

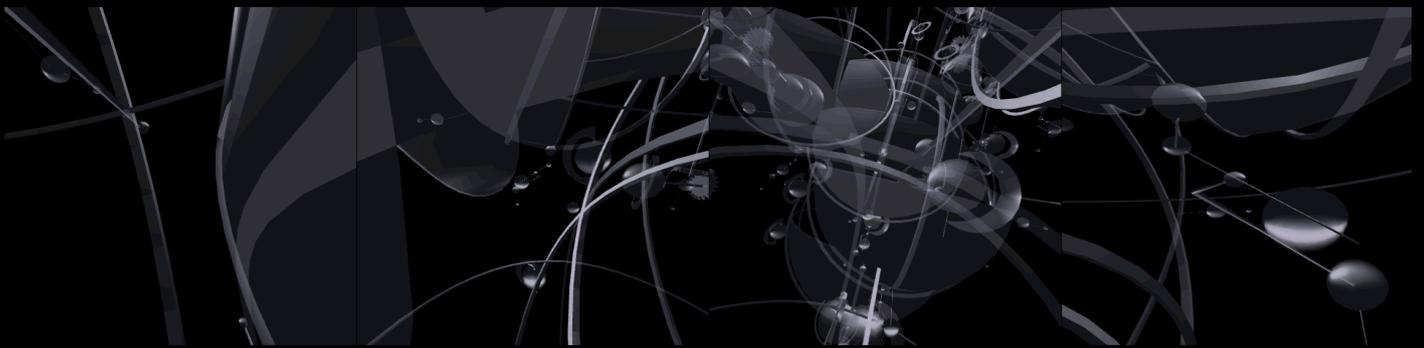
PaNoPtYk pArAd0x

"When Escher meets Foucault"

Entorno de performance audiovisual multipantalla / multicámara a tiempo real

CAEN BOTTO

UNIVERSOMENTE SYNTHORGANYK LABORATHORIUM



Palabras clave:

entornos inmersivos
visión endoscópica / exoscópica
multiperspectiva
multipantalla / multicámara
aberraciones proyectuales

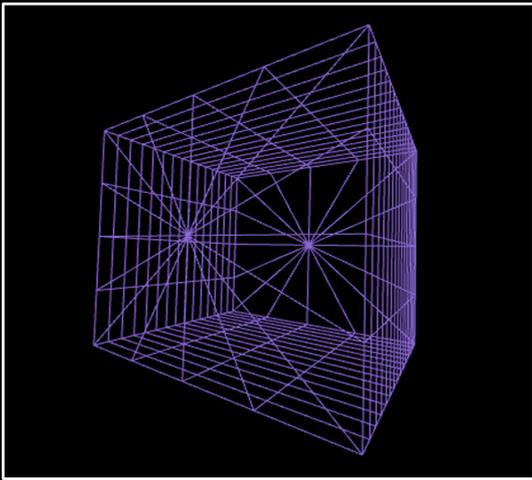
Panoptyk paradox utiliza una configuración multicámara de una misma escena 3d virtual, para generar un continuo de pantallas, para uso en entornos inmersivos tipo CAVE o bien en configuración monopantalla permitiendo la explotación de las aberraciones proyectuales producto de la unificación de multiples perspectivas en una sola vista de los campos de cuatro cámaras, con lentes de 90º cubriendo así la totalidad de la escena 360º

La aplicación se ha desarrollado en Jitter y basado en arquitectura Open GL , las posibilidades iniciales implementadas permiten aplicación de shaders, salida a multipantallas, control de escena a tiempo real, sincronización con software y controladores externos via midi y osc.

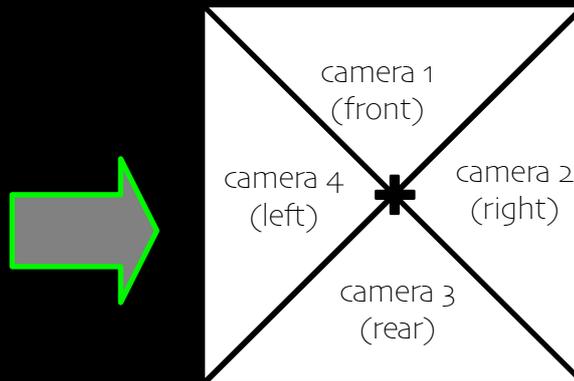
Recursos necesarios para la presentación:

- 1 proyector HD (resolución 1920 x 1050) o tres proyectores iguales 4:3 (mismo modelos y similar estado de lámpara)

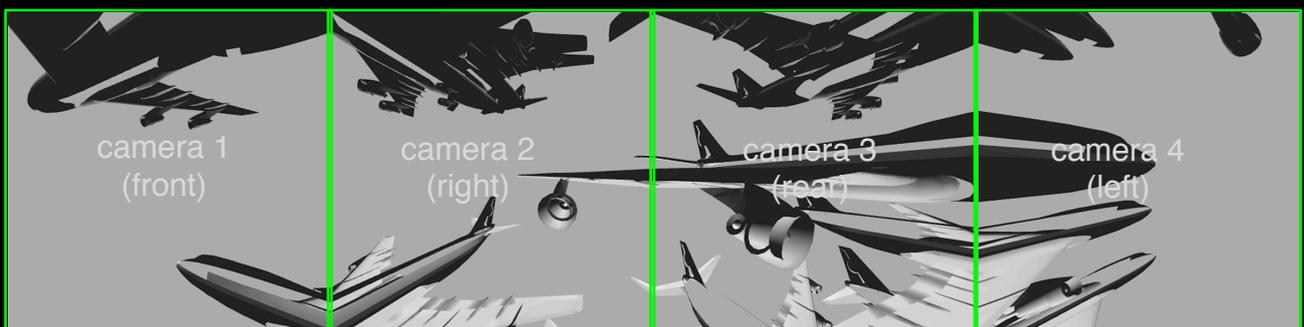
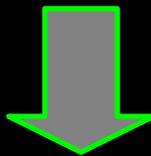
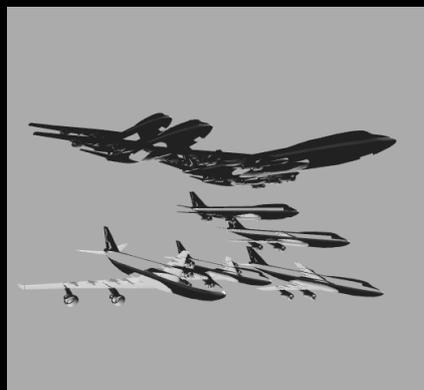
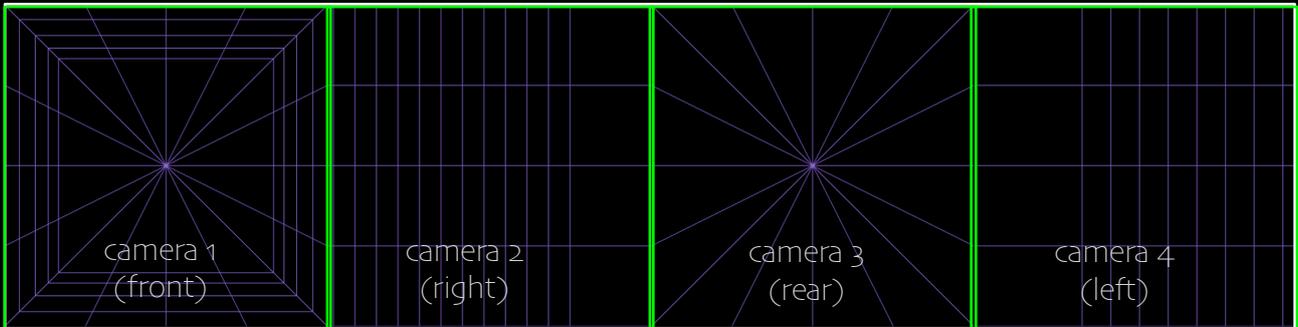
Vista exoscópica de un cubo



Sistema de camaras centradas en el cubo



Proyección endoscópica monopantalla de las cuatro vistas unificadas



Ejemplos:

