

1. Record Nr.	UNINA990008006360403321
Autore	Baroni, Efrem
Titolo	Guida pratica per la preparazione ai concorsi nelle aziende pubbliche degli enti locali : domande e risposte : edizione corredata con le leggi fondamentali / Efrem Baroni ; presentazione del prof. Oreste Volpato ; edizione corredata con le leggi fondamentali
Pubbl/distr/stampa	Milano : Giuffrè, [1993]
ISBN	88-14-04411-2
Descrizione fisica	IX, 222 p. ; 24 cm
Collana	Quaderni SOGES per le aziende pubbliche e gli enti locali ; 11
Disciplina	343.450 9
Locazione	DDA
Collocazione	VI G 739
Lingua di pubblicazione	Italiano
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Segue: Appendice

2.	Record Nr.	UNISALENTO991003429729707536
	Autore	Fersurella, Giorgio
	Titolo	Caratterizzazione dei rivelatori SSD per il programma di upgrade dell'Osservatorio Pierre Auger. Tesi di laurea magistrale in Fisica / laureando Giorgio Fersurella ; relatori Ivan De Mitri e Gabriella Cataldi
	Pubbl/distr/stampa	Lecce : Università del Salento. Facoltà di Scienze. Corso di Laurea in Fisica, a.a. 2016-17
	Descrizione fisica	112 p. : ill. ; 30 cm
	Altri autori (Persone)	De Mitri, Ivan Cataldi, Gabriella
	Lingua di pubblicazione	Italiano
	Formato	Materiale a stampa
	Livello bibliografico	Monografia
3.	Record Nr.	UNINA9910788060303321
	Autore	Cozzi Patrick
	Titolo	3D engine design for virtual globes / / by Patrick Cozzi and Kevin Ring
	Pubbl/distr/stampa	Boca Raton, FL : , : A K Peters/CRC Press, an imprint of Taylor and Francis, , 2011
	ISBN	0-429-10846-X 1-56881-711-8 1-4398-6558-2
	Edizione	[First edition.]
	Descrizione fisica	1 online resource (514 pages) : illustrations (some color), tables, photographs
	Classificazione	COM012000
	Disciplina	005.75/8
	Soggetti	Search engines - Programming Web search engines Three-dimensional imaging Digital mapping Texture mapping
	Lingua di pubblicazione	Inglese
	Formato	Materiale a stampa
	Livello bibliografico	Monografia

Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	chapter 1 Introduction -- chapter 2 Math Foundations -- chapter 3 Renderer Design -- chapter 4 Globe Rendering -- chapter 5 Vertex Transform Precision -- chapter 6 Depth Buffer Precision -- chapter 7 Vector Data and Polylines -- chapter 8 Polygons -- chapter 9 Billboards -- chapter 10 Exploiting Parallelism in Resource Preparation -- chapter 11 Terrain Basics -- chapter 12 Massive-Terrain Rendering -- chapter 13 Geometry Clipmapping -- chapter 14 Chunked LOD.
Sommario/riassunto	Supported with code examples and the authors' real-world experience, this book offers the first guide to engine design and rendering algorithms for virtual globe applications like Google Earth and NASA World Wind. The content is also useful for general graphics and games, especially planet and massive-world engines. With pragmatic advice throughout, it is essential reading for practitioners, researchers, and hobbyists in these areas, and can be used as a text for a special topics course in computer graphics.