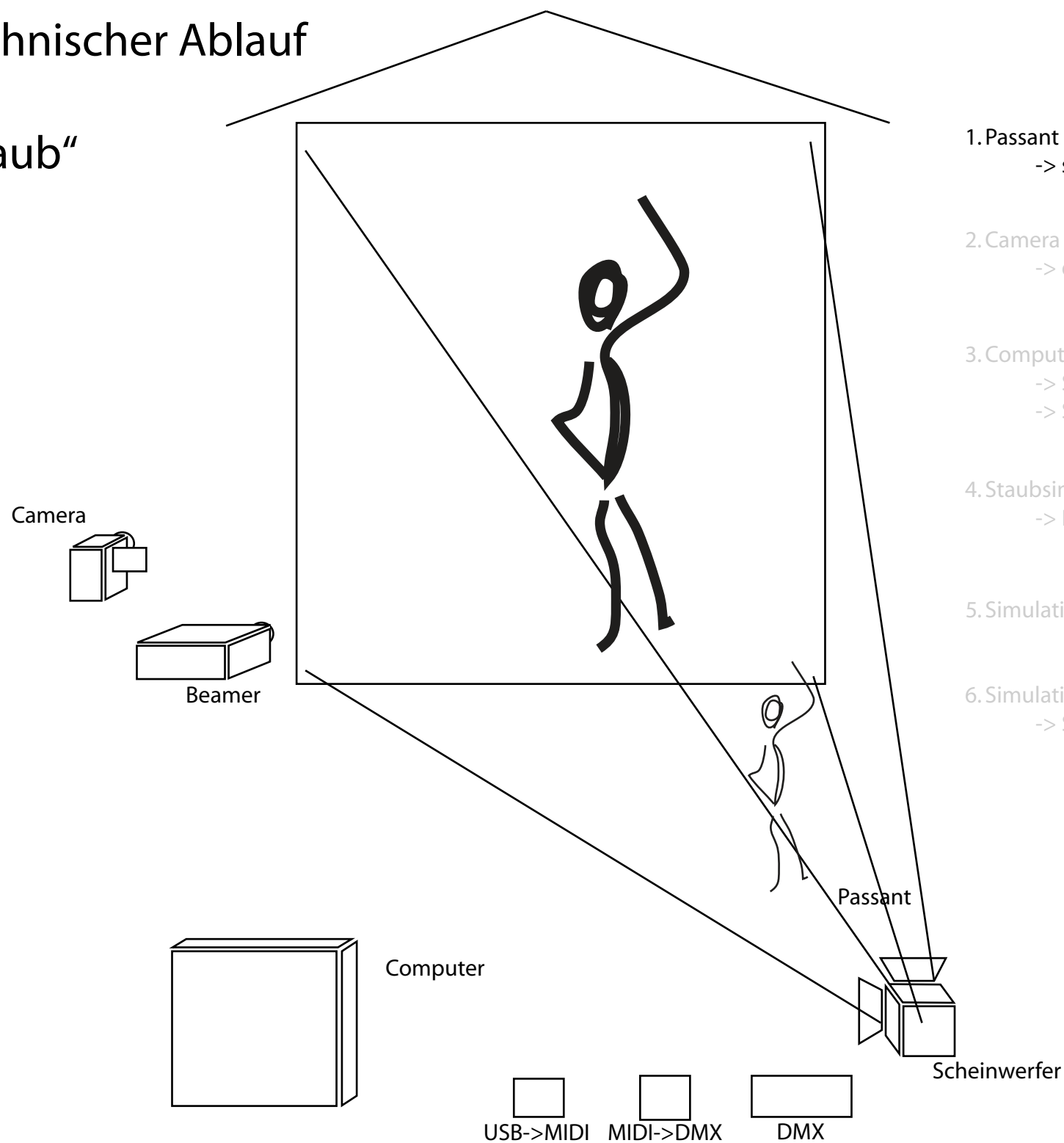


Technischer Ablauf

„staub“



1. Passant spaziert in Lichtkegel von Scheinwerfer
-> sein Schatten fällt auf das Haus

2. Camera filmt Haus
-> die Bilder werden an den Computer geschickt

3. Computer Video Tracking erkennt Schatten
-> Schatten wird extrahiert
-> Scheinwerfer wird ausgedimmt

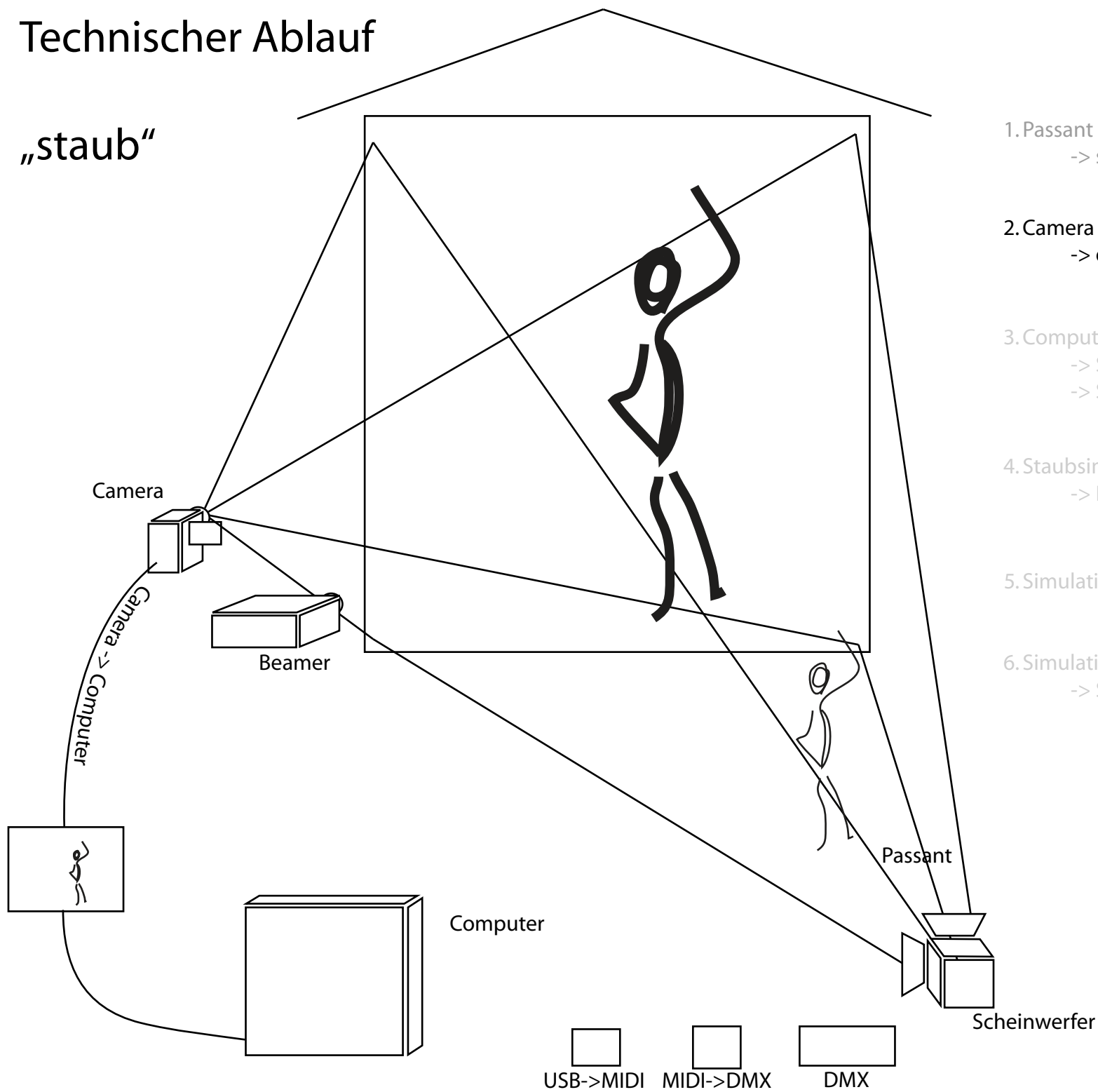
4. Staubsimulation wird gestartet
-> Beamer projiziert Bild

5. Simulation läuft

6. Simulation wird beendet
-> Scheinwerfer wird eingeschaltet

Technischer Ablauf

„staub“



1. Passant spaziert in Lichtkegel von Scheinwerfer
-> sein Schatten fällt auf das Haus

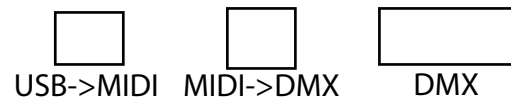
2. Camera filmt Haus
-> die Bilder werden an den Computer geschickt

3. Computer Video Tracking erkennt Schatten
-> Schatten wird extrahiert
-> Scheinwerfer wird ausgedimmt

4. Staubsimulation wird gestartet
-> Beamer projiziert Bild

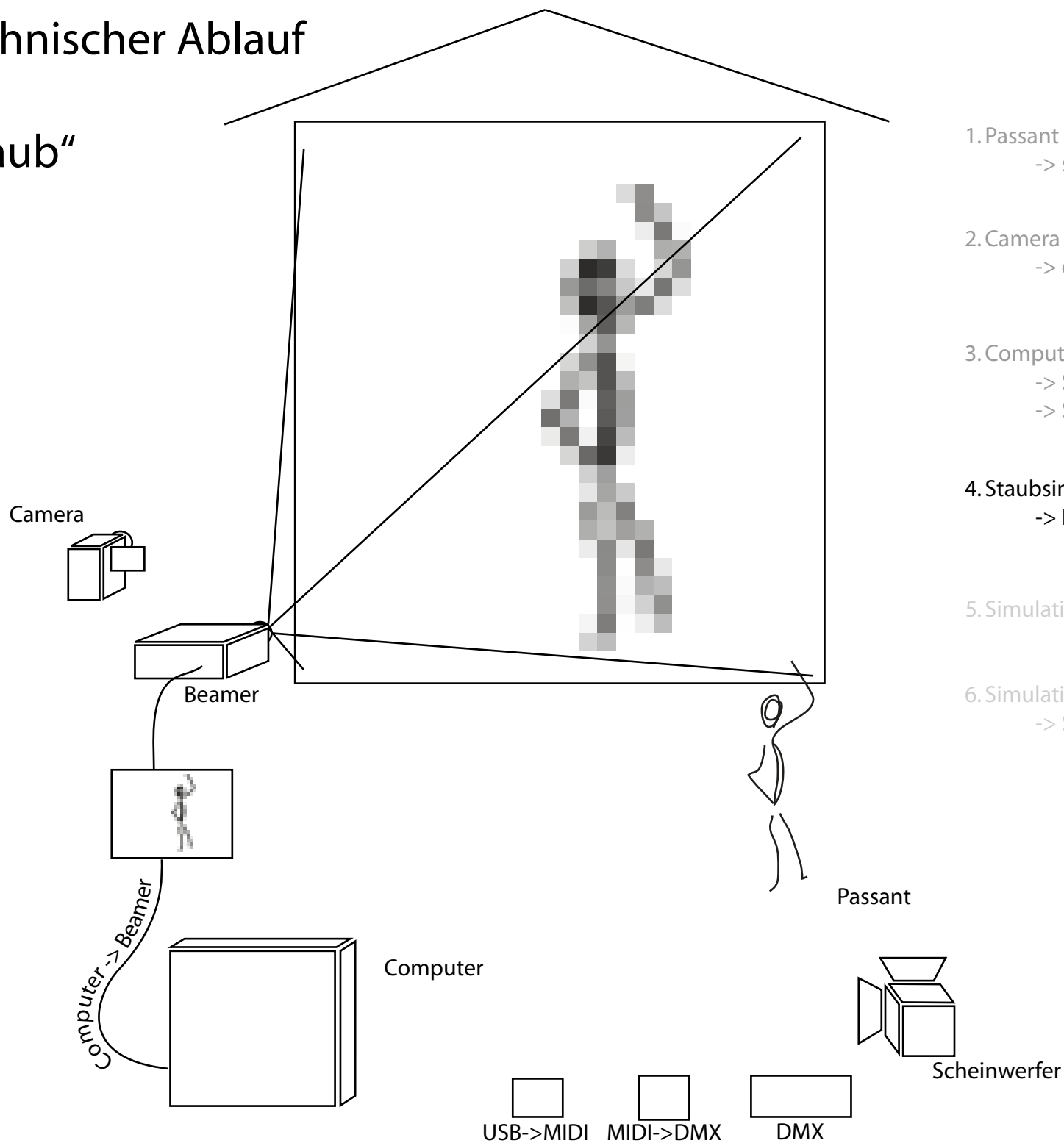
5. Simulation läuft

6. Simulation wird beendet
-> Scheinwerfer wird eingeschaltet



Technischer Ablauf

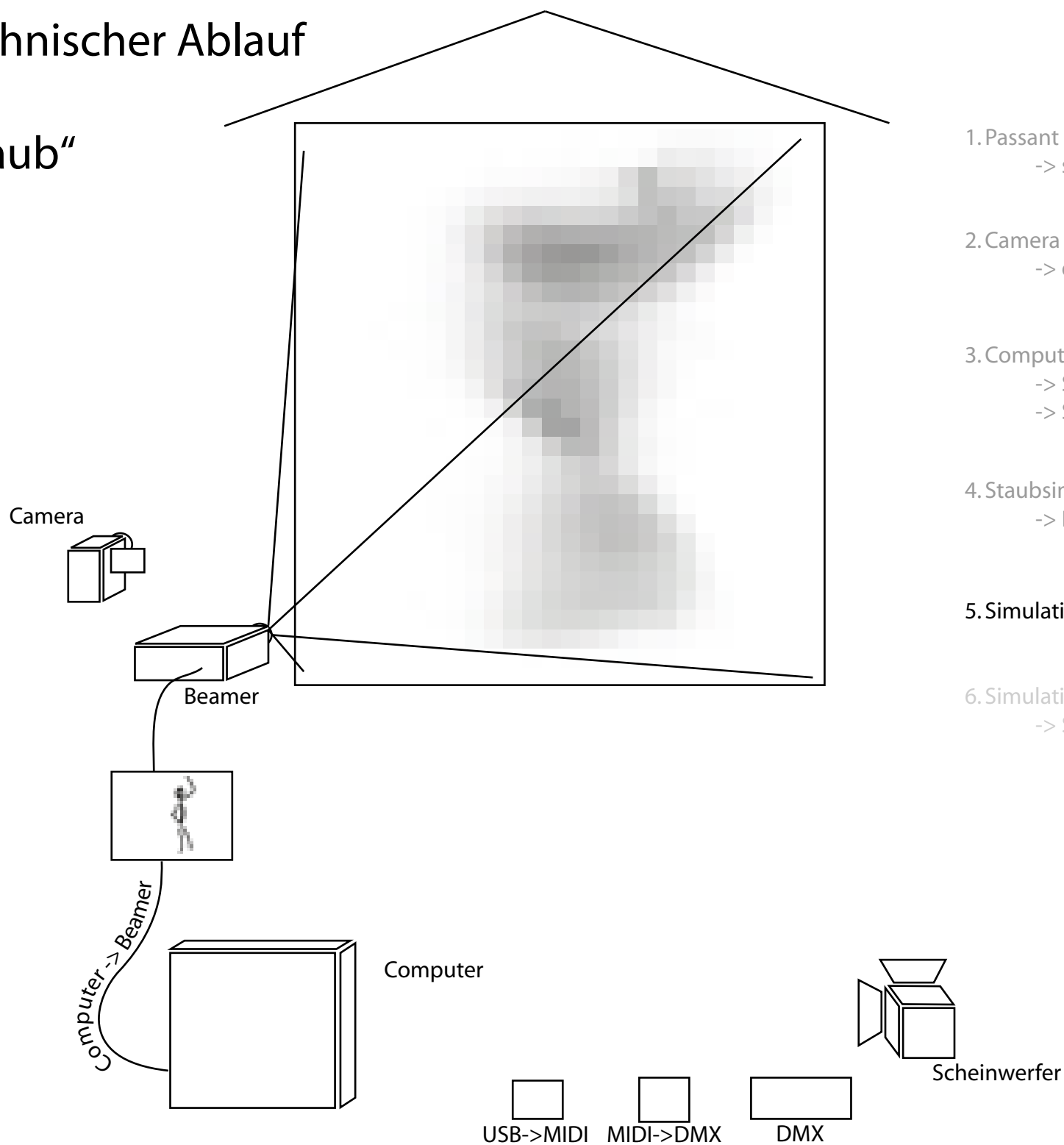
„staub“



1. Passant spaziert in Lichtkegel von Scheinwerfer
-> sein Schatten fällt auf das Haus
2. Camera filmt Haus
-> die Bilder werden an den Computer geschickt
3. Computer Video Tracking erkennt Schatten
-> Schatten wird extrahiert
-> Scheinwerfer wird ausgedimmt
4. Staubsimulation wird gestartet
-> Beamer projiziert Bild
5. Simulation läuft
6. Simulation wird beendet
-> Scheinwerfer wird eingeschaltet

Technischer Ablauf

„staub“



1. Passant spaziert in Lichtkegel von Scheinwerfer
-> sein Schatten fällt auf das Haus

2. Camera filmt Haus
-> die Bilder werden an den Computer geschickt

3. Computer Video Tracking erkennt Schatten
-> Schatten wird extrahiert
-> Scheinwerfer wird ausgedimmt

4. Staubsimulation wird gestartet
-> Beamer projiziert Bild

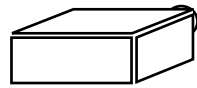
5. Simulation läuft

6. Simulation wird beendet
-> Scheinwerfer wird eingeschaltet

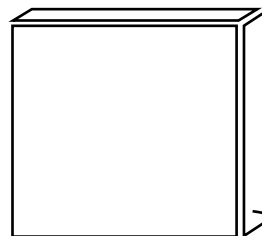
Technischer Ablauf

„staub“

Camera



Beamer

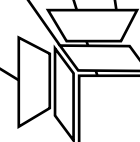


Computer

USB->MIDI

MIDI->DMX

DMX



Scheinwerfer

1. Passant spaziert in Lichtkegel von Scheinwerfer
-> sein Schatten fällt auf das Haus
2. Camera filmt Haus
-> die Bilder werden an den Computer geschickt
3. Computer Video Tracking erkennt Schatten
-> Schatten wird extrahiert
-> Scheinwerfer wird ausgedimmt
4. Staubsimulation wird gestartet
-> Beamer projiziert Bild
5. Simulation läuft
6. Simulation wird beendet
-> Scheinwerfer wird eingeschaltet

(c) Martin Fröhlich