

PanoramaCamera

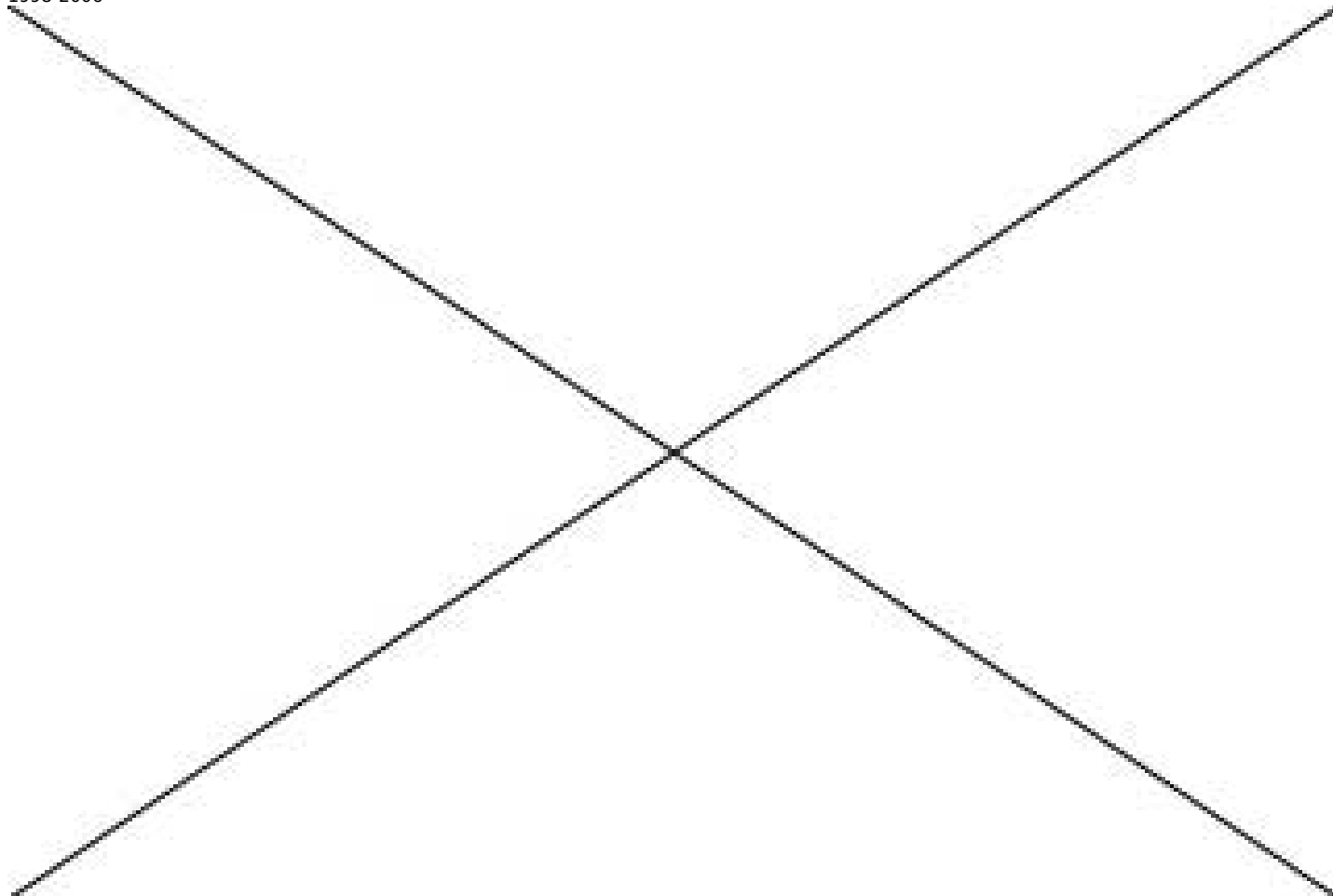
[hardware](#) [1] [Institut für Bildmedien](#) [2]

360°-Kamera

Versuchsanordnung

realisiert in Zusammenarbeit mit Andreas Kiel

1998-2006



Um Künstlern die Möglichkeit zu eröffnen, mit kuppelförmigen oder panoramischen Videoprojektionen zu arbeiten, wurde 1998 am ZKM | Institut für Bildmedien mit der Entwicklung der PanoramaCamera begonnen. Diese 360°-Videokamera basiert auf dem Prinzip, dass die Einzelaufnahmen mehrerer kreisförmig positionierter Kameras zu einem Panoramabild zusammengefügt und als Bewegtbilder gespeichert werden. Bis 2006 entstanden 4 Prototypen der Kamera, mit denen verschiedene künstlerische Projekte realisiert wurden.

Das Herzstück der PanoramaCamera ist der kugelförmige Kamerakopf, auf dem auf drei Ebenen insgesamt 25 3-Chip-Kameras angebracht sind. Die digitalen Bildsignale der Kameras werden über Firewire-Verbindungen im Quicktime-DV-Format direkt auf Festplatte aufgezeichnet. Die Aufzeichnung der Bildströme der einzelnen Kameras wird dabei zentral gesteuert und der Bildwechsel der einzelnen Kameras elektronisch synchronisiert (genlocking). Über einen Monitor kann das Bildmaterial direkt beim Filmen überwacht werden. Insgesamt können bei einer Aufnahme 175 Minuten Videomaterial oder rund 1 Terrabyte Daten gespeichert werden. Für Tonaufnahmen wurden 4 Mikrofone integriert.

credits:

Konzept: Jeffrey Shaw

in Zusammenarbeit mit Andreas Kiel

Produktion: Jan Gerigk, Torsten Ziegler, Manfred Hauffen

Software: Bernd Lintermann

Entwicklung und Produktion: ZKM | Institut für Bildmedien

Gefördert durch die Zukunftsoffensive III (ZO III) für innovative Projekte des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg im Rahmen des Projektes "ID_Cine" (2001-06).

Künstler:

Jeffrey Shaw

[hardware](#) [Institut für Bildmedien](#)

Quellen-URL: <http://m.at.zkm.de/node/463>

Verweise:

[1] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/35>

[2] <http://m.at.zkm.de/taxonomy/term/12>