

WORKSHOP VIDEOMAPPING

KU PROJECTION MASTERCLASS

4 | 5 | 6 APRILE
VERONA



WORKSHOP VIDEOMAPPING

IL CORSO È DEDICATO AI CREATIVI DIGITALI CHE ASPIRANO A CREARE
UNA VIDEOINSTALLAZIONE ATTRAVERSO LA TECNICA DEL VIDEOMAPPING

Durante le tre giornate i partecipanti potranno apprendere qual è il processo di creazione di un videomapping, partendo dalla scelta della location adatta alle attrezzature necessarie per la sua realizzazione, dalla creazione di una foto di riferimento per la realizzazione dei contenuti alla progettazione di un video grafico d'effetto.

Il corso offrirà una panoramica dell'intero processo di produzione e delle tecnologie attualmente sul mercato, e prevederà anche una sessione pratica.

I partecipanti verranno divisi in gruppi ed ognuno avrà a disposizione un videoproiettore e un player KU che permetterà di realizzare un mapping di immagini e video su superfici varie.

Alla fine del corso il partecipante sarà in grado di progettare una propria produzione personale, da poter realizzare in autonomia o coordinando eventuali referenti tecnici.

REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

Il corso potrà venire svolto con un minimo di 8 partecipanti fino ad un massimo di 16.

I partecipanti dovranno aver dimestichezza con l'uso di software di video editing e di creazione di contenuti digitali.

Ogni allievo dovrà portare il proprio portatile.

I videoproiettori e i materiali tecnici saranno resi disponibili dall'organizzazione.

PROGRAMMA WORKSHOP

Scegliere la scena

Principi di illuminotecnica e proiezione. Tematiche installative. Posizionamento del video proiettore.

Fare la foto

Scattare una foto sola, giusta al primo colpo. Come far diventare la foto una reference ideale per il contenuto. Dimensioni, proporzioni e pixel. Scelta di colori e luce (tecnicamente).

Il contenuto

L'importanza della "storia". 2D o 3D? Analisi della "sindrome da mapping festival"
Storytelling e Storyboard: tra narrazione e visual FX.

L'installazione

Fare da soli o far fare a qualcuno? Come valutare e come rapportarsi con i tecnici
Playback: media server o soluzioni economiche?

Economie del projection mapping

Strategie di marketing per sfruttare al meglio una installazione di projection mapping.

TEAM DOCENTI



Azienda leader nel mercato italiano per le tecnologie di messa in onda per lo show business e le installazioni.



MARCELLO PONTALTO

designer, tecnico e imprenditore nel campo dell'illuminazione e della video proiezione professionale. Dopo 10 anni di freelancing nel mondo delle luci fonda nel 2011 NiceFall.

Ideatore e sviluppatore di KU, player per projection mapping, con un approccio semplice ed user oriented.

TEAM DOCENTI



K-studio è un'agenzia media specializzata nella progettazione culturale e produzione di contenuti in animazione e video.



MARTINA DALLA MURA

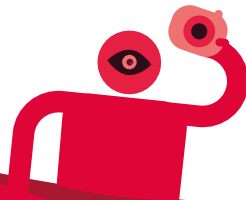
Storyteller e filmmaker.

Fonda l'agenzia K-studio nel 2002 con la quale realizza video e prodotti in animazione e organizza corsi di media education.



MATTEO SACCOMANI

Artista digitale e visual designer. Collabora da anni in K-studio come art director e animatore.



INFORMAZIONI

DATE

Il corso avrà la durata di tre giorni. Si svolgerà il 4, 5, 6 Aprile 2018.

ORARI

Il mattino dalle 9.00 alle 13 e il pomeriggio dalle 14.30 alle 17.30.

LOCATION

ORDINE DEGLI ARCHITETTI DI VERONA
Via Santa Teresa 2 - 37135 VERONA

COSTO

Il corso ha un costo di 500,00 euro (+iva) a partecipante.

PER INFORMAZIONI

Marcello Pontalto / marcello.pontalto@nicefall.com
Martina Dalla Mura / info@k-studio.it

La partecipazione al corso darà diritto a ricevere i Crediti Formativi.



ORDINE
DEGLI ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
CONSERVATORI
DELLA PROVINCIA
DI VERONA

WORKSHOP VIDEOMAPPING



KU PROJECTION MASTERCLASS
4 | 5 | 6 APRILE
VERONA



www.nicefall.it



www.k-studio.it



ORDINE
DEGLI ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PASSEGGIATORI
CONSERVATORI
DELLA PROVINCIA
DI VERONA

architettiverona@archiworld.it

The background features a large black central area. Above and below this area are abstract, overlapping shapes in various shades of purple and pink, ranging from light lavender to deep magenta and bright fuchsia. The shapes are fluid and organic, creating a modern, artistic feel.

IKU

THE LIGHTING PROJECTION PLAYER

KU

IL DISPOSITIVO PER CREATIVI VISUALI

KU è il dispositivo essenziale per le tue installazioni permanenti di projection mapping. Il player multimediale basato su Raspberry Pi che ti permette di caricare, gestire, organizzare e mappare i tuoi contenuti AV in modo semplice e veloce.

Apri nuovi mercati alla tua creatività con KU, immagina la luce proiettata come la tua nuova penna per disegnare il mondo.

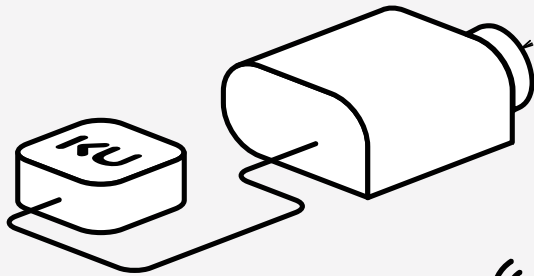
Dai musei e mostre d'arte agli eventi fieristici, hotel e negozi, KU è il tuo compagno ideale. Dimentica l'attrezzatura costosa, le licenze d'uso, i computer fai da te e i montaggi complicati, KU è la risposta alle tue installazioni permanenti di projection mapping: affidabile ed economico.

Visita il nostro sito ed iscriviti alla nostra community per saperne di più sul prezzo, campagne ed attività riservate per voi.

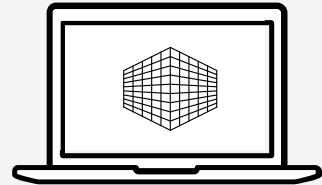


COME FUNZIONA

1-Connetti KU al proiettore
via HDMI

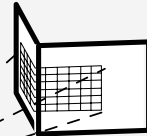


2-Carica i contenuti via Wi-Fi
dal tuo laptop con l'applicazione
KU manager.



3-Mappa il tuo contenuto su ogni
superficie e nella forma desiderata.

4-Chiudi il tuo laptop e
lascia lavorare KU 24/7



HARDWARE // ARM Cortex quad-core CPU / 1 GB RAM - 16GB Storage
HDMI output up to 1920x1080, audio over HDMI / Analog audio (3.5 stereo jack) port
Ethernet port / Wi-Fi access point/Client connectivity / Bluetooth connectivity
Power button / Reset button / Rugged aluminum case / Operating environment -10/40°C
Size: 120x120x35 mm


DEVICE SOFTWARE // Onboard projection mapping / Autonomous agenda-
Controlled playback / Network-controlled playback / Remote-controlled playback

DESKTOP MANAGEMENT SOFTWARE // Content upload & management
Warp, scale, stretch the content / Playlist management / Agenda management
Multi-platform

MOBILE APP // Remote control / Playlist control

a proud
NiceFall
spin-off



 kuprojection.com

   @kuprojection