

konzept eines digitalen bild archiv systems basierend auf physikalisch erfassbaren gegebenheiten

----->primary key = time

<---Inhalt---

Gedanken zu einem n-Dimensionalen
Digitalen_Bild-Archiv-System _____s1

physikalische/assoziative "zusatzinfos" _____s2

fiktives navigationsbeispiel _____s2

relationale datenstruktur-skizze:
von johannes ender_informatik_student_

daten_typ_1_BILD:

---attribut:zeit->primary_key- _____s3

daten_typ_2_FLOW:

---attribut:name->primary_key- _____s4

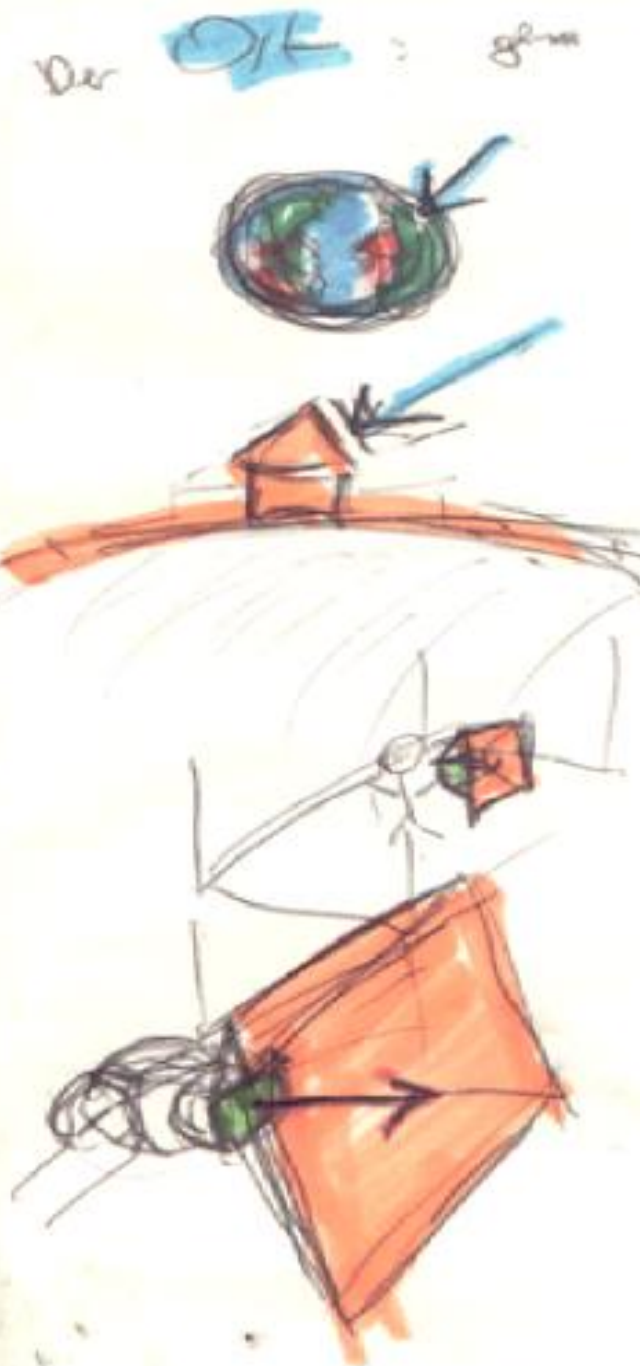
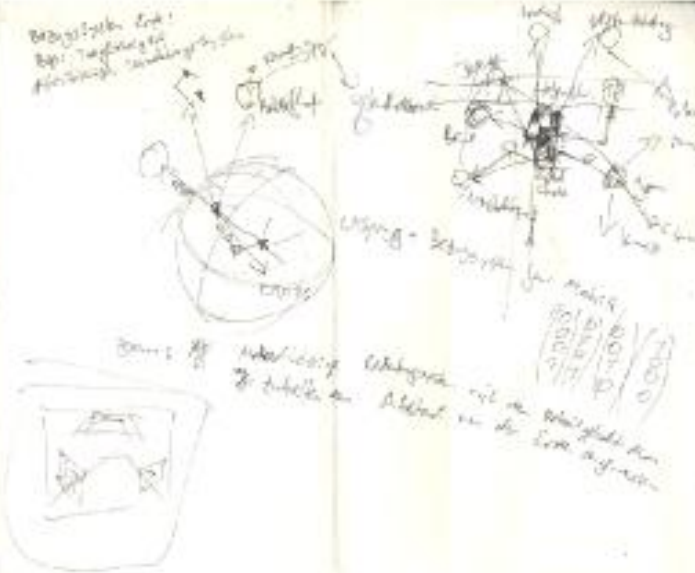
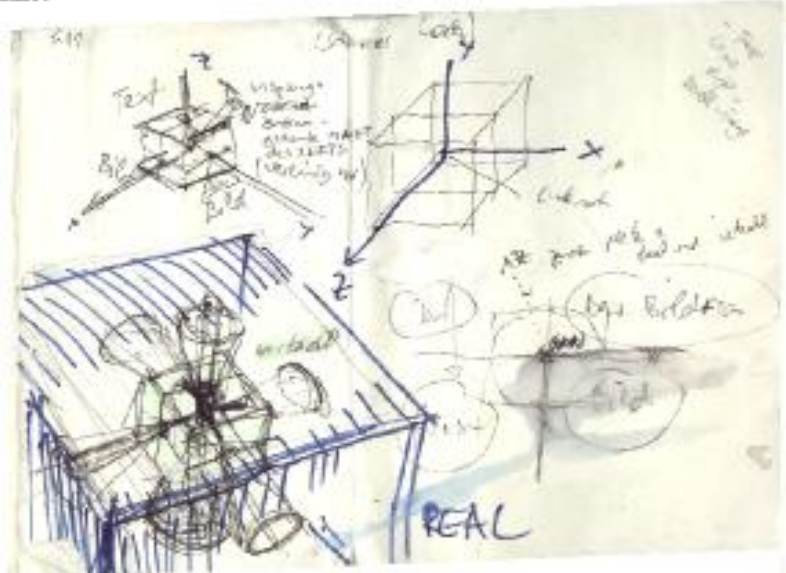
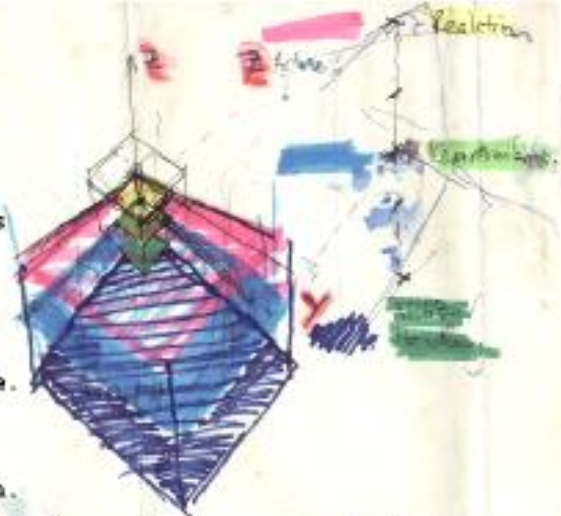
vorteil dieser datenstruktur:
mengenoperationen sind möglich
(relationale algebra)

Gedanken zu einem n-Dimensionalen Digitalen_Bild-Archiv-System

bei dem versuch die unendliche anzahl von möglichen digitalfotos in ein system einzuordnen kam ich auf eine theoretische lösung:

jedes foto wurde an einem speziellen ort mit einer speziellen richtung aufgenommen.
diese werte sind physikalisch erfassbar.
also nehmen wir die erde und erschaffen eine virtuelle 1:1 kopie.
geografische gegebenheiten werden übernommen.
der ort/winkel an dem das virtuelle bild
(2-dimensionales abbild der realen[3-dimensionalen]welt)
wird als rechteck in die virtuelle 3-dimensionale welt übertragen.
das rechteck ist natürlich das digitale bild,
und sollte sichtbar eingefügt sein.
die position/winkel/grösse im virtuellen 3d-raum des rechtecks
wird durch n-vektoren (/eine matritze) festgelegt.
der bezugs-vektor (x,y,z) orientiert sich an unserer welt
und kann zb per gps ermittelt werden,
und definiert so das zentrum(<-ursprung von weiteren vektoren) der fläche.
([x,y,z] = der spezielle ort auf unserer welt an dem das bild "geschossen"
wurde).
ein weiterer vektor n1 definiert durch länge/richtung die 3dim lage des
bildes/rechtecks im virtuellen 3d-raum.

so haben wir einen speziellen ort/lage des bildes auf den wir uns immer,
bei jedem beliebigen bild beziehen können.
vorteil:
der spezielle ort an dem ein bild gemacht wird definiert
sozusagen das, was wir auf dem bild nacher sehen,
und sollte meiner meinung nach bei jedem digitalen bild mit festgehalten
werden.



die nötigen "zusatzinfos" die ein bild braucht um es zu finden/begreifen zu können sollten in weiteren vektoren untergebracht werden.

weitere physikalischen gegebenheiten wie der genaue zeitpunkt, belichtungszeit, blendenöffnung, blitz, ... sollten mit weiteren vektoren $n_2, n_3, n_4, \dots$ festgehalten werden.

so kann man z.B. die blendenöffnung als eine eigene "dimension" bzw. als vektor beschreiben/festhalten.
diese werte helfen ein bild zu definieren und können/sollten bei einer theoretischen navigation/suche mit anderen vektoren/dimensionen sich aufeinander beziehen, und so gewünschte informationen preisgeben.

kompliziert wird es bei weiteren nötigen "zusatzinfos" die assoziativer/subjektiver natur sind:

gemeint:

(künstlerische) aussage, wirkung, zweck, stimmung, ... des bildes.

hierbei kann ein neuer n-dimensionaler raum (mit zentrum $[x, y, z]$) aufgeklappt werden.

die einzelnen vektoren/werte können individuell vom erschaffer des bildes anhand von stichwörtern/sätzen/werten beliebige

n-vektoren erschaffen werden, oder vorgegebene assoziations/bewegungs-vektoren verändern und einfügen.

z.B. ein möglicher bewegungsvektor dokumentation:

prezzefoto $\rightarrow nx = -54/.../...$

familienfoto $\rightarrow nx = 32/.../...$

urlaubsfoto $\rightarrow nx = 42/.../...$

oder statt zahlen, assoziationen im vektor eintragen.

(diese assoziationen/[werte die für assoziationen stehen] können dann z.B. von suchmaschinen erfasst werden)

hierbei sollten auch in den einzelnen vektoren, und von anderen benutzern des systems mehrfacheinstellungen möglich sein.
so kann jeder dem bild eine assoziation hinzufügen und es so genauer umschreiben/"definieren".

eine struktur die der n-dimensionale assoziations-raum annehmen könnte

beruht auf meinem real/virtuellen aktion/reaktions foto prozess-modell:

ein foto als aktion/handlung im realen raum als reaktion

auf eine handlung/gegebenheit/konstellation.

$\rightarrow$ kommunikation mit diesem virtuellen abbild der realität mit der realen welt.

$\rightarrow$ reaktion der realen welt

$\rightarrow$ beeinflussung der realen welt (konstellation/handlungen/aktionen)

der bewegungsgrund des fotos entscheidet über die entwicklung des prozesses, und startet ihn immer neu.

Infos über Ort, Zeit;

Foto hat einen Bewegungsgrund

(z.B. Interesse)

Dieser auch assoziative A (an)

der gedanke global mit/auf der welt zu navigieren, und beim hineinzoomen unzählige unterschiedlich liegende flächen zu sehen, die durch richtungswechsel des betrachters zu bildern werden, finde ich spannend:
so könnte man um den eiffelturm "fliegen" und fotos von allen richtungen/blickwinkel betrachten.

die eigenart von einem bezugssystem-erde ermöglicht eine neue art der navigation.

so kann das virtuelle bild nicht nur an seinem erschaffungsort dargestellt werden, sondern auch kopien/links an assoziierten "realen" orten.

fiktives navigationsbeispiel:

man könnte z.B. in paris eine modezeitschrift virtuell "besuchen":

einfach paris-name in den finder eingeben.

oder:

über paris fliegen und nach herranzoomenden firmen-logos ausschau halten

oder:

strassenname und hausnummer eingeben

oder:

durch paris "schlendern"

hat man das gebäude gefunden, kann man in die eingangshalle schweben und entscheiden ob man in die büros, ins cheffzimmer oder an die information treten will.

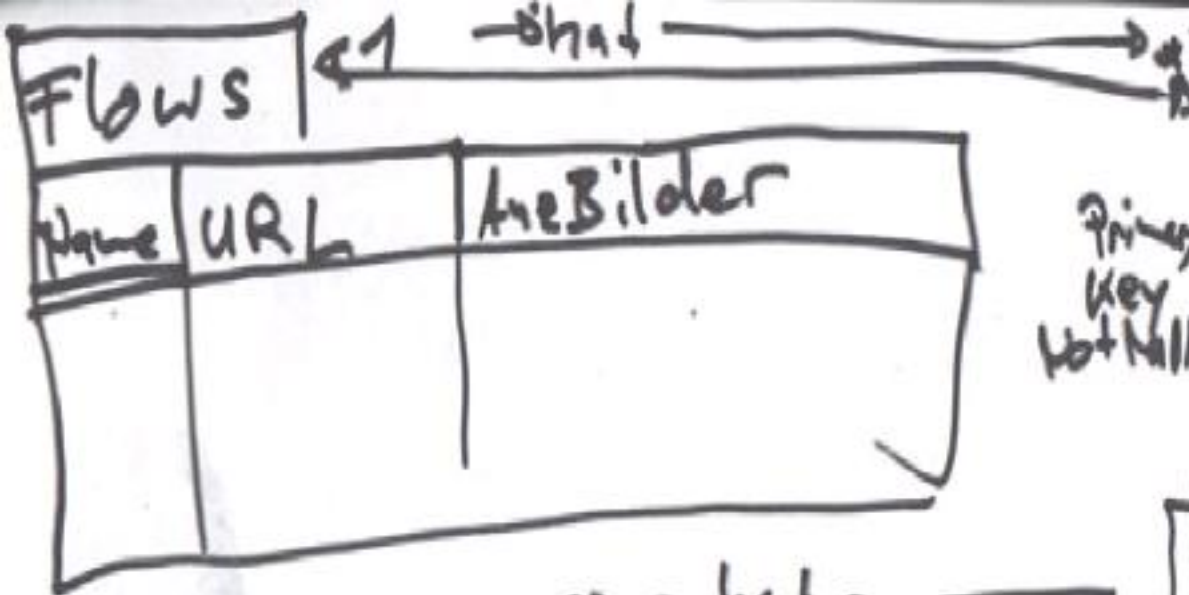
geht man z.B. in ein büro ist da ein virtueller schreibtisch,

auf dem alle aktuellen/alten fotos des schreibtischbenutzers in der realen welt zum durchblättern in ordnern/schubladen/zettelhaufen bereitstehen.

hat man sich für ein foto entschieden, kann man zu dem entstehungsort (z.B. fotostudio), zu dem fotografen (atelier), oder zu einem mit dem foto assoziierten ort springen.

hat man genug von dieser art der navigation, kann man auf

"alle fotos im entstehungsort anzeigen" schalten und sich der virtuellen erte und ihrer bilderflut nähern/entfernen.



Primary Key
Not Null!

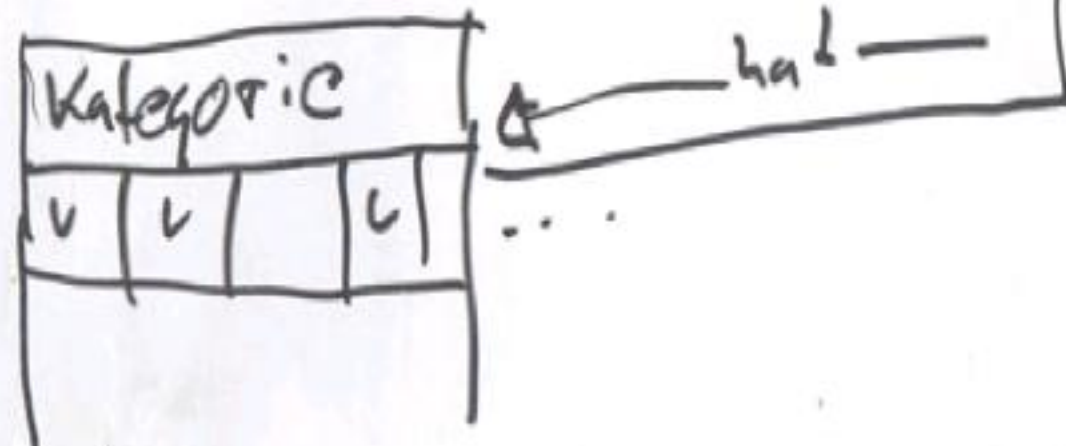


Bild							
zeit	Name	X	Y	Z	X	Y	Wert

Flow	Flowname	FlowPos

Block	Datum	Blockweite

Merkmale (Keys)

Physik

Dauer

Blende

Druckrate

Statendaten

Per
ab 17.7.2000

Position		
x	y	z

Winkel		
α	β	γ

Name

Autor	
-------	--

flav.	Nr.
☒	003

Kategorie

Kategorie
• Aktion
• Variant
• Dokumentation
• Form Schicht
• Abstraktion
• Makro
• SW

Kategorie
