

36 A

AgnesHegedüs

Handsight

An interactive computer graphic environment

Hinzufügen:

This "eyeball" becomes a disembodied object in the user's hand - a virtual camera moving freely in space. The subject in this real space is the transparent sphere which the eyeball depicts as a virtual eye.

As the user's hand enters this transparent sphere in real space, it enters the virtual eye through its iris and "sees" visual surroundings located within this virtual space. Exploring the inner space of the transparent sphere, the viewer also explores the scenery in these virtual surroundings.

This alignment of virtual and physical space is possible because the eyeball interface relays the exact co-ordinates of its point of view within the physical sphere to the computer, which then projects the virtual scenery onto the round screen in front of the user.

The physical sphere establishes a boundary in the virtual world between the exterior representation of the eye and an interior representation of an image tableau that is implicitly contained within the eye. Outside the actual sphere the hand-held eyeball "perceives" the virtual eye as an object (macrocosm) which is conventionally represented in a traditional perspective view.

36 A

Agnes Hegedüs

Handsight

Interactive Computerumgebung

Hinzufügen:

Der "Augapfel" wird zum entkörpernten Gegenstand in der Hand des Benützers - eine virtuelle Kamera die sich im raum frei bewegt. Der Gegenstand im wirklichen Raum ist die durchsichtige Kugel welche der Augapfel als ein virtuelles Auge darstellt. So wie die hand des Benützers ~~im~~ im wirklichen Raum in die durchsichtige Kugel eindringt, dringt es in das virtuelle Auge durch dessen Iris ein, und "sieht" seine visuelle Umgebung die sich diesem virtuellen Raum befindet.

Indem der Benutzer das Innere der Kugel erforscht, erforscht er gleichzeitig die darin angebrachten(?) virtuelle Umgebung. Die Koordination des virtuellen und physischen Raumes wird dadurch ermöglicht, daß die Augapfel-Schnittstelle die genauen Koordinaten seines Blickpunktes/Standpunktes innerhalb der wirklichen Kugel an den Rechner weitergibt, welcher den virtuellen Ausblick dann auf die kurvige Leinwand vor dem Benutzer projeziert.

Die wirkliche Kugel stellt eine Grenze in der virtuellen Welt zwischen der Darstellung des Auges von Außen und einer innerlichen Darstellung des Umgebungsbildes, der quasi im Auge enthalten ist.

Außerhalb der wirklichen Kugel "erfaßt" der hand-held Augenapfel das virtuelle Auge als Gegenstand (Macrocosmos) was konventionellerweise auf herkömmlicher Weise perspektivisch dargestellt wird.

virtual eye as an object (macrocosm) which is conventionally represented in a traditional perspective view.