

# Inhaltsverzeichnis

## Plenum I

J. Gausemeier, M. Grafe, J. Bauch <b>Zukünftige Entwicklung der Technologien Virtual Reality und Augmented Reality</b> .....	11
A. Dietrich, I. Wald, H. Schmidt, K. Sons, P. Slusallek <b>Realtime Ray Tracing for Advanced Visualization in the Aerospace Industry</b> .....	29
V. Schill, E. Zeeb <b>Fahr simulatoren und deren Einsatz in der Fahrzeugentwicklung</b> .....	47

## Virtuelle Produktentwicklung

M. Bues, G. Wenzel, P. Westner <b>VRFX – optimierte Prozesse und anmutungstreue Effekte in der VR-Visualisierung</b> .....	57
J. Gausemeier, J. Bauch, J. Berssenbrügge <b>Evaluation von vorausschauendem dynamischen Kurvenlicht mit Hilfe eines Virtual Reality-basierten Nachtfahr simulators</b> .....	73
J. Herder, K. Jaensch, K. Garbe <b>Haptische Interaktionen in Testumgebungen für Produktpräsentation in Virtuellen Umgebungen</b> .....	87

## Virtuelle Prozessentwicklung I

I. Assenmacher, C. Röttgen, T. Kuhlen, J. Stewering <b>Virtual Reality zur interaktiven Konfiguration von Doppelschneckenextrudern</b> .....	103
M. Heyer, S. Pfützner, K. Benz, B. Brüderlin <b>Efficient Handling of Very Large Virtual Reality Scenes for Digital Factory Planning</b> .....	117
W. Dangelmaier, C. Laroque <b>Ablaufsimulation von Supply-Chain Netzwerken – Dynamische Detaillierung im Materialflusssimulator d³FACT insight</b> .....	129

## **Authoring von AR & VR Anwendungen**

C. Geiger, J. Stöcklein, H. Reckter, S. Streuber, R. Fritze <b>Entwicklung von Augmented Reality-Präsentationen mit einem High-Level Authoring System – eine Fallstudie</b> .....	145
P. Grimm <b>Nutzung von Entertainment-Technologien zur effizienten Erstellung von Anwendungen der Virtuellen und Erweiterten Realität</b> .....	161

## **Virtuelle Prozessentwicklung II**

C. Runde, E. Westkämper, S. Kunst <b>Ein Modell zur Wirtschaftlichkeitsbewertung von Virtueller Realität in der Digitalen Fabrik</b> .....	173
C. Aurich, D. Ostermayer, C. Wagenknecht <b>VR-unterstützter KVP-Workshop - Bessere Produktionsprozesse durch Integration der VR-Technologie</b> .....	185

## **Mobile Computing & Augmented Reality**

M. Lawo <b>Ein drahtloser Eingabehandschuh für Augmented Reality Anwendungen</b> .....	199
C. Matysczok <b>Einsatzmöglichkeiten und Nutzenpotentiale mobiler Technologien im industriellen Umfeld</b> .....	209
C. Reimann, V. Paelke <b>Computer Vision based Interaction Techniques for mobile Augmented Reality</b> .....	225

## **Augmented Reality in der Prozessentwicklung**

M. F. Zäh, W. Vogl, C. Patron <b>Interaktive Laserprojektion zur intuitiven und effizienten RC-Programmierung</b> .....	241
R. Eckes, R. Wagner <b>Einsatz von Augmented Reality im Ramp-Up Prozess von automatisierten Fertigungssystemen</b> .....	255

---

K. Weinert, A. Zabel, E. Ungemach <b>Konzept eines prototypischen Augmented Reality und Simulationssystems als Hilfsmittel für die Prozessplanung beim fünfschichtigen Fräsen</b> .....	269
<b>Plenum II</b>	
D. Ma, X. Fan, D. Wu, Q. He, R. Yang <b>An Introduction of VR Research Works in Shanghai Jiao Tong University</b> .....	281