

Aufgabe 2.1:

a) ① Wahrnehmung:

- Untersystem: Visuelles Untersystem;
Akustisches Untersystem;
Haptisches Untersystem

② Entscheidung

③ Reaktion:

- Untersystem: Stimmliches Untersystem
Motorisches Untersystem

b). ① Virtual Reality:

Stufe: Wahrnehmung.

Untersystem: Es werden visuelles und akustisches Untersystemen verwendet.

② Sporttraining:

Stufe: Reaktion

Untersystem: Motorisches Untersystem.

- c). Reize durch Rezeptoren entdeckt, aufgenommen und die Informationen an das Gehirn übertragen. Während der Reiz der Stimulus aus der äußeren Umwelt und der inneren Zustände eines Lebewesens ist, ist die Wahrnehmung der Prozess, das Ergebnis und die Interpretation aus der Informationsgewinnung der Reize.

Aufgabe 2.2.

- a) falsch. Für das skotopische Sehen sind die Stäbchen hauptverantwortlich, für das photopische Sehen die Zapfen

- b) falsch. Die Zapfen sind für das Farbsehen hauptverantwortlich.

- c) richtig.

Aufgabe 2.3.

- a). ① Binokulare Depth Cues

- ② Pictorial Depth Cues

- ③ Dynamische Depth Cues

b). Anwendung:

Stereoscope ; 3D Film; AR

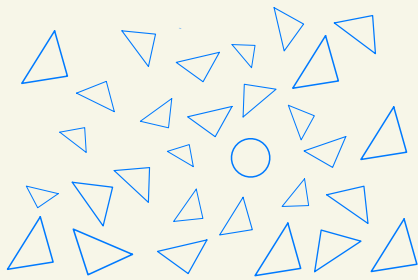
- c) Wenn der Fokuspunkt der Augen hinter dem beobachteten Objekt liegt, tritt eine Positive Parallaxe.

Negative Parallaxe tritt auf, wenn der Fokuspunkt des Auges zwischen dem beobachteten Objekt und dem Beobachter liegt.

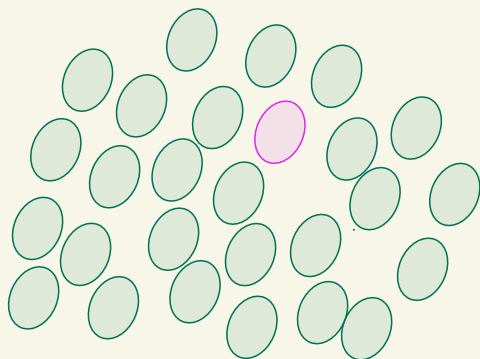
Aufgabe 2.4: Vermischtes (3P)

- a) Werden Sie kreativ: Erstellen Sie zwei visuelle Beispiele für Arten von früher Wahrnehmung, wie sie in der Vorlesung demonstriert wurden. (2P)

①



②



- b) S-R compatibility und das Phänomen ist Simon-Effekt. Wenn die Bedeutung des Wortes und die Farbe, in der es geschrieben ist, nicht übereinstimmen, muss das Gehirn besonders hart arbeiten, um die richtige Antwort zu finden. In der ersten Gruppe waren die Wörter und Farben inkonsistent, was zu einer kognitiven Konfliktsituation führte. In der zweiten Gruppe waren Text und Farben konsistent, was Konflikte reduzierte und die Reaktionszeiten beschleunigte.

Gruppenmitglieder:

Minze Wu

Xinyue Zhang

Xinyi Huang