



Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition)

From Springer Vieweg

Download now

Read Online ➔

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition)

From Springer Vieweg

Das Lehrbuch vermittelt die theoretischen und praktischen Grundlagen, die benötigt werden, um Virtual- und Augmented-Reality-Systeme (VR/AR) eigenständig zu realisieren oder zu erweitern. Es dient Studierenden als anschauliche Begleitlektüre zu Lehrveranstaltungen, die VR/AR thematisieren, u. a. in den Fächern Informatik, Medien oder Natur- und Ingenieurwissenschaften. Durch seinen modularen Aufbau eignet sich der Band auch für das Selbststudium und kann darüber hinaus als Nachschlagewerk verwendet werden.

↓ [Download Virtual und Augmented Reality \(VR / AR\): Grundlage ...pdf](#)

📄 [Read Online Virtual und Augmented Reality \(VR / AR\): Grundla ...pdf](#)

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition)

From Springer Vieweg

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg

Das Lehrbuch vermittelt die theoretischen und praktischen Grundlagen, die benötigt werden, um Virtual- und Augmented-Reality-Systeme (VR/AR) eigenständig zu realisieren oder zu erweitern. Es dient Studierenden als anschauliche Begleitlektüre zu Lehrveranstaltungen, die VR/AR thematisieren, u. a. in den Fächern Informatik, Medien oder Natur- und Ingenieurwissenschaften. Durch seinen modularen Aufbau eignet sich der Band auch für das Selbststudium und kann darüber hinaus als Nachschlagewerk verwendet werden.

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg Bibliography

- Rank: #4276496 in eBooks
- Published on: 2014-01-20
- Released on: 2014-01-20
- Format: Kindle eBook

 [Download Virtual und Augmented Reality \(VR / AR\): Grundlage ...pdf](#)

 [Read Online Virtual und Augmented Reality \(VR / AR\): Grundla ...pdf](#)

Editorial Review

From the Back Cover

Das umfassende Lehrbuch bietet Studierenden eine anschauliche Begleit- und Nachschlagelektüre zu Lehrveranstaltungen, die Virtual Reality / Augmented Reality (VR/AR) thematisieren, z.B. im Bereich Informatik, Medien oder Natur- und Ingenieurwissenschaften. Der modulare Aufbau des Buches gestattet es, sowohl die Reihenfolge der Themen den Anforderungen der jeweiligen Unterrichtseinheit anzupassen als auch eine spezifische Auswahl für ein individuelles Selbststudium zu treffen. Die Leser erhalten die Grundlagen, um selbst VR/AR-Systeme zu realisieren oder zu erweitern, User Interfaces und Anwendungen mit Methoden der VR/AR zu verbessern sowie ein vertieftes Verständnis für die Nutzung von VR/AR zu entwickeln. Neben einem theoretischen Fundament vermittelt das Lehrbuch praxisnahe Inhalte. So erhalten auch potenzielle Anwender in Forschung und Industrie einen wertvollen und hinreichend tiefen Einblick in die faszinierenden Welten von VR/AR sowie ihre Möglichkeiten und Grenzen.

About the Author

Dr. Ralf Dörner ist Professor für Graphische Datenverarbeitung und Virtuelle Realität an der Hochschule RheinMain in Wiesbaden. Nach Studium von Informatik, Mathematik und Erwachsenenpädagogik an der TU Darmstadt war er als wissenschaftlicher Mitarbeiter für die Fraunhofer Gesellschaft (zuletzt Abteilungsleiter für Mixed Reality am Fraunhofer AGC), als PostDoc am Information Visualization Lab von UNH/NOAA in den USA und als Professor an der HS Harz tätig. Er hat zahlreiche Lehrveranstaltungen im Gebiet VR/AR, Computergraphik und Mensch-Maschine-Interaktion angeboten, an öffentlichen und industriellen Projekten in diesem Bereich mitgewirkt und darin auch über 50 internationale wissenschaftliche Beiträge geschrieben. Prof. Dr. Ralf Dörner ist Mitglied der ACM SIGGRAPH sowie im Lenkungskreis der Fachgruppe VR/AR der GI.

Dr. Wolfgang Broll ist Professor für Virtuelle Welten und Digitale Spiele an der Technischen Universität Ilmenau. Darüber hinaus ist er als Geschäftsführer der fayteq GmbH sowie als freiberuflicher Gutachter und Berater im Bereich Computerspiele und Augmented Reality tätig. Er studierte an der Technischen Universität Darmstadt Informatik und promovierte er an der Universität Tübingen. Vor seiner Tätigkeit an der TU Ilmenau war er als Lehrbeauftragter im Bereich VR/AR an der RWTH Aachen tätig. Bis 2012 leitete er darüber hinaus die Abteilung Mixed and Augmented Reality Solutions (MARS) am Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT. Als Gesamtkoordinator war er für zahlreiche nationale und internationale Mixed Reality Projekte verantwortlich. Seine aktuellen Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich Mobile Augmented Reality, Mediated Reality und Natural User Interfaces.

Dr. Paul Grimm ist Professor für Computergraphik an der Hochschule Fulda. Er hat nach seinem Doppelstudium der Informatik und Physik an der TU Darmstadt als Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung in Darmstadt und am Fraunhofer AGC in Frankfurt gearbeitet. Von 1997 bis 1998 war er als Gastwissenschaftler am National Center for Supercomputing Applications (NCSA) in Urbana-Champaign in den USA. Von 2004 bis 2011 hat er an der Fachhochschule Erfurt gelehrt. Die Schwerpunkte seiner Lehrtätigkeit liegen im Grundlagenbereich der 3D Grafik sowie deren Anwendungen wie Virtual und Augmented Reality. Er ist Mitglied der ACM und der Gesellschaft für Informatik GI. Er ist Sprecher der GI-Fachgruppe Animation und Simulation sowie Mitglied des Leitungsgremiums der GI-Fachgruppe VR und AR.

Dr. Bernhard Jung ist Professor für Virtuelle Realität und Multimedia an der TU Bergakademie Freiberg. Nach dem Studium der Informatik an der Universität Stuttgart sowie der University of Missouri, St. Louis, war er als Wissenschaftlicher Mitarbeiter / Assistent an der Universität Bielefeld tätig. Dort schloss er 1996 seine Promotion zu dynamischen Wissensrepräsentation sowie 2002 seine Habilitation zu intelligenten virtuellen Umgebungen ab. Von 2003 bis 2005 hatte er eine Professur für Medieninformatik an der International School of New Media an der Universität zu Lübeck inne. Aktuelle Forschungsgebiete betreffen u.a. die Software-Technik für 3D-Anwendungen, die VR-basierte visuelle Analyse großer wissenschaftlicher Datensätze sowie 3D-Interfaces für humanoide Roboter. Er ist Mitglied des Leitungsgremiums der GI-Fachgruppe VR und AR.

Users Review

From reader reviews:

Henrietta Jimerson:

Do you have favorite book? For those who have, what is your favorite's book? Guide is very important thing for us to understand everything in the world. Each book has different aim or maybe goal; it means that reserve has different type. Some people experience enjoy to spend their the perfect time to read a book. They can be reading whatever they get because their hobby is reading a book. Think about the person who don't like examining a book? Sometime, individual feel need book if they found difficult problem as well as exercise. Well, probably you'll have this Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition).

Irvin Ashbaugh:

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) can be one of your beginning books that are good idea. We all recommend that straight away because this book has good vocabulary that will increase your knowledge in language, easy to understand, bit entertaining but delivering the information. The copy writer giving his/her effort to put every word into enjoyment arrangement in writing Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) nevertheless doesn't forget the main level, giving the reader the hottest along with based confirm resource facts that maybe you can be certainly one of it. This great information could drawn you into brand new stage of crucial considering.

Dwight McBride:

This Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) is great book for you because the content which can be full of information for you who have always deal with world and have to make decision every minute. This kind of book reveal it information accurately using great plan word or we can say no rambling sentences in it. So if you are read this hurriedly you can have whole info in it. Doesn't mean it only gives you straight forward sentences but tricky core information with wonderful delivering sentences. Having Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) in your hand like having the world in your arm, facts in it is not ridiculous

just one. We can say that no e-book that offer you world with ten or fifteen small right but this publication already do that. So , this is certainly good reading book. Hi Mr. and Mrs. hectic do you still doubt this?

Stephanie Hopkins:

On this era which is the greater person or who has ability to do something more are more important than other. Do you want to become considered one of it? It is just simple solution to have that. What you are related is just spending your time almost no but quite enough to have a look at some books. One of several books in the top checklist in your reading list will be Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition). This book which can be qualified as The Hungry Mountains can get you closer in getting precious person. By looking right up and review this publication you can get many advantages.

Download and Read Online Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg #A0YE5GCW4BS

Read Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg for online ebook

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg books to read online.

Online Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg ebook PDF download

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg Doc

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg Mobipocket

Virtual und Augmented Reality (VR / AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität (eXamen.press) (German Edition) From Springer Vieweg EPub