

living surface

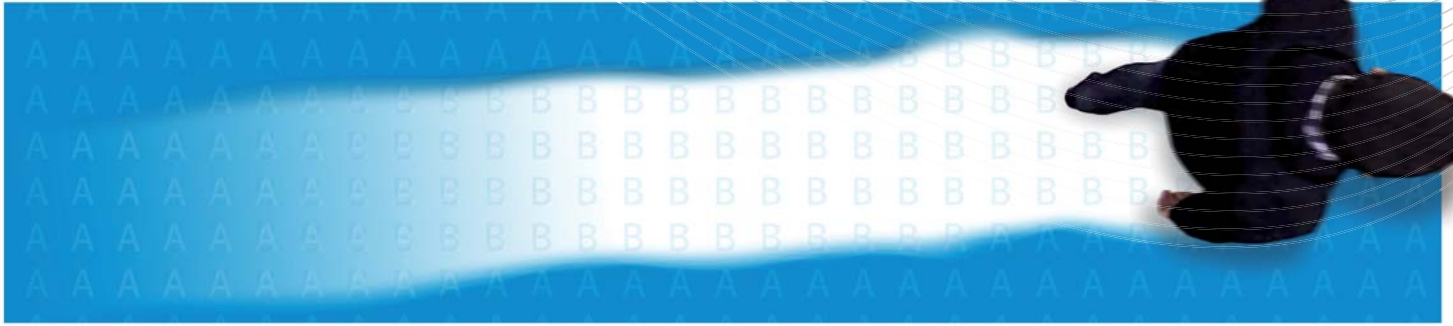
standardeffekte und
individuelle anpassungen



vertigo
systems gmbh

vertigo systems gmbh
engelbertstr. 30
50674 cologne, germany

tel: +49-221-222 802 0
fax: +49-221-222 802 10
contact@vertigo-systems.de



Der >poster< Effekt ermöglicht es eine Vordergrundgrafik [A] durch Interaktion transparent werden zu lassen. Eine runde Öffnung entsteht wo immer ein Besucher mit der Fläche interagiert. Dadurch scheint das Hintergrundbild [B] hindurch.

beispiele

ice bottles



Im Vordergrund liegt eine Grafik mit vereisten Flaschen. Die Hintergrundebene zeigt die gleichen Flaschen. Durch eine Interaktion verschwindet das Eis und die Flaschen werden freigelegt. Nach der Interaktion kehrt die Vordergrundgrafik langsam zurück, die Flaschen vereisen wieder.

advertisement billboard



Im Vordergrund liegt eine Grafik mit dem Logo oder Slogan eines Produktes. Durch Interaktion wird ein Produktvideo freigelegt. Das Video wird als Schleife abgespielt.

anpassungen

vordergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Grafik optional mit transparenten Bereichen
- Video

hintergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Video

audio

- Hintergrundklänge
- Interaktionssound

Werden mehrere Vorder- und Hintergrundgrafiken eingefügt, können diese synchron gewechselt werden. Es entsteht eine interaktive Slideshow. Es ist möglich den >poster< Effekt mit einigen anderen Effekten zu kombinieren. Videos sollten auf eine Ebene beschränkt sein.

parameter

- Grösse des transparenten Bereiches
- weiche Kante
- Dauer der Transparenz
- Geschwindigkeit in der sich die Transparenz wieder schliesst
- Dauer der Bilder in der Slideshow

›trace‹



Der ›trace‹ Effekt hinterlässt eine Spur animierter Objekte [A] auf einem Hintergrundbild [B].

beispiele

logo & key visual



In der Hintergrundebene dieses Effektes liegt eine Abbildung eines Produktes sowie das dazugehörige Logo.
Die Interaktion auf der Fläche hinterlässt eine Spur aus dem Produkt sowie anderen bewegten Elementen aus dem corporate design.

fireworks



Im Hintergrund liegt das Bild eines Stadtpanoramas.
Bei Interaktion hinterlässt der Betrachter eine Spur aus Feuerwerksanimationen. Jede Explosion besteht dabei aus einer Einzelbildsequenz.

anpassungen

vordergrund

- mehrere freigestellte Objekte / Logos
- Einzelbildsequenz / Animation

hintergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Video

audio

- Hintergrundklänge
- Interaktionsound

Werden mehrere Hintergrundgrafiken eingefügt, können diese automatisch gewechselt werden. Es entsteht eine interaktive Slideshow. Es ist möglich den ›trace‹ Effekt mit einigen anderen Effekten zu kombinieren.

parameter

- Anzahl der Objekte
- Grösse der Objekte
- Lebensdauer der Objekte
- Geschwindigkeit der Einzelbildsequenz
- Radius der Objekt-Spur
- Drehung und Skalierung der Objekte
- Dauer der Bilder in der Slideshow



Der >mosaic< Effekt lässt das Vordergrundbild [A] bei Interaktion in eine wählbare Anzahl von Kacheln zerspringen die sich dynamisch um den Betrachter bewegen. Darunter wird das Hintergrundbild [B] sichtbar.

beispiele

mosaic slideshow



Im Vordergrund liegen Produktbeschreibungen und Slogans -
Im Hintergrund ist jeweils das entsprechende Produkt abgebildet.
Bei Interaktion Öffnet sich das Vordergrundbild und das Produkt wird sichtbar. Slogans und Produkte werden synchron gewechselt.

card game



Im Vordergrund liegen aneinandergereihte Spielkarten.
Die Größe der Kacheln entspricht genau den abgebildeten Spielkarten. Bei Interaktion zerteilt sich das Bild in die einzelnen Karten. Im Hintergrund liegt ein Video.

anpassungen

vordergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Grafik optional mit transparenten Bereichen
- Video

hintergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Video

audio

- Hintergrundklänge
- Interaktionssound

Werden mehrere Vorder- und Hintergrundgrafiken eingefügt, können diese synchron gewechselt werden. Es entsteht eine interaktive Slideshow. Es ist möglich den >mosaic< Effekt mit einigen anderen Effekten zu kombinieren. Videos sollten auf eine Ebene beschränkt sein.

parameter

- Anzahl der Kacheln für Länge und Breite
- zufällige Bewegung der Kacheln ohne Interaktion
- Abstand der Kacheln ohne Interaktion
- sofortige Rückkehr der Kacheln oder Zeitvorgabe
- Größe und Geschwindigkeit der Öffnung
- Drehung der Kacheln
- Dauer der Bilder in der Slideshow

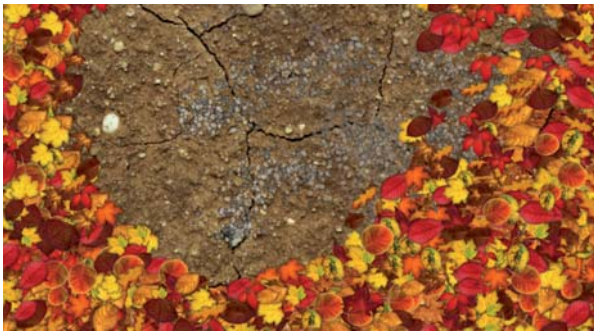
>wipe<



Für den >wipe< Effekt wird eine vorgegebene Anzahl an Objekten [A] zufällig auf einem Hintergrundbild [B] verteilt. Bei Interaktion weichen die Objekte aus. Optional kann dabei eine Einzelbildanimation auf den Objekten abgespielt werden.

beispiele

autumm



In der Hintergrundebene dieses Effektes liegt das Foto eines Waldbodens. Der Vordergrund ist mit Herbstlaub bedeckt. Bei Interaktion wirbelt das Laub zur Seite. Anschließend kehrt es zu seiner ursprünglichen Position zurück.

popcorn



Im Hintergrund liegt ein Filmplakat oder Trailer. Der Vordergrund ist mit Maiskörnern bedeckt. Bei Interaktion springen die Maiskörner zur Seite und werden durch eine Einzelbildanimation zu Popcorn. Anschließend kehren sie zu ihrer ursprünglichen Position und Form zurück.

anpassungen

vordergrund

- mehrere freigestellte Objekte / Logos
- Einzelbildsequenz / Animation

hintergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Video

audio

- Hintergrundklänge
- Interaktionsound

Werden mehrere Hintergrundgrafiken eingefügt, können diese automatisch gewechselt werden. Es entsteht eine interaktive Slideshow. Es ist möglich den >wipe< Effekt mit einigen anderen Effekten zu kombinieren.

parameter

- Anzahl der Objekte
- Grösse der Objekte
- Drehung der Objekte
- Geschwindigkeit der Einzelbildsequenz
- Geschwindigkeit der Objektbewegung
- sofortige Rückkehr der Objekte oder Zeitvorgabe
- Dauer der Bilder in der Slideshow

›button‹



Für den ›button‹ Effekt werden Buttons [A] auf einem Hintergrundbild [B] platziert.

Bei Interaktion werden die Buttons ausgelöst und die Grafik wird ausgetauscht oder eine Einzelbildanimation wird gestartet [C].

beispiele

quiz



Im Hintergrund dieses Effektes liegt eine Frage. Verschiedene Antworten liegen als Buttons auf der Fläche. Richtige Antworten werden bei Interaktion grün, falsche rot.

sea of chocolate



Im Hintergrund liegt das Bild eines Sees aus Schokolade. Auf diesem See schwimmen Praline Buttons. Wird einer dieser Buttons ausgelöst, startet eine Einzelbildsequenz und die Praline versinkt in der Schokolade.

anpassungen

vordergrund

- freigestellte Objekte / Logos
- Einzelbildsequenz / Animation

hintergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Video

audio

- Hintergrundklänge
- Buttonsound

Werden mehrere Hintergrundgrafiken eingefügt, können diese automatisch gewechselt werden. Es entsteht eine interaktive Slideshow. Es ist möglich den ›button‹ Effekt mit einigen anderen Effekten zu kombinieren.

parameter

- Position der Buttons
- Grösse der Buttons
- Geschwindigkeit der Einzelbildsequenz
- Loop oder PingPong der Einzelbildsequenz
- Dauer der Bilder in der Slideshow

›water‹



Der ›water‹ Effekt ist eine äußerst realistische Simulation einer Wasseroberfläche mit dazugehörigen Reflexionen und Lichtbrechungen. Bei Interaktion wirft die Wasseroberfläche [A] Wellen auf, die Inhalte im Hintergrund [B] werden verzerrt.

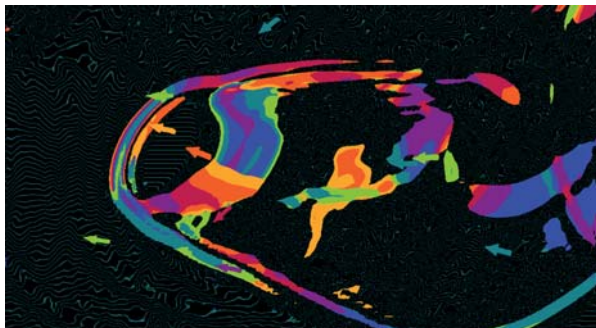
beispiele

fish



Das Wasser bildet den Vordergrund für diese realistische Darstellung einer Fischwelt. Die Unterwasserwelt im Hintergrund wird bei Interaktion verzerrt, genau so, als würde man von oben in einen echten Teich schauen.

performance water



In diesem Effekt wurden die Reflexionen und die Wellenbildung des Wassers so angepasst, dass bei Interaktion eine abstrakte Farbwelt entsteht. Da sich die Wellen eng um die Interaktion legen ist es möglich, je nach Art der technischen Installation, die Silhouette der Besucher abzubilden.

anpassungen

vordergrund

- Wasser Aussehen / Verhalten

hintergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Video
- Effekte / Fischwellen

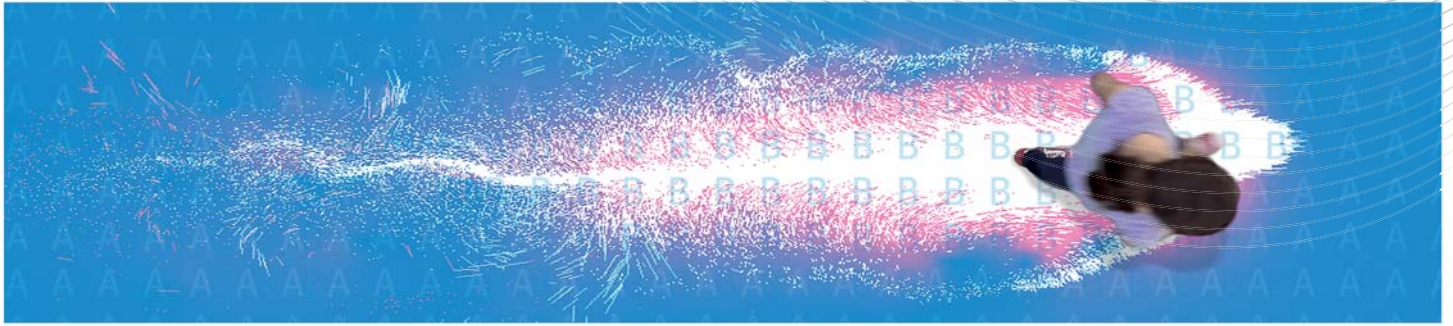
audio

- Hintergrundklänge
- Interaktionsound z.B. Wasserplätschern

Werden mehrere Hintergrundgrafiken eingefügt, können diese automatisch gewechselt werden. Es entsteht eine interaktive Slideshow. Es ist möglich den ›water‹ Effekt mit einigen anderen Effekten zu kombinieren. In der Regel dient dieser Effekt als Vordergrund für Fischwellen oder andere Effekte.

parameter

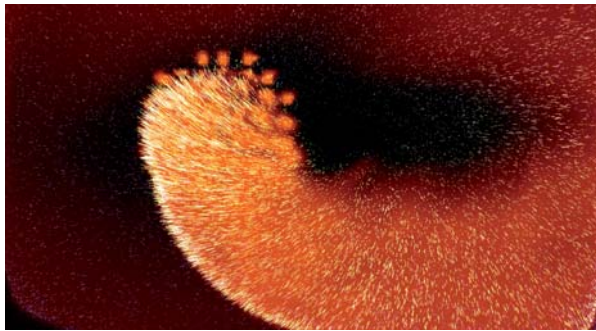
- Transparenz des Wassers
- Viskosität des Wassers
- Intensität der Wellen
- Intensität der Lichtbrechungen
- Grafik zur Berechnung der Reflexionen



Der >fluid< Effekt ist ein flüssig anmutender Lichteffect in Verbindung mit einer dynamischen Partikel Simulation. Bei Interaktion leuchtet der Effekt farbig auf [B]. Die Effektfarben mischen sich dabei wie Flüssigkeiten und werden auf das Hintergrundbild [A] addiert.

beispiele

glamour fluid



Warme Rot- und Blautöne vermischen sich in diesem Effekt wie die Lichter eines Gala-Abends. Es entsteht eine sehr wertig anmutendes, dynamisches Farbenspiel.

fluid fish



In diesem Effekt werden die dynamischen Farbenspiele des >fluid< Effektes mit Fischen kombiniert. Eine vermeintlich schwarze Fläche füllt sich bei Interaktion mit bunten Lichtern in deren Schein sich schwarze Fische wie Schatten bewegen.

anpassungen

vordergrund

- Fluid Aussehen / Verhalten

hintergrund

- Bildfüllende Grafik / Foto
- Video

audio

- Hintergrundklänge
- Interaktionssound

Werden mehrere Hintergrundgrafiken eingefügt, können diese automatisch gewechselt werden. Es entsteht eine interaktive Slideshow. Es ist möglich den >fluid< Effekt mit einigen anderen Effekten zu kombinieren. Dieser Effekt kommt auf einem dunklen Hintergrund besonders gut zur Geltung.

parameter

- Langlebigkeit des Fluids
- Viskosität des Fluids
- Farbigkeit des Fluids
- Anzahl der Partikel
- Lebensdauer der Partikel
- Farbigkeit der Partikel
- Geschwindigkeit der Partikel
- Turbulenz der Partikel

formatvorgaben

Vorgaben für den Import von eigenen Motiven in ›living surface‹.

anwendung format

bildfüllende grafik

PNG (*.png) / JPG (*.jpg)
1024x768px / 1920x1080px (je nach Ausgabegröße)
Seitenverhältnis muss Endausgabe entsprechen

maske mit tranzparenz

32bit PNG (*.png)
1024x768px / 1920x1080px (je nach Ausgabegröße)
Seitenverhältnis muss Endausgabe entsprechen

freigestellte objekte

32bit PNG (*.png)
4px umlaufend transparenter Rand
128x128px / 256x256px (je nach Ausgabegröße)

einzelbildsequenzen

32bit PNG mit aufsteigender Nummerierung (*_XXXX.png)
4px umlaufend transparenter Rand
128x128px / 256x256px (je nach Ausgabegröße)

video

H.264 (*.mp4)
10mbit VBR
1024x768px / 1920x1080px (je nach Ausgabegröße)
Seitenverhältnis muss Endausgabe entsprechen

video mit transparenz

Quicktime (*.mov) mit Apple Animation Codec
100% Qualität
1024x768px / 1920x1080px (je nach Ausgabegröße)
Seitenverhältnis muss Endausgabe entsprechen

audio

AIFF (*.aiff) / WAV (*.wav)
16bit 44100Hz Stereo

logos und freigestellte objekte zur weiterverarbeitung durch vertigo systems

AI (*.ai) / EPS(*.eps)
Vektordaten auf transparentem Hintergrund