

Virtuelle Realität

Virtuelle Realität oder Virtual Reality (VR) hat in den letzten Jahren eine stürmische Entwicklung erfahren.

Dieses Buch vermittelt einen Einstieg in die Theorie und Praxis der virtuellen Realität, mit Schwerpunkt auf den Anwendungen der VR: Beispielhafte Anwendungen mit VR Juggler werden betrachtet und implementiert, und es wird ein Überblick über Software-Architekturen gegeben.

Kenntnisse in Computergrafik und Grafikprogrammierung werden vorausgesetzt. Für das erfolgreiche Bearbeiten der Aufgaben sind Erfahrungen im Programmieren mit C++ und OpenGL erforderlich.

Wer selbst eine Anwendung entwickeln möchte, findet mit diesem Buch einen schnellen und kompetenten Einstieg.

Virtuelle Realität oder Virtual Reality (VR) hat in den letzten Jahren eine stürmische Entwicklung genommen. Dieses Buch führt in Theorie und Praxis der virtuellen Realität ein und liefert einen Überblick über Software-Architekturen. Der Schwerpunkt liegt bei Anwendungen der VR, beispielhafte Anwendungen werden mit VR Juggler betrachtet und implementiert. Für das erfolgreiche Bearbeiten der Aufgaben sind Erfahrungen im Programmieren mit C++ und OpenGL erforderlich, Kenntnisse in Computergrafik und Grafikprogrammierung werden vorausgesetzt.



17,99 €

16,81 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783540851172

Medium: Buch

ISBN: 978-3-540-85117-2

Verlag: Springer

Erscheinungstermin: 01.10.2008

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 2009

Serie: Informatik im Fokus

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 217 g

Seiten: 184

Format (B x H): 127 x 203 mm

