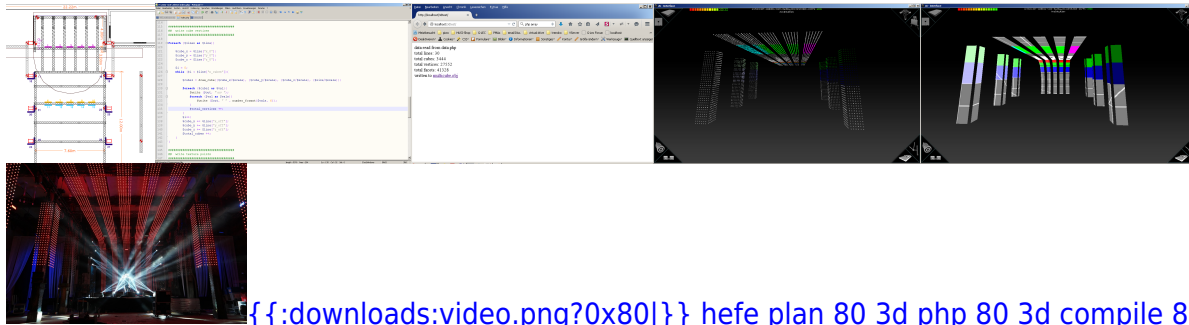


Die Herausforderung war, in adäquater Zeit das passende 3D-Modell zu erstellen, denn insgesamt bestand die Installation aus mehr als 7500 LED-Kugeln, die jeweils einzeln angesteuert und gepixelmappt wurden. Aufgrund der vorhandenen Erfahrungen und Software wurde das als PHP-Skript realisiert, welches nach Eingabe der Parameter das Modell erstellte.



[hefe plan 80 3d php 80 3d compile 80 multicube 1 80 multicube 2 80 hefe 02 80 video 80](#) (mit freundlicher Genehmigung von <http://www.4youreye.at> 4youreye, Gerald Herlbauer, von denen auch Bilder und Videos stammen)

Orbis Fly

Bewegte 3D-Objekte mit RGB

In Weiterentwicklung der Moving Sculpture galt es nun, bewegte 3D-Objekte mit RGB-Steuerung zu visualisieren. Gleichzeitig wurde die Steuerung der Winden überarbeitet, was eine Anpassung der Personality für das Lichtpult erforderte.

Dieses Projekt ist recht gut dokumentiert:

- [AI-Projekt zum Download](#)
- [Avolites-Titan-Show zum Download](#)
- [Avolites-Personality](#) (Rechtsklick, Sichern als...)
- [Installationsplan Orbis Fly](#)
- [eine kompakte Readme](#)

orbis video 450

Auf das Bild klicken, um ein Video anzuzeigen.

XXXL-Screen

11520 Pixel breite Ausspielung

Für eine Theater-Installation wurde eine Ausspielung über 6 FullHD-Ausgänge mit insgesamt 11520 Pixel Breite gesucht. Dabei soll sowohl die gesamte Breite als ein großer Screen, als auch einzelne Teilbereiche individuell bespielt werden.

Hier ist der erste Prototyp dieses Projekts zu sehen. Dabei wurde ein Layer auf die gesamte Breite

ausgedehnt; das Bespielen einzelner Bereiche erfolgt dann über entsprechend skalierte Layer. Die Zuordnung der Ausgänge auf die betreffenden Bereiche erfolgte durch die Output Mapping-Seite.

From:

<https://www.avosupport.de/wiki/> - **AVOSUPPORT**

Permanent link:

<https://www.avosupport.de/wiki/downloads/ai-projekte?rev=1727787571>

Last update: **2024/10/01 12:59**

