

# **Semesterbericht**

Markus Weiß  
Fakultät Digitale Medien,  
Hochschule Furtwangen University

15.01.2019

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Wissenschaftliches Arbeiten</b>	<b>3</b>
1.1	Forschungskonzeption . . . . .	3
1.2	Forschungsvorhaben . . . . .	3
1.3	Forschungsprojekt . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Advanced Media Production</b>	<b>5</b>
2.1	Einführung . . . . .	5
2.2	S3D-Aufnahme-, Übertragungs- und Darstellungstechnologien . . . . .	5
2.2.1	Aufnahmetechnologien . . . . .	5
2.2.2	Betrachtungstechnologien . . . . .	5
2.2.3	Displayspeisung->Bildorganisation . . . . .	6
2.2.4	Unser Auge ist keine Kamera . . . . .	6
2.2.5	Natürliche Okulomotorik . . . . .	8
2.3	Warum sehen wir die Welt nicht doppelt . . . . .	8
2.3.1	Wie nehmen wir unsere Umwelt wahr . . . . .	8
2.3.2	Exkurs zur Selektiven Schärfe . . . . .	9
2.3.3	Warum wir die Welt nicht doppelt sehen, oder Zyklopische Fusion . . . . .	9

# 1 Wissenschaftliches Arbeiten

## 1.1 Forschungskonzeption

FORSCHUNGSKONZEPTION: GEDANKLICHER ENTWURF EINES FORSCHUNGSVORHABENS

## 1.2 Forschungsvorhaben

FORSCHUNGSVORHABEN: WISSEN GENERIEREN DAS WISSENSCHAFTLICH BEGRÜNDET IST

## 1.3 Forschungsprojekt

- Themenfindung
- Strukturierung
  - Literaturrecherche
  - Zeitplan
  - Forschungskonzeption
- Methoden
  - Empirische Methoden
  - Theorien
  - Gestaltung
- Administratives
  - Literatur- Quellensammlung (immer direkt übertragen)
  - Notizen- Ideensammlung
  - Sammlung von Textentwürfen (schreiben so früh wie möglich)
- Verfassen
  - Texte schreiben

- Risikopuffer
  - Rechtschreibung
- Controlling
  - Neue Perspektiven
  - Forschungsfrage bzw. mit dem Ziel abgleichen
  - Abgleichen mit der Gliederung
  - Abgleichen mit dem Zeitplan
  - Risikoanalyse und Feedback einholen

## 2 Advanced Media Production

### 2.1 Einführung

S3D = Stereoskopische 3D. S3D muss gerecht der visuellen Wahrnehmung produziert werden

### 2.2 S3D-Aufnahme-, Übertragungs- und Darstellungstechnologien

#### 2.2.1 Aufnahmetechnologien

- Stereo-Rendering in 3D-Programmen und Game-Engines: Maya Renderer, Unity S3D-Renderer
- S3D-Realfilm-Kamerakonzepte 2015:
  - 21stCentury3D/Hyperstereo
  - GoPro Dual Hero
  - P+S/Freestyle-Spiegelrig

#### 2.2.2 Betrachtungstechnologien

Polfilterverfahren: Linear & Zirkular

Projektoren werfen ihr Licht durch entweder recht und links zirkulierende Polfilter bis hin zur reflektierenden, Silber beschichteten Leinwand. Das Bild wird nun zurück geworfen und trifft auf die Polfilterbrille wo nun das recht drehende Licht, des rechten Bildes durch den recht gerichteten Zirkularfilter läuft und somit auf das rechte Auge trifft. Auf der linken Seite ist der Vorgang identisch.

RGB Wellenmultiplexverfahren (z.B. CAVE-Installation)

Hier werden die Farbinformationen nach Wellenlängen getrennt um jeweils ein rechtes und ein linkes Halbbild zu erhalten.

3DTV-Polfilterverfahren Hier werden jeweils die geraden und ungeraden Zeilen in die entgegengesetzte Richtung zirkular ausgerichtet.

**3DTV-Shutterverfahren** Auf dem Display wird jeweils das rechte und im Anschluss das linke Bild angezeigt. Mit einer über Infrarot synchronisierte Shutterbrille wird jeweils das eine oder andere Auge zeit synchron das Bild erhalten.

**Anaglyphen-Verfahren** Die linke Seite der Brille ist cyan, die rechte magenta gefärbt ...?

**autostereoskope Displays**

Prallax-Barriere Display

...

Lentikular Display ...

Script Folie 107

VR-Headset

### 2.2.3 Displayspeisung->Bildorganisation

- Frame Packing *progressiv, interlace*
- Side-by-Side (Half)\*
- Top-and-Bottom (squeezed)\*

### 2.2.4 Unser Auge ist keine Kamera

**Gemeinsamkeiten von Kamera und Auge:**

Kamera	Auge
Blende	Iris
Sensor	Zapfen, Stäbchen
Fokussfunktion	Fokussfunktion

**Was sie nicht gemeinsam haben:**

- Die Kamera hat:
  - eine Zoomfunktion.
  - ist auf dem Sensor überall gleich Scharf.
- Das Auge hat:
  - mehr Freiheitsgrade. Drei von den Muskeln + Kopfbewegung.

### Weitere Eigenheiten des Auges:

- **Pupille & Iris:**

Diese öffnet sich bei schwachem, und schließt sich bei starkem Lichteinfall.

- **Zapfen:** *Hellsehen, Scharfsehen*

- Zapfen sitzen ausschließlich in der Fovea Centralis

- Arbeiten ab ca.  $1 \text{ clr/m}^2$

- Es existieren drei Arten von Zapfen:

1. SW: Short Wave

2. MW: Medium Wave

3. LW: Long Wave

- **Stäbchen:** *Dunkelsehen*

- Arbeiten ab ca.  $<1 \text{ clr/m}^2$

- Stäbchen befinden sich überall anders, sind aber nach außen hin zu rezeptiven Feldern zusammengefasst. *Siehe weiter unten Rezeptive Felder:*

- Zapfen

- **Muskuläre Steuerung:**

Unserer Augäpfel sind muskulär steuerbar (3 Freiheitsgrade, s.a. Folie 28) und im Blickfeld frei beweglich, zusätzlich unterstützt durch Kopfbewegungen (Folie 30).

- **Akkommodation:**

Die Linse in unserem Auge verändert ihre Brennweite durch muskuläre Dehnung/Streckung  
Ziel: maximale Schärfeabbildung eines gewünschten Fixationspunkts auf die fovea centralis -> Akkommodation. Fokussierungen -> 4m Abstand -> Ziliarkörper ist komplett entspannt. Linse ist in den Zonularfasern natürlich aufgespannt (dünn) Fokussierungen  $< 2\text{m}$  Abstand führen zu deutlich „spürbaren“ Ziliarkontraktionen. Linse wird in den Zonularfasern entspannt (dick)

- **Rezeptive Felder:** *(Bestehend aus Stäbchen)*

Die Rezeptoren auf der gekrümmten Netzhaut sind zusammengeschaltet zu „Rezeptiven Feldern“, welche mit zunehmenden Abstand vom Sehzentrum immer größer werden. Ein Nervenimpuls wird nur bei Helligkeitsdifferenzen innerhalb des Feldes ausgelöst des weiteren werden die rezeptiven Felder zur Kantenerkennung genutzt (Hell, Dunkel Kontraste).

- **Fovea zentralis:**

Zentraler Schärfebereich (fovea centralis) und temporales / nasales Gesichtsfeld werden im Gehirn getrennt verarbeitet (s. Folie 34). Erkennung von Kanten und Bewegung Fluchtreflex

## 2.2.5 Natürliche Okulomotorik

Unser natürliches Sehen ist geprägt von einem Konvergenz-zu-Akkommodations-Verhältnis (C/A)-Ratio von  $\approx 1:1$

- **Konvergenz:** Das Eindrehen der Augen
- **Fixation:** Konvergieren zum Kreuzungspunkt
- **Akkommodation:** Ist die Konvergenz im Gange versuchen *gleichzeitig* Ziliarmuskeln den Brechungsindex der Augenlinsen Reflexhaft anzupassen
- **Okulomotorische Stereopsis:** Zerebrales Feedback der muskulären Spannungen von Konvergenz & Akkommodation und Abgleich mit erlerntem, absolutem Entfernungswissen aus Ringmuskel und Augenmuskeln. (Funktioniert aber nur bis ca. 2m Entfernung, Das Hirn kann sich Anhand der Muskelspannung den Abstand merken)
- **Da wo wir hin konvergieren da Akkomodieren wir auch. im Verhältnis von 1:1**

## 2.3 Warum sehen wir die Welt nicht doppelt

### 2.3.1 Wie nehmen wir unsere Umwelt wahr

Unser Blickfeld besteht aus drei unter Kategorien:

- **Blickfeld 1:** Bereich höchster örtlicher Auflösung -> optimiert auf Detailwahrnehmung
- **Blickfeld 2:** Bereich differenzieller Grobverarbeitung -> optimiert auf Strukturwahrnehmung
- **Blickfeld 3:** Bereich flächiger, temporaler Verarbeitung -> optimiert auf Bewegungswahrnehmung

#### Merksatz:

Nur ein schmaler Bereich unserer visuellen Wahrnehmung realisiert hohe örtliche Auflösung. Die übrigen Bereiche sind evolutionär optimiert auf die Erkennung von Grobstrukturen und Bewegungen! Erst durch die Summe der muskulären Augensprünge („Saccaden“) mit jeweiliger Akkommodation auf die Fixationspunkte ergibt sich die scharfe Gesamtwahrnehmung unserer Umgebung.



### 2.3.2 Exkurs zur Selektiven Schärfe

- Unscharfe Bildbereiche „vertreiben“ das Auge des Zuschauers (keine Möglichkeit der scharfen Fixation - selbst bei extremem Bemühen des Zuschauers)
- Szenische Anwendung: „Selektive Schärfe“ Schärfe/Unschärfe wird klassisch ganz bewusst zur gezielten Lenkung und Bindung der Aufmerksamkeit der Zuschauer eingesetzt.

**Tiefenschärfe:** Ist abhängig von:

- Kamera-/Focal-Abstand  $a$  zur Szene
- gewählte Brennweite  $f$
- Verhältnis Brennweite/Bildsensorgröße
- Blendenzahl  $k$

**Funktioniert das Prinzip der „selektiven Schärfe“ auch in VR-Produktionen?**

Durch die 3D-Umgebung hat der Mensch nun die Möglichkeit sich seinen Bereich von Interesse selbst zu suchen. Hier eine Unschärfe einzubauen würde eher zu einer negativen empfundenen Erfahrung führen.

### 2.3.3 Warum wir die Welt nicht doppelt sehen, oder Zyklopische Fusion

Advanced Medi

Media Produktion/ZyklopischeFusion.JPG Media Produktion/ZyklopischeFusion.JPG

Abbildung 2.1: Zyklische Fusion