

Programa de contenidos

Aspectos técnicos

Proyectores: Conceptos fundamentales
Cálculo de ópticas.
Obturadores DMX.
Dimensiones del Escenario.
Dimensiones de pantalla y resolución del proyecto.
Tipos de proyección.
Códexs de trabajo.
Iluminación.
Conexiones. Distancias de cables.
Introducción a sensores interactivos (Kinect)

Aspectos teóricos y ejemplos

Reglas básicas
Experimentación y performance audiovisual.
Danza, música y visuales en Teatro.
Perspectiva del espectador.
Uso de Plantillas.
Ilustración en vivo. Making of y ejemplos.
Making of de contenido audiovisual. Girasomnis. After Effects y Cinema 4D.
Making of de música Girasomnis. Tempos musicales. Correlación de BPMS frames/sec.
SwichRes.
Requerimientos para una performace audiovisual.
Presupuestos.

VDMX

Creación de interface.
Media Bin. Sources.
Player.
FX.
Composition.
Modos de fusión.
LFO. Osciladores
Quadmapping.
Máscaras.
Plugins. Instalación de plugins Freeframe
Activar Syphon

Millumin

Conceptos básicos y generales.
Dassboard. Composition Timeline
After Effects plugin.
Mapping con Millumin: Warping y corrección.
Timeline. Keyframes, Cuepoints.
Multiproyección. Blending.

Prácticas

Caso práctico VDMX. Árbol Kreomancer de ojos audioreactivo.
Caso práctico VDMX. Con cámaras y mapping sobre cubos.