

Descripción de actividades, procesos y creaciones realizadas por Rodrigo Iván Ramírez Velasco en torno a la creación del VideoMapping en la Iglesia del Calvario, Zongolica.

- Adaptación de las ilustraciones realizadas por Cuauhtémoc Wetzka al formato adecuado para la proyección, es decir 1920 x 1080.
- Exportar cada imagen al nuevo formato.
- Programación con el software Touchdesigner; en primer instancia crear un feedback loop que funcionó para animar y desplazar los píxeles de las imágenes y que implicó la mayor parte de horas de trabajo.
- Programación con el software Touchdesigner, implementación de un switcher para ser controlado en tiempo real con las teclas de la computadora y poder crear/improvisar con diversas ilustraciones siguiendo el ritmo y contenido de la narración.
- Programación con el software Touchdesigner, programación de un algoritmo de ruido que se sumó a la animación de desplazamiento, para que la animación logre su cometido de ser más orgánica.
- Programación con Touchdesigner; añadí un efecto de transparencia entre las diversas imágenes para poder crear composiciones con capas entre dos o más imágenes.
- Programación con Touchdesigner; finalmente implementar la herramienta Kantan-Mapper dentro de Touchdesigner con el objetivo de poder mapear las diversas escenas a la superficie de la iglesia (éste proceso implica proyectar y hacer pruebas hasta tener la certeza de que funcionan adecuadamente las herramientas y de que funcionará en el momento de mapear la iglesia)
- Mapping; pruebas a dos proyectores separando la imagen; para lo cual es importante conseguir un segundo proyector o pantalla y programar desde Touchdesigner para asignar diversas partes de la imagen a cada proyector y hacer lo que se conoce como blending entre ambos.

Finalmente; actuación en vivo; controlando el audio creado por Rodrigo Herrera Martínez, las imágenes de Cuauhtémoc Wetzka y sincronizando en tiempo real con el algoritmo implementado en touchdesigner ya sobre el mapping en la iglesia del calvario; se hicieron dos proyecciones del set completo.