Resumen

# Índice

[Índice 2](#_Toc315375233)

[Introducción 2](#_Toc315375234)

[Generación del modelo 2](#_Toc315375235)

[Introducción 2](#_Toc315375236)

[Modelo bidimensional 2](#_Toc315375237)

[Modelo tridimensional 2](#_Toc315375238)

[Diseño del espectáculo 3](#_Toc315375239)

[Introducción 3](#_Toc315375240)

[Approach 2D 3](#_Toc315375241)

[Approach 3D 3](#_Toc315375242)

[Conclusiones y trabajo a futuro 3](#_Toc315375243)

[Bibliografía 3](#_Toc315375244)

[Glosario 4](#_Toc315375245)

# Introducción

- volada (Video mapping es una nueva técnica…. Virtualmente casi cualquier….pantalla)

- Mas concreta al proyecto

Mencionar las etapas y problemas detectados al generar un modelo, diseñar el evento, proyectarlo.

# Generación del modelo

## Introducción

## Modelo bidimensional

- breve explicación de qué es un modelo 2d

- obtener solo proyección, problemas de ajustes, etc

- calibración 2d

## Modelo tridimensional

- breve explicación de que es un modelo 3d

- scanning

- métodos investigados

- pruebas nuestras

- calibración 3d

- reducción de la nube

- trabajo nuestro en el área

# Diseño del espectáculo

(la proyección no se pone como capitulo aparte porque está muy ligado al diseño)

## Introducción

Si bien tanto diseñando un espectáculo en 2D como en 3D los resultados que se pueden lograr son similares, los diferentes encares plantean ventajas y desventajas al usuario a la hora de diseñar un efecto en particular.

Con un encare bidimensional, el diseñador debe pensar en los efectos teniendo en cuenta el punto de vista desde donde los espectadores visualizarán los mismos.

Con un encare tridimensional, el diseñador no se preocupa en esta instancia del punto de vista sino que deja esta preocupación para la hora de proyectar.

Un enfoque 3D permite acercarnos más a la realidad, permitiendo experimentar con efectos y ver el resultado de forma más precisa.

Con un enfoque 2D al estar generando principalmente videos, el resultado final no es tan fácilmente visible sin proyectarlo realmente.

Se investigaron soluciones existentes (modul8, vmdx). Se vio que tienen conceptos similares para layers, escena, cámaras.

## Enfoque 2D

- 2d = quads, proyección de videos sobre la supuesta proyección, problemas de que al mover el proyector cambia la proyección.

## Enfoque 3D

- 3d, diseño de una realidad mas independiente del punto de vista.

- explicar el tema de proyección de texturas a vértices

## Aplicaciones para *video mapping* existentes

### Modul8

### VMDX

### VVVV

### VPT - Video Projection Tool

## Aportes

### Marcelo Vidal (VJ Chindogu)

### Martin Borini (VJ Ailaviu)

### Viktor Vicsek

### Kyle McDonald

- acá viene lo grueso de VMT

- explicar que VMT no permite editar coordenadas de textura sino que obtiene las de un modelo en un formato conocido que se puede editar con otro software.

# Conclusiones y trabajo a futuro

* Conclusiones…
* Acá vemos lo que nos hubiera gustado hacer y otras cosas que se podrían hacer también.

# Bibliografía

# Glosario