

Von der Vision zur virtuellen Realität!

01.06.2015, 19:49 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Diplomica Verlag GmbH*



Von der Vision zur virtuellen Realität! Mit immersiver Visualisierung zu erhöhter Effizienz und Kreativität im Innovationsprozess.

Katrin Anna Gruber liefert in ihrem neu erschienenen Fachbuch einen rekonfigurierbaren Ansatz computervermittelter Realität für die innovative Anwendung in der Produktentwicklung. Um auf dem globalen Markt konkurrenzfähig zu bleiben, müssen Unternehmen ihre Produktentwicklungsprozesse stetig optimieren und beschleunigen. Hier eröffnen virtuelle Technologien als effiziente Entwicklungs- und Evaluierungswerkzeuge zukunftsorientierte Anwendungsmöglichkeiten.

Im Rahmen des Virtual Prototyping erobert Virtuelle Realität (VR) verstärkt den Bereich der Produktentwicklung und -fertigung. In diesem Kontext kommen virtuelle Prototypen in Form von dreidimensionalen (3D-) Modellen und Simulationen als kostengünstige Alternative zum Bau von physikalischen Prototypen oder Mockups zum Einsatz und ergänzen gewinnbringend in vielen Industriebranchen die Produktionsstufen. Dennoch nutzen viele Unternehmen diese Technik bislang nicht.

In Ihrem Buch „Innovation trifft Virtuelle Realität: Das Potential der VR- Technologie zur Optimierung von Produktentwicklungsprozessen durch die Integration von Virtuellen Prototypen“ dokumentiert Katrin Anna Gruber die konzeptionelle Implementierung von 3D-Boot- und Yachtmodellen in einer voll-immersiven Head Mounted Display-Umgebung, softwaretechnisch realisiert auf Basis der Game Engine Unity3D.

Am Beispiel Yacht- und Schiffbau zeigt die Autorin die zahlreichen Einsatzmöglichkeiten der VR-Technik und die resultierenden Wettbewerbsvorteile. Neben der realitätsnahen Visualisierung ergeben sich durch Navigation und Interaktion im VR-System neue Perspektiven, die ein erhöhtes Maß an Kreativität und Entwicklungsfreiheit ermöglichen. Bereits in frühen Stadien der Entwicklung können Produkte unter geringem Kostenaufwand virtuell exploriert, getestet und angepasst werden.

Über das Buch:

Titel: Innovation trifft Virtuelle Realität: Das Potential der VR-Technologie zur Optimierung von Produktentwicklungsprozessen durch die Integration von Virtuellen Prototypen

Autorin: Katrin Anna Gruber

Taschenbuch, 128 Seiten, 44,99 EUR

ISBN: 978-3959350266

disserta Verlag 2015

Das Buch ist über den Buchhandel oder direkt über den Verlagsshop erhältlich: <http://www.diplomica-verlag.de>

Informationen und Rezensionsexemplare:

Für weiteres Material (Cover, Fotos) oder für die Anforderung von Rezensionsexemplaren schreiben Sie bitte an Frau Rehder: rehder@diplomica.de

Portrait

Katrin Anna Gruber arbeitet für das Bayerische Fernsehen. Im Rahmen ihres Studiums der Medienkommunikation an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg beschäftigte sie sich intensiv mit dem Potential der Virtuellen Realität und den Anforderungen von Präsenz- und Immersionserleben (Eintauchen in die virtuelle Welt) an die realistische Echtzeit-Darstellung.

News-ID: 855958 • Views: 205 (Stand: 08.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/855958/Von-der-Vision-zur-virtuellen-Realitaet.html>