

1. Record Nr.	UNISA996517768703316
Autore	Neundlinger Klaus
Titolo	Digitale Gesellschaft. »Virtual Skills Lab« - Transdisziplinäres Forschen zur Vermittlung sozialer Kompetenzen im digitalen Wandel // Beate Schrank, Simone Kriglstein, Thomas Layer-Wagner, Ines Häufler, Elisabeth Frankus, Klaus Neundlinger
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld : , : transcript Verlag, , [2023] ©2023
ISBN	3-8394-6564-8
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (242 p.)
Collana	Digitale Gesellschaft ; ; 58
Disciplina	371.33468
Soggetti	EDUCATION / Organizations & Institutions
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	Frontmatter -- Inhalt -- Einleitung -- Kapitel 1: Entstehung des Projekts im Ideen-Lab -- Kapitel 2: Soziale Kompetenzen im Beruf -- Kapitel 3: Ko-Kreation -- Kapitel 4: Technische Entwicklung -- Kapitel 5: Testung und Evaluation des Prototyps -- Kapitel 6: Gender und Diversität -- Nachwort -- Bibliographie
Sommario/riassunto	Inter- bzw. transdisziplinäre Forschungsarbeit ist im aktuellen Wissenschaftsbereich häufig gängige Praxis, obwohl die Verständnisse über Umfang und Strukturen einer solchen Zusammenarbeit keineswegs einheitlich sind. Die Autor*innen vermitteln anhand eines Virtual-Reality-Trainings für soziale Kompetenzen Einblicke in die Prozesse des gemeinsamen Forschens. In einer Reihe von Gesprächen reflektieren sie über die Ideenfindung zu ihrem Projekt des »Virtual Skills Lab«, die Entwicklung der dazugehörigen Forschungsfrage sowie deren Ausarbeitung in Form der interaktiven Szene. Entlang dieses Beispiels für virtuelles Training werden schließlich praktische Empfehlungen zur Gestaltung der übergreifenden Zusammenarbeit im digitalen Wandel angeboten.

2. Record Nr.	UNINA9910967488003321
Titolo	Polygon mesh processing // Mario Botsch. [et al.]
Pubbl/distr/stampa	Natick, Mass. : , : A.K. Peters, , 2010
ISBN	1-04-007831-1 0-429-19570-2 1-4398-6531-0
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (239 p.)
Altri autori (Persone)	BotschMario
Disciplina	516.20285
Soggetti	Geometry - Data processing Mathematical models Computer graphics Polygons
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	Front Cover; Contents; Preface; 1. Surface Representations; 2. Mesh Data Structures; 3. Differential Geometry; 4. Smoothing; 5. Parameterization; 6. Remeshing; 7. Simplification & Approximation; 8. Model Repair; 9. Deformation; Appendix A; Bibliography; Back Cover
Sommario/riassunto	Geometry processing, or mesh processing, is a fast-growing area of research that uses concepts from applied mathematics, computer science, and engineering to design efficient algorithms for the acquisition, reconstruction, analysis, manipulation, simulation, and transmission of complex 3D models. Applications of geometry processing algorithms already cover a wide range of areas from multimedia, entertainment, and classical computer-aided design, to biomedical computing, reverse engineering, and scientific computing. Over the last several years, triangle meshes have become increasingly popular,