

CASE STUDY

La magia del mapping con proyección en el ISE 2017

Panasonic colabora con especialistas en el mapping con proyección para crear un gran espectáculo visual en Ámsterdam.

En el evento se puso de manifiesto la capacidad de los proyectores para espacios grandes de Panasonic, utilizándose catorce de ellos en una rutina mágica que tuvo lugar cada hora en punto durante todo el día.

La empresa internacional de diseño creativo Painting with Light fue la encargada de idear el concepto para el espectáculo, así como de diseñar la coreografía y la parte artística y visual. Además de Panasonic, la empresa se asoció con otros varios especialistas para desarrollar el espectáculo.

"Fue complicado calibrar el espectáculo y conseguir el mapping correcto"

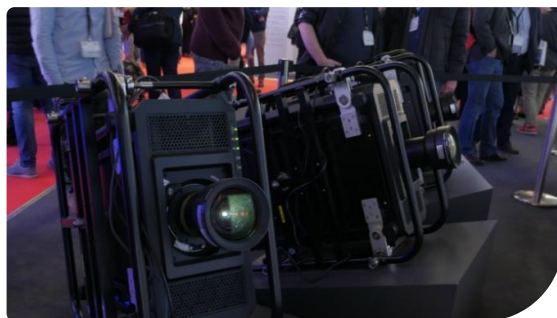
El escenario del evento se diseñó a medida para adaptarlo a una esquina del stand de Panasonic, utilizando como superficies de proyección una pantalla curvada de gran tamaño, una pared posterior recta y el suelo del escenario.

El director creativo de Painting With Light, Luc Peumans, tuvo la idea de realizar un seguimiento simultáneo y una proyección sobre varios objetos. Con el concepto de un espectáculo de magia, en el evento se realizó un mapping con proyección que combinaba imágenes con objetos reales, todo ello con una alegre dosis de humor que superaba la barrera de los idiomas.

Michael Al Far, productor de vídeo de Painting With Light, trabajó junto con el director Frank Dewulf y el artista visual Marco De Ruyck para crear los aspectos visuales del espectáculo. "Fue complicado calibrar el espectáculo y conseguir el mapping correcto, y durante el proceso asumimos algunos riesgos", explicó. "Disponer de un equipo con las sinergias y las habilidades adecuadas era esencial para conseguir un excelente resultado para el cliente".

La parte principal del espectáculo corrió a cargo de la empresa BlackTrax, especializada en el seguimiento a tiempo real. La empresa ha desarrollado un sistema especial que utiliza cámaras y balizas para realizar un seguimiento de objetos tanto en 3D como en 6D (teniendo en cuenta el barrido, la inclinación y el balanceo del objeto) para luego suministrar esta información a otros sistemas de sonido, controladores de medios, iluminación o cámaras.

También se conectaron ocho dispositivos de iluminación móviles Robe DL7S Profile con los datos de posición de BlackTrax, programados por Niels Huybrechts de Painting with Light. El espectáculo estaba programado para iniciarse automáticamente cada hora en punto.



"Realmente es algo que se encuentra a la vanguardia de lo que está disponible ahora y de lo que estará disponible en el futuro"

La información capturada por BlackTrax relativa a la posición del artista sobre el escenario se transmitía a la tecnología de d3, con lo cual los proyectores Panasonic podían realizar un seguimiento de su posición y mantener el efecto ilusorio. En el espectáculo también participaron AirOrbs de Airstage controlados por radio. La empresa alemana crea objetos volantes diseñados especialmente para promociones tan variadas como ferias, eventos publicitarios y conciertos. Los AirOrbs de 1,2 m de diámetro volaron alrededor del escenario durante la actuación y se proyectó sobre ellos gracias al seguimiento de su posición realizado por el software de BlackTrax. Las esferas estaban equipadas con hélices giroscópicas. Estaban pilotadas manualmente y debían permanecer dentro del campo de proyección para que el mapping funcionara.

BlackTrax colocó balizas tanto en las esferas como en el artista, y las cámaras asociadas que seguían su ubicación estaban situadas en la estructura de encima del stand. También se realizó un seguimiento y un mapping de un panel móvil fabricado con material de pantalla, que aparecía y desaparecía en distintos momentos del espectáculo.

El artista sostenía el panel en un momento concreto, mientras la imagen proyectada simulaba una radiografía. El seguimiento realizado por BlackTrax permitía mover el panel libremente sin que se perdiera la imagen.

En el espectáculo también se utilizó la herramienta Designer de d3. La empresa ha desarrollado un visualizador de proyección que permite al usuario utilizar unos proyectores virtuales para mostrar cómo se verá el espectáculo en la pantalla, antes de enviar el contenido a los proyectores físicos del escenario.

De esta manera, el software permite ahorrar tiempo y recursos reduciendo la cantidad de representación necesaria. Permite a los diseñadores del espectáculo concentrarse en la creación de contenido, sin quedar limitados por las especificaciones técnicas de los proyectores, de las pantallas o de la iluminación que están utilizando.

"d3 se ocupa de todo lo relacionado con la cronología y el contenido", manifestó Sara Cox, gerente de ventas de la empresa para la región EMEA. "Disponemos también de la tecnología central que nos permite recoger toda esa información 3D de BlackTrax, mapearla con contenido 3D procedente de la simulación y luego proyectarla en el mundo real".

Una semana antes de la exposición, se realizó una prueba completa de demostración de todo el espectáculo en el estudio de Painting with Light, en Genk. Airstage, BlackTrax y d3 colaboraron activamente con Painting with Light en el proyecto, y cada uno destinó a un especialista en productos (John Barker de Airstage, Andrew Gordon y Marty Cochrane de BlackTrax y Vincent Steenhoek de d3) para ayudar en la realización del espectáculo, junto con el director de proyectos de Painting with Light, Wouter Verhulst.

El espectáculo demostró lo que puede conseguirse cuando se emplean conocimientos y software especializados. "Una vez más, este año Panasonic se ha arriesgado haciendo que estas tres empresas colaboren con Painting with Light en el aspecto del contenido. Realmente es algo que se encuentra a la vanguardia de lo que está disponible ahora y de lo que estará disponible en el futuro", manifestó Sara Cox de d3.