

Projection Mapping (Video Mapping)

Beamer-Projektion von Fotos, Grafiken, Animationen, Video und Text auf 2D- oder 3D-Objekte im Raum. Typische Beispiele sind Projektionen auf Gebäude (z.B. [jährliche Lichtshow im November am Bundeshaus](#)). Dabei wird oft die eigentliche Struktur aufgelöst. Auch der Ton spielt eine wichtige Rolle, er unterstreicht die Illusion und verstärkt die Effekte.

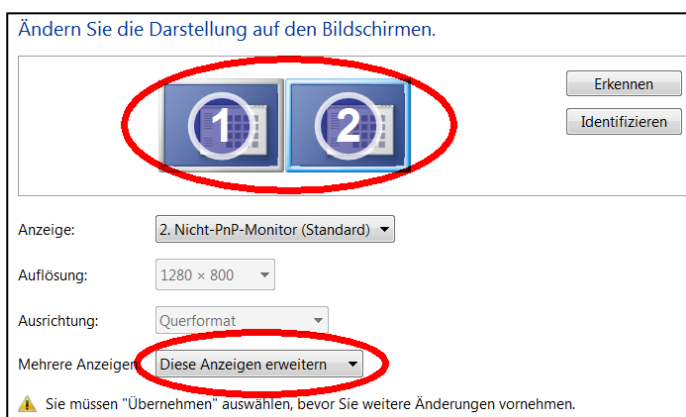
In der Schule können auch kleinere Projektionen reizvoll sein, zum Beispiel auf einen Stapel weisser Kartonkisten. Erste Versuche können zum Beispiel mit Powerpoint gemacht werden.

Projection Mapping (Video Mapping) mit Painting With Light

- Voraussetzungen:**
- Beamer (bei Projektion auf Gebäude möglichst lichtstark)
 - Laptop mit guter Grafikkarte, auf dem die Anzeige auf zwei Bildschirme (oder eben Bildschirm und Beamer) erweitert werden kann.
 - Software Painting With Light ([Demoversion für Windows oder Mac](#), [Dokumentation](#))
Die freie Demo-Version eignet sich für erste Schritte im Projektion Mapping, insbesondere, wenn man mit Videos arbeitet, und nicht mit grafischen Elementen.

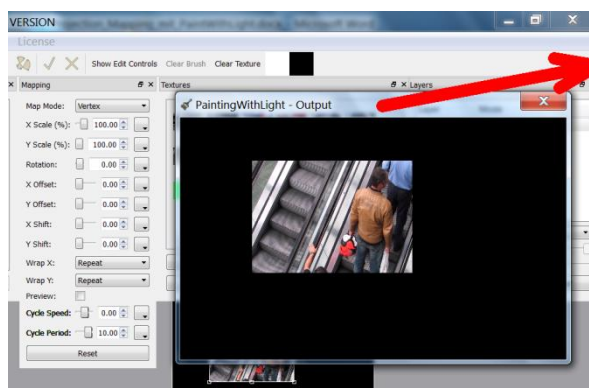
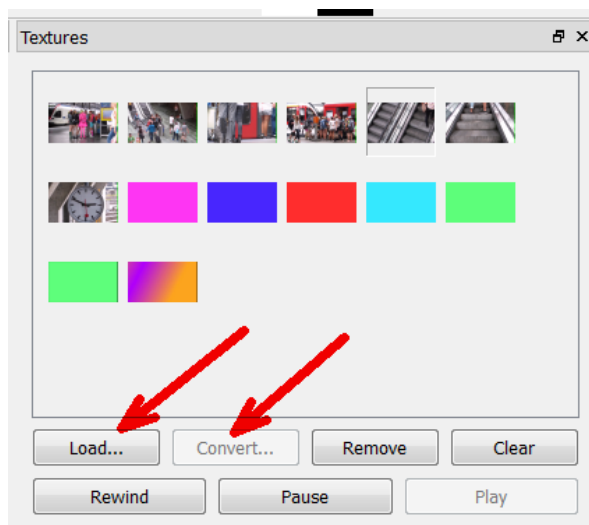
1. Videos vorbereiten: Videos in „Textures“ laden (Load) und in das Format .dxt konvertieren (Convert).

2. Anzeige erweitern auf dem Laptop, **Systemsteuerung, Anzeigeeinstellungen ändern.**



3. Beamer auf das Projektionsobjekt (Haus, Kisten, ...) **ausrichten**, scharfstellen.

4. Output-Fenster von Painting With Light **auf den erweiterten Bildschirm** nach rechts **schieben**. Das Output-Fenster erscheint dann auf dem Beamerbild.



5. In Painting With Light im Menüpunkt **Output** umstellen auf **Full Screen**.

6. **Gewünschtes Video** durch anklicken **wählen**. (Bei mehreren Videos lohnt es sich, im Fenster **Layer** für jedes Video eine **eigene Ebene** im entsprechenden Fenster zu machen. Das Löschen von Einzelelementen ist sonst nicht möglich).

7. **Gewünschtes Zeichentool** für das Fenster durch anklicken **wählen**.

8. **Form** im Vorschauenfenster grob **zeichnen**.

9. **Form** auf das Objekt **anpassen**.

10. **Bestätigen oder löschen** in der oberen Leiste neben den Zeichentools (Haken, X).

11. **Mit den Mapping-Einstellungen** experimentieren.

