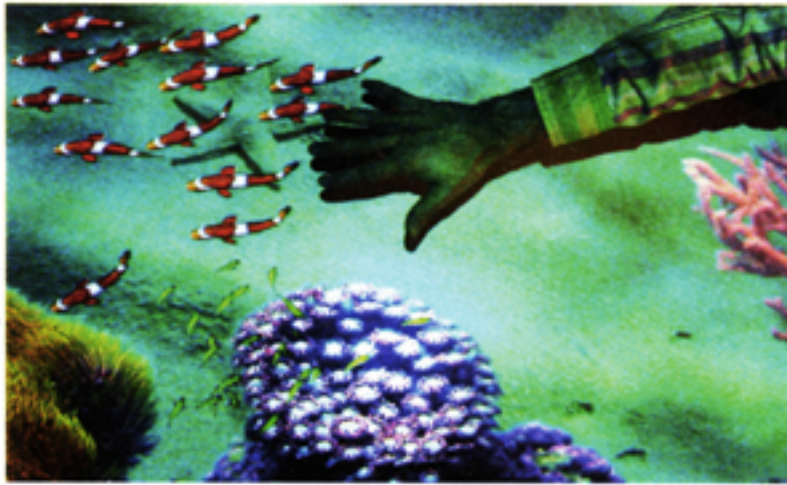


Fischschwärme domptieren und 3D-Effekte tanzen



Als interaktive Projektionen mit lebendigen Inhalten zum Anfassen, Mitmachen und Spielen, so könnte man die »living surfaces« von Vertigo Systems beschreiben. Ob auf dem Boden, auf dem Tisch, an der Wand oder an der Decke – die projizierten Medieninhalte reagieren auf die Bewegungen von Personen. Die Bewegungsdetektion erfolgt berührungslos über ein Kamerasystem. Die »living surface«-Software reagiert auf sie und die Medieninhalte verändern sich dann entsprechend der Programmierung. So kommt es, dass Fische wegschwimmen, sobald man ihnen zu nahe kommt oder dass bei bestimmten Bewegungen abstrakte Farb- und Musterveränderungen einsetzen. So unbegrenzt, wie die Vielfalt

der interaktiven Inhalte ist auch die Größe der beispielbaren Fläche. Neben Projektoren (Bild links) setzt Vertigo Systems auch LCD- TFT oder Plasma-Displays ein, um interaktive Welten zu schaffen. Dies ist z.B. bei den »living surface – beyond HD«-Systemen der Fall (Bild unten). High-Speed Kamera-Tracking-Systeme registrieren hier die Bewegungen der User und die spezielle 3D-Software setzt sie in Echtzeit in visuelle Effekte um. Form und Größe der hochauflösenden Displays ist dabei variabel und skalierbar, denn sie bestehen aus einzelnen Modulen, die dank ihres nur 1mm dünnen Rahmens quasi nahtlos aneinandergefügt werden. Effekte, Bilderwelten und Interaktionsformen fertigt Vertigo nach Kundenvorgaben.



→ www.vertigo-systems.de