

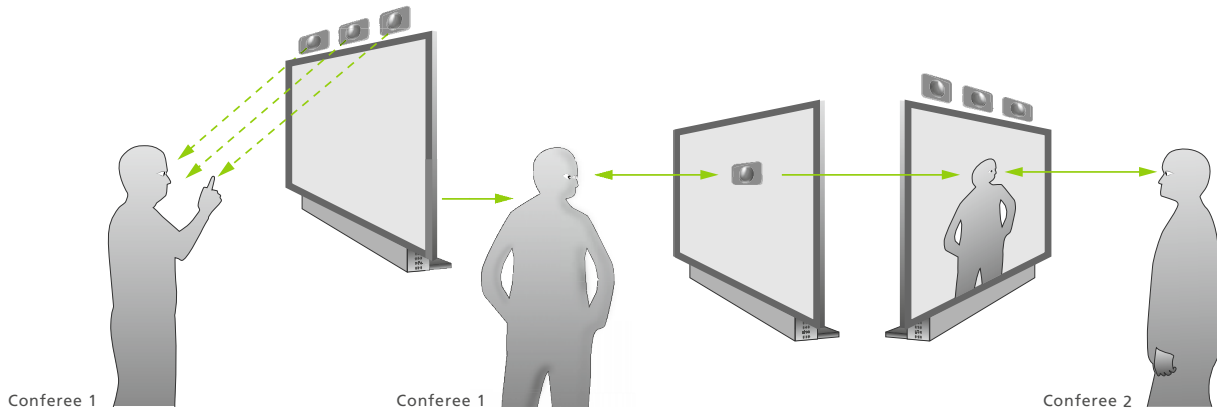
Mehrere Kameras, die um das Display angebracht sind, erfassen den Konferenzteilnehmer 1.

Aus den verschiedenen Kameraansichten wird in einer Echtzeit-3D-Analyse die Tiefeninformation der Szene und damit des Konferenzteilnehmers berechnet. Aus dieser Tiefeninformation wird ein 3D-Modell des Konferenzteilnehmers erzeugt.

Das 3D-Modell wird genutzt, um von dem Konferenzteilnehmer 1 die Ansicht einer virtuellen Kamera zu berechnen, die an einer Position auf dem Display platziert ist, auf die der Konferenzteilnehmer 1 sieht, bzw. wo das Gesicht des Konferenzteilnehmers 2 abgebildet ist.

Damit nimmt Konferenzteilnehmer 2 direkten Blickkontakt wahr, obwohl der Konferenzteilnehmer 1 nicht in die Kameras sieht, die um das Display montiert sind.

Augenkontakt als zentrales Element der nonverbalen Kommunikation ist hergestellt.



Several cameras mounted on the display capture Conferee 1.

Real-time 3D analysis of the various camera views computes the depth structure information of the scene and thus the depth structure information of Conferee 1. This depth information is used to generate a 3D model of the person.

This 3D model is used to compute the view of a virtual camera of Conferee 1 that corresponds to the position on the display where that Conferee 1 is looking at and accordingly the face of Conferee 2 is displayed.

Thus Conferee 2 perceives direct eye-to-eye contact with Conferee 1 even though Conferee 1 is not looking directly into the cameras mounted on the display.

Eye-to-eye contact – the key element of non-verbal communication – is now fully established.