

# 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 anmutungstreu e 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>	<b>145</b>
P. Grimm	
<b>Nutzung von Entertainment-Technologien zur effizienten Erstellung von Anwendungen der Virtuellen und Erweiterten Realität.....</b>	<b>161</b>

## **Virtuelle Prozessentwicklung II**

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

## **Mobile Computing & Augmented Reality**

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

## **Augmented Reality in der Prozessentwicklung**

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

---

K. Weinert, A. Zabel, E. Ungemach <b>Konzept eines prototypischen Augmented Reality und Simulationssystems als Hilfsmittel für die Prozessplanung beim fünfschigen 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