermaschinenbau

Schwäbisch Hall

[weitere Informationen](#)

07.11.2018: Digitalotse: VR im Maschinenbau

Nagold

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach

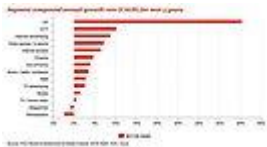
[weitere Informationen](#)

Stellenangebote



Die aktuellen Stellenangebote des VDC-Netzwerkes finden Sie auf [3D-Jobs.net](https://www.3d-jobs.net).

Analysen & Markt



Analysten prognostizieren starkes VR-Wachstum

Dem langsamen Marktstart zum Trotz trauen Analysten von Pricewaterhousecoopers (PWC) der VR-Brille für die kommenden Jahre ein ordentliches Wachstum zu. [Bildquelle: PwC Global Entertainment]

[zum Beitrag](#)



VR-Investor: "Es könnte Jahre dauern, bis ein richtiger Markt entsteht"

Wohin geht die Reise für Virtual Reality? Neun VR-Investoren geben Entwicklern Antworten und Ratschläge, die recht einheitlich klingen. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



HTCs China-Umfrage zu VR wirft ein Schlaglicht auf ein Brillenproblem

Im April 2018 ließ HTC rund 4.200 Bürger Chinas zu ihren Ansichten, Erwartungen und Wünschen zur Virtual Reality befragen. Ein Großteil der Ergebnisse wirkt zwar wie plumpe Eigen-PR für die Vive-Marke und speziell Vive Focus. Ein Aspekt sticht hervor. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



Call for Papers: "Aktuelle Entwicklungen, Herausforderungen und Trends zu Lehr- und Lernszenarien mit VR & AR"

Der Arbeitskreis VR/AR-Learning der Gesellschaft für Informatik (GI) bittet um Beiträge für den im Rahmen der DeLFI & HDI 2018 geplanten Workshop „Aktuelle Entwicklungen, Herausforderungen und Trends zu Lehr- und Lernszenarien mit VR & AR“. Gesucht werden sowohl wissenschaftlich fundierte Beiträge, Studierendenbeiträge als auch Best-Practice-Beispiele und Fallstudien.

[zum Beitrag](#)



Absatz für AR- und VR-Headsets bricht ein

Das weltweite Absatzvolumen von Headsets für Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) ist im ersten Quartal 2018 um satte 30,5 Prozent im Vergleich zum gleichen Zeitraum des Vorjahres eingebrochen. Insgesamt wurden im ersten Quartal 2018 (Q1/2018) nur 1,2 Millionen Einheiten abgesetzt. [Bildquelle: Notebookcheck]

[zum Beitrag](#)



VR-Übelkeit: Entwicklerstudio von Nutzerstatistik überrascht

VR-Spielentwickler sind mit einer Herausforderung konfrontiert: Sie müssen VR-Spiele entwickeln, die keine Übelkeit verursachen und gleichzeitig den Spielern Rechnung tragen, die sich frei von Einschränkungen durch virtuelle Welten bewegen möchten. Der Gründer des VR-Studios Fast Travel Games Erik Odeldahl erzählt, wie er beiden Zielgruppen gerecht werden will. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)

Anwendungen



Online-Shopping in der virtuellen Realität

Fast jeder hat sich schon einmal online etwas gekauft und sich dabei an Angebotstexten oder Produktabbildungen orientiert. Künftig soll das Einkaufen aber auch online zu einem Erlebnis werden - dreidimensional in der virtuellen Realität. Am DFKI versucht man herauszufinden, was sich die künftigen Kunden dafür am meisten wünschen [Bildquelle: DFKI]

[zum Beitrag](#)



eGovernment-Wettbewerb: Virtual Reality ermöglicht Planung 4.0

Mit zwei organisationsübergreifenden Projekten hat die Behörde für Wirtschaft, Verkehr und Innovation (BWVI) den ersten Preis des eGovernment-Wettbewerbs in der Kategorie „Bestes Infrastrukturprojekt“ gewonnen. [Bildquelle: HTC]

[zum Beitrag](#)



VR hilft dem Erinnerungsvermögen auf die Sprünge

Im Rahmen einer Studie haben Forscher herausgefunden, dass Virtual Reality wohl das menschliche Erinnerungsvermögen verbessern kann. Welche Erklärung steckt dahinter? [Bildquelle: John T. Consoli / University of Maryland]

[zum Beitrag](#)



Reinigung von Renräumen durch VR trainieren

Das Konzept ist einfach: Im Reinraum darf nichts schiefgehen. Richtiges Verhalten lernt man am besten durch Erfahrung – und nicht, indem man es erklärt bekommt. "In Virtual Reality kann man Erfahrungen machen, ohne dass Fehler fatale Folgen haben", erklärt der Start-up-Gründer Scheler: "Wichtig ist, dass sich echt anfühlt." [Bildquelle: STANDARD/Widmann]

[zum Beitrag](#)



Reale Geschäfte mit virtuellen Welten

In kurzer Zeit haben sich Augmented und Virtual Reality in vielen Branchen von einer Spielerei zur innovationstreibenden Technik entwickelt. Ein Markt, der großes Potenzial für den Fachhandel bietet. [Bildquelle: Epson]

[zum Beitrag](#)



Fakultät für Psychologie richtet VR-Labor ein

An der Universität Trier arbeiten Psychologen und Stressforscher zukünftig mit VR-Brillen. Der seit 1993 etablierte Trierer Stresstest wurde bereits in einer Doktorarbeit in die virtuelle Umgebung übertragen. [Bildquelle: Sheila Dolman/ Uni Trier]

[zum Beitrag](#)



BBC überträgt Fußball-WM in der virtuellen VIP-Loge

Direkt hinter einem der beiden Tore oder in einer virtuellen Luxusloge können Zuschauer mit vielen gängigen VR-Headsets die Fußball-WM über Apps der BBC anschauen - allerdings ist noch unklar, ob das auch in Deutschland ohne Weiteres funktioniert. [Bildquelle: BBC]

[zum Beitrag](#)



Wie VR auch den B2B-Vertrieb revolutioniert

In Virtual Reality sieht der stationäre Handel eine Chance, dem Online-Handel Paroli zu bieten. Doch auch im B2B-Vertrieb bietet VR vielversprechende Einsatzmöglichkeiten, die den Kunden bei der Entscheidungsfindung unterstützen. [Bildquelle: stock.adobe]

[zum Beitrag](#)



TechViz high performances in VR with mobile VR & headsets

Check out TechViz new video about the powerful combination of TechViz VR software with PNY PrevailPro Mobile workstation enabling to have very high performances on your VR headset. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



Detu Max Camera: 3D-360-Grad-VR-Kamera mit KI-Chip angekündigt

Team Detu hat jetzt mit der Detu Max Camera die erste 3D-360-Grad-VR-Kamera mit KI-Chip angekündigt. Bei Kickstarter wirbt Team Detu derzeit um finanzielle Unterstützer für seine Detu Max Camera. Nachdem das Finanzierungsziel bereits erreicht ist, soll die 3D-360-Grad-VR-Kamera bald in Produktion gehen. [Bildquelle: Detu]

[zum Beitrag](#)



Knuckles: Entwickler zeigt Evolutionsstufen der VR-Controller

Das neueste und vermutlich letzte Entwicklerkit der Knuckles-Controller "EV2" erreicht erste Entwicklerstudios. In einem Video packt der CEO von Cloudhead Games ("The Gallery") die Geräte aus und erläutert deren Vorzüge im direkten Vergleich mit früheren Prototypen.

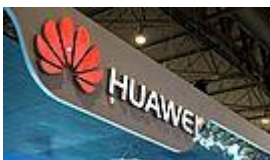
[zum Beitrag](#)



Cybershoes: VR-Schuhe als Alternative zu Treadmills

Cybershoes hat eine neue Fortbewegungsmethode für Virtual Reality-Anwendungen auf der E3 2018 vorgestellt. Wie funktioniert die Treadmill-Alternative? [Bildquelle: Cybershoes]

[zum Beitrag](#)



5G-VR: Huawei testet Virtual-Reality-Streaming in Singapur

Mit schnellen 5G-Netzen treten VR und AR ins Streaming-Zeitalter ein: Wenn Inhalte nicht mehr lokal berechnet, sondern von schnellen Cloud-Computern übertragen würden, könnte das die Technologie nach vorne katapultieren. [Bildquelle: Huawei]

[zum Beitrag](#)



Blickauswertung soll VR-Entwicklern neue Einnahmequellen erschließen

Der VR-Markt ist klein und braucht neue Monetarisierungsmodelle. Das Startup Virtuleap versucht es mit Werbung und entwickelt einen Algorithmus, der präzise auswertet, was Nutzer in VR- und AR-Anwendungen betrachten. Entwickler sollen das Tool spielend leicht in ihre Software implementieren und mit Produktplatzierung zukünftig etwas dazuverdienen können. Das Unity SDK ist ab sofort erhältlich. [Bildquelle: Virtuleap]

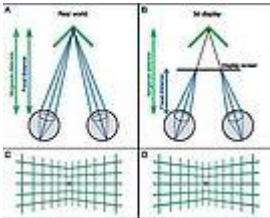
[zum Beitrag](#)



Neue AR-Brille Moverio BT-35E von Epson

Epson kündigt die neueste seiner AR-Brillen in Europa an, die Moverio BT-35E, die für gewerbliche Anwendungen entwickelt wurde. [Bildquelle: Epson]

[zum Beitrag](#)



Oculus: So könnte die zweite Generation VR-Brille Übelkeit beseitigen

Bei einer Frage-Antwort-Runde auf der E3 2018 wurde Oculus-Manager Jason Rubin intensiv zur Virtual-Reality-Übelkeit befragt. Oculus experimentiert viel, aber ein Goldstandard wurde bislang nicht gefunden. [Bildquelle: Hoffman et al., JOURNAL OF VISION 2008]

[zum Beitrag](#)



DigiLens entwickelt VR- & AR-Kombidisplay mit 150 Grad Sichtfeld

Der Display-Entwickler DigiLens hat bekanntgegeben, an einem Virtual- und Augmented Reality-Display mit einem Sichtfeld von 150 Grad zu arbeiten. Welche Technologie steckt dahinter und wann soll das Display verfügbar sein? [Bildquelle: DigiLens]

[zum Beitrag](#)



Vive Pro: Apple kündigt native Unterstützung für Mojave an

Viele sehen Apple im Bereich Virtual Reality nur als Trittbrettfahrer. Immerhin: Durch den Schulterschluss mit Valve und HTC haben macOS-Nutzer Zugriff auf aktuelle VR-Technologie. [Bildquelle: VRODO]

[zum Beitrag](#)



Augmented VR: So könnte die Mixed Reality eines Tages aussehen

Die beiden Unternehmen Stereolabs und Occipital bauen 3D-Kameras für VR-Brillen. Sie zeigen interessante Demos. [Bildquelle: Stereolabs]

[zum Beitrag](#)



Durch AI will LG Display bei VR Ghosting-Effekte eliminieren

Gemeinsam mit einer universitären Forschungsgruppe arbeitet LG Display daran, über Künstliche Intelligenz unerwünschte Ghosting-Effekte in Head Mounted Displays für Virtual Reality zu vermeiden und dadurch die Nutzer-Erfahrung deutlich zu verbessern. [Bildquelle: LG Display]

[zum Beitrag](#)



Google Seurat: VR-Software zum Herunterrechnen von 3D-Szenen

Google hostet die Virtual-Reality-Lösung Seurat als Open-Source-Software bei GitHub. Mit der Software lassen sich 3D-Videos- und -Anwendungen herunterrechnen, damit diese auf VR-Headsets optimal abgespielt werden können. [Bildquelle: Google]

[zum Beitrag](#)



Analogix stellt ANX7538/39 Datenhelm-Controller für 4K 120 FPS AR/VR-Headsets der nächsten Generation vor

Analogix Semiconductor, Inc. hat heute über seine SlimPort® ANX7538 und ANX7539 DisplayPort™ to Quad MIPI-DSI-Display-Controller der nächsten Generation informiert. Sie sind für Head-Mounted Displays für Virtual Reality und Augmented Reality mit Auflösungen von bis zu 2K pro Auge und 120 FPS ausgelegt. [Bildquelle: Business Wire]

[zum Beitrag](#)



Neue Eye-Tracking-Software soll Blickanalyse in VR vereinfachen

Das schwedische Eye-Tracking-Unternehmen Tobii Technology stellt ein neues Plugin für Unity-Apps vor. Durch die Analyse-Software sollen sich neue Möglichkeiten beim Training und für das Marketing eröffnen [Bildquelle: Tobii Technology]

[zum Beitrag](#)

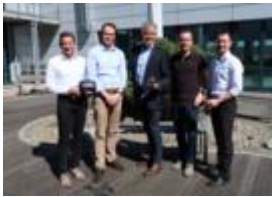


Varjo stellt zweiten VR-Brillen-Prototyp vor

Das finnische Startup Varjo arbeitet an einer VR-Brille, die ausentwickelt 70 Megapixel bieten soll. Möglich wird das durch eine ausgefeilte Doppel-Display-Konstruktion, die zwischen Fokus und Peripherie unterscheidet. 2019 soll außerdem eine Mixed-Reality-Erweiterung erscheinen. [Bildquelle: Varjo]

[zum Beitrag](#)

Unternehmensnews



Solidpro erweitert Geschäftstätigkeit um Virtual-Reality-Software Solidpro ViewR

Solidpro GmbH, ein Unternehmen der Bechtle Gruppe, erweitert ihre Geschäftstätigkeit. Der SOLIDWORKS-Reseller ergänzt ab sofort sein Lösungsportfolio um die Virtual-Reality-Software Solidpro ViewR. Basis ist die neue Partnerschaft mit der in Hülben ansässigen CMC Engineers GmbH, Spezialist für technische Visualisierung mit den Schwerpunkten Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und 3D-Applikationen. [Bildquelle: solidpro]

[zum Beitrag](#)



Join TechViz at VR Expo 2018 booth B7 & B6

From 5 to 6 July 2018, TechViz will be exhibiting at VR Expo 2018 in Stuttgart, Germany, on booth B7 & B6 with its partner Barco. [Bildquelle: TechViz]

[zum Beitrag](#)



ESI & Chinasoft schließen sich zusammen, um die Einführung von Smart Manufacturing in China zu fördern

Da die Revolution der Industrie 4.0 die Fertigungsindustrie zu einem neuen Paradigma führt, strebt China danach, die Wettbewerbsfähigkeit von Industrien und Lösungen zu sichern, die die Leistung von Produkten im Service verbessern und kontrollieren. [Bildquelle: ESI Group]

[zum Beitrag](#)



Mit Virtual Prototyping den Weg zur nachhaltigen Mobilität gestalten

Futuristische Mobilitätstrend wie Fahrzeugelektrifizierung und autonomes/unterstütztes Fahren werden die Automobilbranche in einem Ausmaß verändert, welches fundamentales Umdenken von Engineeringmethoden und Designphilosophien beansprucht. [Bildquelle: ESI Group]

[zum Beitrag](#)



Millioneninvestment für Münchener VR-Fitness-Startup Icaros

Icaros bekommt mehrere Millionen Euro frisches Geld. Die Tiroler Private Venture-Gesellschaft Segnalita steigt beim Münchner VR-Fitness-Startup ein. [Bildquelle: Icaros]

[zum Beitrag](#)



Oculus-Manager: Virtual Reality startet 2019 in Phase 2

Die schlechten Verkaufszahlen der VR-Brille Oculus Rift irritieren Oculus-Manager Jason Rubin überhaupt nicht: Er glaubt weiter daran, dass Virtual Reality das nächste große Ding ist. Im kommenden Jahr soll Phase 2 starten. [Bildquelle: Oculus]

[zum Beitrag](#)



4,4 Millionen für Münchner VR-Startup Innoactive

Das Münchner VR- und AR-Startup Innoactive erhält 4,4 Millionen Euro frisches Kapital. Das Geld soll in die Technologie und das Team fließen. [Bildquelle: Innoactive]

[zum Beitrag](#)



Erfolgreicher Virtual-Reality-Gründer steigt bei Google aus

Das VR-Studio Owlchemy Labs entwickelte das Virtual-Reality-Spiel Job Simulator, das in puncto Interaktion und Spieldesign grundlegend war für viele weitere VR-Titel. Jetzt steigen die Gründer Alex Schwartz und Cy Wise aus. [Bildquelle: Owlchemy Labs]

[zum Beitrag](#)

Termine



04.07.2018: Treffpunkt Digitalisierung I4KMU

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

05.-06.07.2018: VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

05.07.2018: Get-Together der VR Expo 2018

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

06.07.2018: 3D-GUIde Fachbeiratssitzung

Stuttgart

[weitere Informationen](#)

11.-13.07.2018: ACM Symposium on Computer Animation

Paris

[weitere Informationen](#)

16.07.2018: Erfahrungsaustausch Datenbrille

Esslingen

[weitere Informationen](#)

21.07.2018: Digitallotse: Virtuelle Techniken im Handel & Tag der offenen Tür am VDC

Fellbach

[weitere Informationen](#)

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](#)

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](#)

08.11.2018: VDC-Vorstandssitzung

Fellbach

[weitere Informationen](#)

08.11.2018: VDC-Mitgliederversammlung

Fellbach

[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:+4907115853090)
Fax: [+49 \(0\) 711 585309-19](tel:+49071158530919)
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.