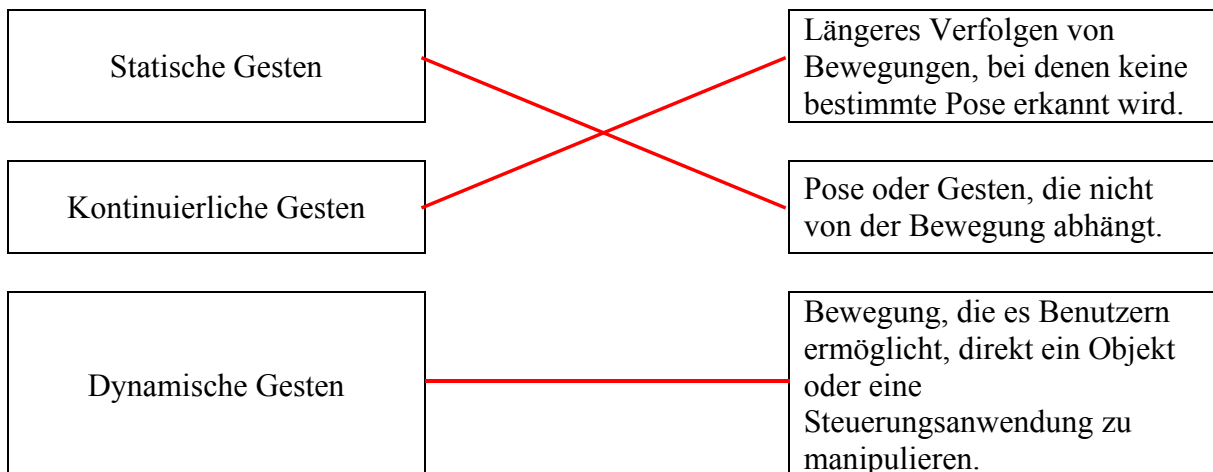


1. Welche Eingabe-Hardware sind für die Gestenerkennung genutzt?☐ microphone,**X Touch-Geräten (wie Tablets, Touchpads oder Smartphones),****X 2D/3D-Kamera.****2. Welche Kategorien von Gesten haben einen Bezug zu der Benutzererfahrung?****X angeborene Gesten,**☐ statische Gesten,**X gelehrte Gesten,**☐ dynamische Gesten.**3. Weisen Sie jeder Art von Gesten die entsprechende Definition zu.****4. Welche Parameter von RGB-Bildern werden nicht durch Ändern der Beleuchtungsbedingungen der Szene beeinflusst?**☐ Helligkeit des Bildes,**X Bildauflösung / Größe,**☐ Kontrast des Bildes.**5. Welches Prinzip verwenden die meisten Tiefenfühler?**

Erasmus+

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

☐ Emission und Detektion von ultraviolettem Licht,

X Emission und Detektion von Infrarotlicht,

☐ Emission und Detektion von weißem Licht (sichtbares Lichtspektrum).

6. Welche Aussage über das Tiefenbild ist richtig?

☐ Das Tiefenbild ist ein 2D-Bild, das Informationen über den absoluten Abstand zwischen den einzelnen Objekten in der Szene in mm enthält.

X Das Tiefenbild ist ein 2D-Bild, das Informationen über den absoluten Abstand zwischen dem Sensor und jedem Pixel des Bildes in mm enthält.

☐ Das Tiefenbild ist ein 2D-Bild, das Informationen über den relativen Abstand zwischen den einzelnen Objekten in der Szene und dem Mittelpunkt des Bildes in mm enthält.

7. Keine Grundanforderungen des Gesten-Designs sind:

☐ Natürlichkeit von Gesten,

☐ Benutzer-Komfort,

☐ Gesten sollten sich leicht merken,

X Einzigartigkeit von Benutzer.



8. Weisen Sie die wesentlichen Merkmale der einzelnen Methoden der Hardware zu.

Datenhandschuh	Kamera
A	C
B	D
F	E

- A – Präzise Ergebnisse,
B – Geringer Bedienungskomfort,
C – Hoher Bedienungskomfort,
D – Algorithmischen Komplexität,
E – Relativ niedrigen Preis des sensorischen Teils,
F – Hoher Preis für sensorischen Teil.

9. Was gibt der Konvexitätsfehleralgorithmus als Ausgabe der statischen Gestenerkennung zurück?

- ☐ die Koordinaten des Hand- und Bildhintergrundes,
☐ die Koordinaten der Handkontur,
X die Koordinaten von drei Punkten, den Startpunkt, den tiefsten Punkt und den Endpunkt,
☐ die Koordinaten von vier Punkten, den Startpunkt, den zentralen Punkt, den tiefsten Punkt und den Endpunkt.

