Herramientas existentes para realización de video-mapping

Modul8

<http://www.modul8.ch/>

Es una aplicación diseñada para composición *y video-mixing* en tiempo real.

Una de las interfaces disponibles es una consola para manejar los efectos en tiempo real permitiendo complementar el diseño básico del *show* con intervenciones del vj realizadas en tiempo real.

La interfaz está estructurada en capas, en cada capa se puede agrupar efectos (manejo de audio y video) con especificaciones de los objetos particulares para la capa, luego la ejecución se realiza dependiendo del modo seleccionado, las opciones son: la capa activa, por capa y por conjunto de capas, las modificaciones realizadas se pueden ver de inmediato en la composición.

Los modelos visualizados sobre los que se diseña el show son representaciones bidimensionales de la escena (proyección 2D de la escena).

La arquitectura de la herramienta es modular admitiendo extensión de módulos implementados en python.

Modul8 es un software propietario disponible solo para plataforma MAC OS.

VVVV

<http://vvvv.org/>

Es un entorno de programación gráfica para desarrollo y edición.

Tiene interfaces físicas que permiten modificación de gráficos en movimiento en tiempo real, permite la integración de audio, video y animaciones 3d.

Se maneja con un único modo para construir y ejecutar un programa, modo de ejecución (*runtime*), está continuamente calculando y procesando gráficos mientas que se está desarrollando.

Los proyectos se realizan utilizando una interfaz gráfica, definiéndose las operaciones a realizar como nodos, los links unen los nodos definiendo en conjunto un flujo de trabajo que representa las acciones o efectos a realizar durante el show.

Utiliza arquitectura cliente/servidor permitiendo generar un show con varios proyectores, en el proyecto se especifica para cada nodo donde se ejecutará (uno de los clientes o en el servidor).

La arquitectura es modular, provee de una interface basada en COM que permite incorporación de nodos (pueden estar escritos en c++, c#, delphi etc.)

VVVV es un software propietario (existiendo una versión sin costo para fines no comerciales). Es requerida plataforma MAC o PC.

VDMX

<http://vidvox.net/>

<http://vidvox.net/wiki/index.php/VDMX>

Es una herramienta que permite diseño y procesamiento de efectos en audio y video en tiempo real.

Está estructurado por capas, cada capa tiene una fuete que define básicamente como lucirá, luego es modificada por los efectos aplican a la capa, la imagen resultante se unirá con la imagen resultante de las otras capas (este procedimiento se realiza en un orden dado por la definición de capas).

El gestor de capas es la interfaz disponible para crear, eliminar, agrupar y ordenar capas, luego cada capa puede ser editada, o diseñada por una interfaz particular (*layer window*) en la cual se define que tipo de capa es (posibles tipos son: película , quartz composer, variable según la fuente), que controles contiene, y efectos visuales a aplicarle.

Los distintos controles tienen sus propios editores, los cuales permiten su configuración.

El gestor de *plugins* permite visualizar los *plugins* existentes o crear nuevos, (*plugins* como módulos que permiten extender la funcionalidad).

VDMX es un software propietario disponible solo para plataforma MAC OS.

**VPT videoprojectiontool**

<http://hcgilje.wordpress.com/VPT/>

<http://nervousvision.com/vpt/videoprojectiontool_v3.1_manual.pdf>

VPT es una herramienta para proyección en tiempo real, aplicaciones en las que se puede utilizar esta herramienta son: para proyección de videos en formas complejas (con efectos sobre los mismos), adaptar proyecciones a superficies, combinar diseños realizados con intervenciones en vivo, proyección sobre múltiples pantallas.

Se compone de fuentes, capas, mezcladores y controladores.

Las fuentes pueden ser: 8 películas QuickTime, 1 fuente sólida (útil para colorear una capa entera), 1 fuente distorsionada (para generar texturas distorsionadas), 1 fuente de texto, 2 *live*, 1 *buffer.*

El mezclador, mezcla dos fuentes (las fuentes disponibles para ser mezcladas son películas, *lives* y *buffer*).

A una capa se le puede aplicar deformaciones, escalado o modificación de posición en la pantalla de forma independiente (como máximo se definen 16 capas).

Dispone de un editor de mascaras permitiendo la creación máscaras propias.

Una nueva funcionalidad es permitir aplicar una maya a una capa, esto permite realizar modificaciones tridimensionales al diseño, (efecto que no está disponible en las herramientas similares) <http://hcgilje.wordpress.com/2011/05/26/vpt-5-5-preview/>

Los controladores son módulos realizados para soportar OSC, MIDI etc.

Esta herramienta se puede extender incorporando nuevas fuentes.

Es una herramienta sin costo, y opera sobre Mac o Windows.

Otras herramientas útiles o complementarias para realizar video mapping son:

Arkaos, Resolume PC, Wrap Map, 3D Studio max, After effects, Blender, Quartz Composer, Flash Catalyst, Adobe Air, Photoshop, 3D studio ,etc.

<http://www.arkaos.net/>

<http://www.resolume.com/>

<http://www.playmodes.com/>

<http://usa.autodesk.com/3ds-max/>

<http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>

<http://www.blender.org/>

<http://developer.apple.com/graphicsimaging/quartzcomposer/>

<http://www.adobe.com/products/flashcatalyst.html>

<http://www.adobe.com/es/products/air/>