

1. Record Nr.	UNINA9910861952603321
Autore	Sternagel Jorg
Titolo	Denken des Medialen : Zur Bedeutung Des »Dazwischen«
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld : , : transcript Verlag, , 2024 ©2024
ISBN	9783839468319 3839468310
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (233 pages)
Collana	Edition Medienwissenschaft Series
Altri autori (Persone)	SchurmannEva
Soggetti	PHILOSOPHY / Social
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter -- Inhalt -- Denken des Dazwischen -- Und – Das Zwischen als Grenze der Bedeutung -- Expressivität als passive Produktivität -- Derrida and/on Husserl -- »Die Welt liegt zwischen den Menschen.« -- Zwischen dem Privaten und dem Öffentlichen -- Gestalt und Gestell – nach Heidegger -- Übung im Denken – Der Moment des Dazwischen in Manon de Boers An Experiment in Leisure -- Von einer bildlichen Erkenntnisweise – einem Dazwischen, das aufblitzt -- Gemalte Vermittlerin -- Philosophieren im Dazwischen – eine Polyphonie -- Zwischen den Stühlen stehen -- Zu den Autor:innen
Sommario/riassunto	Als Mitte und Mittelndes befinden Medien sich in einem grundsätzlichen Dazwischen, das geeignet ist, falschen Gegensätzen zugunsten eines spannungsreichen Sowohl-als-auch zu entkommen. Aus kunst-, kultur- und medienphilosophischer Perspektive fragen die Beiträger*innen des Bandes nach den Erscheinungsweisen eines medialen Zwischenraumes. Wenn wir die Mitte nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich denken - nämlich als Weg und Bewegung der Vermittlung - geraten weitere Qualitäten des Medialen in den Blick. Gegenüber einem vermittlungs- und formvergessenen Denken gilt es, die Bedeutung des Dazwischen hervorzuheben, durch die die Gegenstände geistiger Bezugnahme erst zu dem werden, was sie sind.

2. Record Nr.	UNINA9910957092003321
Autore	Thorn Alan, author
Titolo	How to cheat in blender 2.7x // Alan Thorn
Pubbl/distr/stampa	Boca Raton : , : CRC Press, , 2017 London : , : Bloomsbury Publishing (UK), , 2023
ISBN	9781315153612 1315153610 9781498764520 1498764525
Edizione	[First edition.]
Descrizione fisica	1 online resource (ix, 269 pages)
Disciplina	777.7
Soggetti	Computer games - Design Computer games - Programming Video games - Design Games development and programming
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	chapter 1 Interface Cheats -- chapter 2 Selections -- chapter 3 Modeling -- chapter 4 UV Mapping Cheats -- chapter 5 Texturing and Materials -- chapter 6 Rigging and Animation Cheats -- chapter 7 Rendering Cheats -- chapter 9 Game Development Cheats -- chapter 10 Interoperability.
Sommario/riassunto	Blender is a vast and customizable 3D-modeling application used by many artists across creative industries, from television to games. This newest book, in Alan Thorn's How to Cheat series, offers insightful and bite-sized power-tips to help you develop Blender mastery. More than five hundred figures illustrate interesting shortcuts and clever ways to improve your Blender workflow. A companion website at <a href="http://www.alanthorn.net">http://www.alanthorn.net</a> provides bonus content, including videos and resources to help sharpen your skills further. How to Cheat in Blender 2.7x is for Blender users of all levels, offering time-saving tips and powerful techniques to increase your productivity.