



Springer Vieweg

2nd
edition

Due 2019-11-18

2., Erw. u. ak. Aufl. 2019, XV,
457 S. 165 Abb., 160 Abb.
in Farbe. Mit Online-Extras.

Printed book

Softcover

Book w. online files/update

Softcover

ISBN 978-3-662-58860-4

\$ 37,99

In production

Discount group

Professional Books (2)

Product category

German textbook

Computer Science : Computer Imaging, Vision, Pattern Recognition and Graphics

Dörner, R., Broll, W., Grimm, P., Jung, B. (Eds.), Hochschule RheinMain, Wiesbaden, Germany

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

Order online at springer.com/bookellers

Springer Nature Customer Service Center LLC

233 Spring Street

New York, NY 10013

USA

T: +1-800-SPRINGER NATURE

(777-4643) or 212-460-1500

customerservice@springernature.com



ISBN 978-3-662-58860-4 / BIC: UYQV / SPRINGER NATURE: SCI22005

Prices and other details are subject to change without notice. All errors and omissions excepted. Americas: Tax will be added where applicable. Canadian residents please add PST, QST or GST. Please add \$5.00 for shipping one book and \$ 1.00 for each additional book. Outside the US and Canada add \$ 10.00 for first book, \$5.00 for each additional book. If an order cannot be fulfilled within 90 days, payment will be refunded upon request. Prices are payable in US currency or its equivalent.

Part of **SPRINGER NATURE**