



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

eBook

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

Available from your library or
springer.com/shop

Book w. online files/update

32,99 € (D) | 33,92 € (A) | CHF 36,50

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

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

Order online at springer.com / or for the Americas call (toll free) 1-800-SPRINGER / or email us at: customerservice@springernature.com. / For outside the Americas call +49 (0) 6221-345-4301 / or email us at: customerservice@springernature.com.

The first € price and the £ and \$ price are net prices, subject to local VAT. Prices indicated with [1] include VAT for books; the €(D) includes 7% for Germany, the €(A) includes 10% for Austria. Prices indicated with [2] include VAT for electronic products; 19% for Germany, 20% for Austria. All prices exclusive of carriage charges. Prices and other details are subject to change without notice. All errors and omissions excepted. [3] No discount for MyCopy.

