



Springer Vieweg

2.
Auflage

2., Erw. u. ak. Aufl. 2019, XV,
455 S. 209 Abb., 191 Abb.
in Farbe. Mit Online-Extras.

Gedrucktes Buch

Softcover

Buch mit Online-Files/Update

Softcover

ISBN 978-3-662-58860-4

£ 27,99 | CHF 36,50 | 30,83 € |

33,92 € (A) | 32,99 € (D)

lieferbar

Rabattgruppe

Standard (0)

Produktkategorie

Lehrbuch

Informatik : Bildverarbeitung, Vision, Mustererkennung und Computergrafik

Dörner, R., Broll, W., Grimm, P., Jung, B. (Hrsg.)

Virtual und Augmented Reality (VR/AR)

Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität

- Universelles Begleit- und Nachschlagewerk
- Anschauliche Vermittlung theoretischer Grundlagen
- Transfer auf praxisnahe Problemstellungen

Dieses Buch vermittelt Ihnen einen Eindruck von der Virtuellen und Augmentierten Realität Die aktualisierte und erweiterte Zweitaufgabe dieses umfassenden Buchs über Technologie der Virtuellen und Augmentierten Realität bietet Studierenden, Lehrenden, Forschenden, Anwendern und Interessierten einen wissenschaftlich fundierten und gleichzeitig praxisnahen Einstieg in die Grundlagen und Methoden von VR/AR. Der Leser erhält das theoretische Fundament, um: · selbst VR/AR-Systeme zu realisieren oder zu erweitern · User Interfaces und Anwendungen mit Methoden der VR/AR zu beurteilen und zu verbessern · ein vertieftes Verständnis für die Nutzung von VR/AR zu entwickeln Hilfreiche Begleitlektüre für Studierende Studierenden dient dieses Lehrbuch als eine anschauliche Begleit- und Nachschlagelktüre zu Lehrveranstaltungen, die Virtual Reality / Augmented Reality (VR/AR) thematisieren, wie etwa in Medienwissenschaften und Informatik oder Natur- und Ingenieurwissenschaften. Der modulare Aufbau gestattet es, sowohl die Reihenfolge der Themen den Anforderungen der jeweiligen Unterrichtseinheit anzupassen als auch eine spezifische Auswahl für ein individuelles Selbststudium zu treffen. Potenzielle Anwender in Forschung und Industrie erhalten mit diesem Buch einen wertvollen Einblick in die faszinierenden Welten von VR/AR sowie ihre Möglichkeiten und Grenzen. Autoren behandeln vielfältige Inhalte Das Gebiet der Virtual und Augmented Reality ist sehr umfangreich. Neben einer kurzen Einführung behandeln die Autoren unter anderem die folgenden Inhalte: · Wahrnehmungsaspekte von VR · Virtuelle Welten und Computer Graphics · VR/AR-Eingabegeräte und Tracking · VR/AR-Ausgabegeräte · Interaktionen in Virtuellen Welten · Echtzeitaspekte von VR-Systemen · Augmentierte Realität · Fallbeispiele für VR/AR · Authoring von VR/AR-Anwendungen · Mathematische Grundlagen von VR/AR

Bestellen Sie online unter springer.com/booksellers

Springer Nature Customer Service Center GmbH

Customer Service

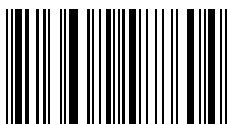
Tiergartenstrasse 15-17

69121 Heidelberg

Germany

T: +49 (0)6221 345-4301

row-booksellers@springernature.com



ISBN 978-3-662-58860-4 / BIC: UYQV / SPRINGER NATURE: SC122005

€ (D) sind gebundene Ladenpreise in Deutschland und enthalten 7 % für Printprodukte bzw. 19 % MwSt. für elektronische Produkte. € (A) sind gebundene Ladenpreise in Österreich und enthalten 10 % für Printprodukte bzw. 20% MwSt. für elektronische Produkte. Die mit * gekennzeichneten Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen und enthalten die landesübliche MwSt. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Part of **SPRINGER NATURE**