



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

eBook

[2] 24,99 € (D) | 24,99 € (A) | CHF 29,00

Erhältlich bei Ihrer Bibliothek oder springer.com/shop

Buch mit Online-Files/Update

32,99 € (D) | 33,92 € (A) | CHF 36,50

R. Dörner, W. Broll, P. Grimm, B. Jung (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 Begleit- und Nachschlageliteratur für Studierende dient dieses Lehrbuch als eine anschauliche Begleit- und Nachschlageliteratur 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

Erhältlich bei Ihrem Buchhändler oder – Springer Nature Customer Service Center GmbH, Haberstrasse 7, 69126 Heidelberg, Germany / Call: + 49 (0) 6221-345-4301 / Fax: +49 (0)6221-345-4229 / Email: customerservice@springer.com / Web: springer.com

[1] € (D) sind gebundene Ladenpreise in Deutschland und enthalten 7% MwSt; € (A) sind gebundene Ladenpreise in Österreich und enthalten 10% MwSt. CHF und die mit [2] gekennzeichneten Preise für elektronische Produkte sind unverbindliche Preisempfehlungen und enthalten die landesübliche MwSt. Programm- und Preisänderungen (auch bei Irrtümern) vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Springer-Verlag GmbH, Handelsregistersitz: Berlin-Charlottenburg, HR B 91022. Geschäftsführung: Haank, Mos, Hendriks

