
Erstellung, Suche und Vergleich von Phantombildern in der Augmented Reality

Alexandra Krien

Interactive Media Lab
Technische Universität Dresden
Dresden, Germany
alexandra.krien@tu-dresden.de

Maxime Thebault

VP, Authoring
Authorship Holdings, Ltd.
Awdur SA22 8PP, UK
Maxime.Thebault@insa-
rennes.fr

Heiner Ludwig

Interactive Media Lab
Technische Universität Dresden
Dresden, Germany
heiner.ludwig@tu-dresden.de

Paste the appropriate copyright statement here. ACM now supports three different copyright statements:

- ACM copyright: ACM holds the copyright on the work. This is the historical approach.
- License: The author(s) retain copyright, but ACM receives an exclusive publication license.
- Open Access: The author(s) wish to pay for the work to be open access. The additional fee must be paid to ACM.

This text field is large enough to hold the appropriate release statement assuming it is single spaced in a sans-serif 7 point font.

Every submission will be assigned their own unique DOI string to be included here.

Abstract

Phantombilder sind in der Polizeiarbeit ein unverzichtbares Medium bei der Suche nach Verdächtigen. Diese Arbeit beschäftigt sich damit, wie die dabei gängigen Abläufe in die Augmented Reality angehoben werden können um so die Bedienbarkeit und Nutzererfahrung zu verbessern. Fokus liegt dabei auf einer anfragebasierten, unscharfen Suche anhand der Phantombilder auf einer Datenbank von standardisierten Fotografien verschiedener Personen. Der Nutzer hat so die Möglichkeit seine zusammengestellten (Such-)Kriterien anhand reeller Menschen zu vergleichen und möglicherweise seine Anfrage auf der Suche nach dem besten Treffer anzupassen.

Author Keywords

Information Retrieval, Phantombilder, Augmented Reality

Einführung

Auf der Suche nach bestimmten Personen, beispielsweise im Zuge der Ermittlung einer Straftat, sind Phantombilder ein gängiges Hilfsmittel. Augenzeugen versuchen ihre Erinnerung unter Anleitung eines Beamten zu rekonstruieren. Auch wenn die Erstellung solcher Phantombilder bereits auf eine digitale Ebene angehoben wurde, ist der Prozess dennoch bisher sehr statisch. Die skizzenhaft zusammengestellten Merkmale enthalten möglicherweise große Ungenauigkeiten, Nutzer haben keine Möglichkeit

ihr Ergebnis mit reellen Menschen abzugleichen. Hinzu kommt der große Einfluss eines anwesenden Beamten. Der Zeuge muss seine Erinnerungen sehr genau und eindeutig beschreiben, um auf der gleichen Ebene dessen zu kommunizieren, da beispielsweise die Beschreibung einer "hellen Haut" unterschiedlich aufgefasst werden kann.

Die Idee hinter dieser Arbeit ist es Phantombilder als Anfrage für ein datenbankbasiertes System zu nutzen. Dies bietet die Möglichkeit die skizzenhafte Anfrage mit reellen Menschen zu vergleichen. Personen fallen so möglicherweise eher Fehler oder Ungenauigkeiten auf und haben die Möglichkeit ihre Anfrage iterativ so weit zu verfeinern, dass die Ergebnismenge der verdächtigen Personen eher ihrer Erinnerung entspricht.

Ziel soll ein intuitives System sein, welches nach einer Einführung selbstständig von Personen ohne Vorwissen eingesetzt werden kann. Um dem Nutzer einen persönlichen Bearbeitungsraum zu bieten und an die reelle Begegnung anzuknüpfen, wurde entschieden dieses System in die Augmented Reality anzuheben. Gesten sollen dabei als einfache Interaktionsform dienen.

Verwandte Arbeiten

Gesten

Gestik als Eingabemedium zur Erstellung von Phantombildern ist gänzlich neu, der Aufbau einer geeigneten Gestensprache demnach unumgänglich.

Das Buch Emotionales Interaktionsdesign beschäftigt sich u.a. mit der Semantik von Gestensprachen und zeigt Notwendigkeiten wie Abbruch-Gesten oder die allgemeine Robustheit von Gesten auf [1]. Kaisa Väänänen und Klaus Böhm weisen auf Schwierigkeiten wie Ermüdung der Gliedmaßen und eingeschränkte Exaktheit während der Gesten-Nutzung hin, betonen jedoch gleichzeitig die vereinfachte Naviga-

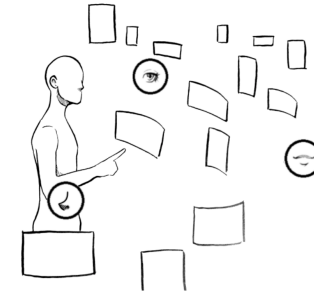


Figure 1: Virtuelle Objekte im System

tion und Manipulation für verschiedenste Nutzergruppen in virtuellen 3D-Räumen [3]. In [4] ist laut einer Nutzerstudie die Metaphern-Nutzung bei Gesten weniger effektiv als die Nutzung von Freihand-Gesten.

Gemäß [7,8] ist allgemein die Nutzung von formalisierten Gesten ("semaphoric gestures") nicht sinnvoll, da sie während der Interaktion unnatürlich wirkt. [4] besagt jedoch, dass beim Großteil der gestenbasierten Eingabesysteme sowohl formalisierte, als auch Freihand-Gesten genutzt werden.

Nicht zuletzt haben Hollywood-Filme wie *Iron Man* [5] oder *Minority Report* [2] zur Inspiration für die User Experience und bei der Erstellung der Nutzungsoberfläche gedient.

Zur Kombination von Virtueller Realität mit Gestenmanipulation haben die Firmen *eyeSight*¹ und *pebbles*² unabhängig voneinander eine VR-Brille mit mehreren Kameras kombiniert um die Interaktion mit dem virtuellen Raum für den Nutzer möglich zu machen.

¹eyesight-tech.com/vr-ar.html

²www3.oculus.com/en-us/blog/pebbles-interfaces-joins-oculus/

Konzept

Das Konzept zur digitalen Erstellung von Phantombildern ist ein digitales System, welches den Nutzer in eine virtuelle Realität versetzt, die mittels Gesten manipulierbar ist. Durch die Interaktion mit suchanfragen- und ergebnisrepräsentierenden Objekten steuert der Nutzer die Erstellung des Phantombildes, indem er diese Objekte auswählt, verschiebt, löscht oder kombiniert.

Der Nutzer navigiert das System von einem Punkt aus. Um einzelne Objekte genauer zu betrachten, bewegt er sich also nicht körperlich, sondern verändert die Position des virtuellen Raums mittels Translations- und Skalierungsgesten.

Die Objekte sind im 180-Grad-Winkel "schwebend" um den Nutzer angeordnet (Figure 1). Durch sowohl freie, als auch objektorientierte Gesten, kann er, mittels ein- oder zweihändiger Gestikulation, Suchanfragen, Ergebnisse oder Ergebnisvorschläge speichern, löschen, zum Ergebnis-pool hinzufügen, neu kombinieren oder rückgängig machen. Das System wird immer nur von einem Nutzer gleichzeitig benutzt, weitere Personen können während des gesamten Findungsprozesses ausschließlich als Zuschauer involviert werden. So ist eine Moderatorenrolle eines Experten denkbar, der Hilfestellung gibt.

Aus der Sicht der Nutzbarkeit bietet das System folgende Vorteile:

- Effizientes und selbstständiges Arbeiten durch intuitive Gesten und Hilfestellung durch das System.
- Sehr direkte Interaktion vom Nutzer mit der Benutzungsoberfläche.
- Effektive Ergebnisfindung durch ständiges Feedback und Anpassung vom System.
- Nutzerbefriedigung durch immer sichtbaren Fortschritt.

- Einsatz ist ortsunabhängig und verlangt nur kleine Räumlichkeiten

Systemnutzung

Systemstart und erste Suche

Nachdem der Nutzer eine Virtual-Reality-Brille erhalten hat, kann er mit Hilfe der smile-Geste eine Übersicht öffnen, die in alle Gesichtsbereiche untergliedert ist. Um eine Suchanfrage zu starten, wählt der Nutzer ein Gesichtsmerkmal aus, indem er das entsprechende virtuelle Objekt mit einer Hand anfasst und mittig vor sich zieht. Sobald der Nutzer das Objekt loslässt, werden verschiedene Variationen des gewählten Gesichtsteils, wieder in Form von Objekten, angezeigt. Dabei ist die räumliche Entfernung zwischen einzelnen Suchergebnissen direkt proportional zu deren Ähnlichkeit.

Ergebnisexploration und -speicherung

Durch die navigation-geste kann der Nutzer den „Ergebnis-Raum“ translatieren, skalieren und rotieren. Ist bspw. ein Suchergebnis passend, kann die Granularität ähnlicher Suchergebnisse verfeinert werden, indem sich der Nutzer virtuell zum Ergebnis-Objekt bewegt und eine Skalierung vornimmt, um sich die Ergebnisse diesen Typs genauer anzuschauen. Um Objekte zu speichern und damit dem Phantombild hinzuzufügen, werden diese per Zeige-Geste markiert und mit einer pull-Geste zum Nutzer gezogen. Sind Ergebnisse auszuschließen, können diese markiert und anschließend mit der remove-Geste entfernt werden. Soll die nächste Suchanfrage durch bereits gefundene Gesichtsmkmale konkretisiert werden, wird das Ergebnis-Objekt mit beiden Händen gefasst und mittig vor den Nutzer gezogen und so mit dem Suchanfrage-Objekt der vorherigen Suche verknüpft.

Vertiefende Suchen
Rückgängig machen und Verlauf hervorheben

REFERENCES

1. Rainer Dorau. 2011. *Emotionales Interaktionsdesign*. Springer Vieweg, Heidelberg. DOI : <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-03101-4>
2. 20th Century Fox Dream Works Pictures. 2002. *Minority Report*. cinematic movie. (3 October 2002).
3. R. A. Earnshaw. 1993. *Virtual Reality Systems*. Academic Press.
4. Joao Rodrigues. 2016. *Handbook of Research on Human-Computer Interfaces, Developments, and Applications (Advances in Human and Social Aspects of Technology)*. IGI Global. <http://www.igi-global.com/book/handbook-research-human-computer-interfaces/146921>
5. Marvel Studios. 2010. *Iron Man 2*. cinematic movie. (6 May 2010).