



CASE STUDY

SKULLMAPPING 'GALLERY INVASION' ILE BAŞARILARINA BİR YENİSİNİ DAHA EKLIYOR

Yenilikçi Belçikalı ikili yeni ve eğlenceli yansıtma projelerinde Panasonic projeksiyon kullanıyor.

İkili, Panasonic PT-VZ570 projektör ile birlikte projektör lenslerinin önüne yerleştirilen Dynamic Projection Institute'un özel ayna başını kullanıyor. Programlanabilen bu motorlu ayna hem 270 derece hem de yukarı ve aşağı hareket ederek görüntülerin odaya gerçekten hakim olmasını sağlıyor.

'*Gallery Invasion*' Antoon'un Belçika Leuven'deki kendi galerisinde gerçekleştiriliyor. Güzel sanatlar resim bölümü mezunu olan Antoon, bir sanatçı olarak eserlerini sergilemek için bu alanı kullanıyordu.

"Bu projektörü, WUXGA çözünürlüğü, alan için doğru miktarda lümen sağladığı ve görüntülenen nesnelere siyah seviyesinin gerçek siyaha çok yakın olduğu için kullandık"

Projenin baş rolünde ise maymun ile minyatür bir karakter var; minyatür karakter maymunun bulunduğu resme spreyle boyayla grafiti çizdikten sonra maymun ile aralarında bir kovalamaca başlıyor. Resimden resme atlayan karakterler tüm alanı dolaşıyor.

Proje şimdiden popülerlik kazandı; videosu da Facebook'ta 20 milyondan fazla izlendi.

PT-VZ570'in kompakt form faktörü bakım gerektirmeden 7.000 saat kullanım ömrü sunuyor. Bununla birlikte projektörün duvara dikey olarak yerleştirilmesi ve yatay, dikey ve köşe düzeltmesi, *Gallery Invasion*'in hayata geçirilmesi için son derece önemli olan açılı projeksiyonu sağladı.

Filip, "Bizim için bu, her şeyden önce bir araştırma ve geliştirme projesiydi, bu teknik sayesinde neler yapılabileceğini göstermek amacıyla bu şovu hazırladık," diyor. "Bu nedenle bizim için video, canlı deneyimden daha önemliydi. Buna karşın, bu tür bir projeyi daha geniş bir ölçekte daha büyük bir kitle için yeniden oluşturmak istiyoruz."

PT-VZ570'in gün ışığı görünümü temel işlevi de sanat eserlerinin spot ışıklarıyla aydınlatıldığı, galerinin aydınlık alanlarında yansıtılan görüntülerin parlak, net ve keskin olmasına yardımcı oldu.

"Sıklıkla seyahat ettiğimiz için havaalanlarında çok zaman harcıyoruz ve neredeyse tamamında devasa beyaz tavanlar var, bu geniş yüzey projeksiyonlar için harika bir tuval görevi görebilir," diye ekliyor. "Ya da gerçek boyutta King Kong'un yüksek bir binaya tırmandığını ve binadan binaya atladığını düşünün!"

Filip, "Daha önce bir ayna başı kullanmadığım için teknik açıdan kendi adıma zorluk oluşturdu," diye ekliyor. "Ayna başı genellikle grafik veya videoların hareket ettirilmesi için kullanıldığından ve belirli zamanlarda belirli noktalarda olması gereken karakterleri içeren karmaşık bir animasyon için kullanılmadığından, bu proje ayna başı ile yapılabileceklerin sınırlarını da zorlamış oldu."

"Her türlü nesne üzerinde yansıtma projeleri görmeye alıştık, buna karşın yalnızca bir projektör ve gizli bir kurulum ile karakterlerin duvarlarda, tavanda ve hatta zeminde serbest şekilde hareket ettiğini görmek büyüleyici."

Filip, ayna başını programlamak üzere Dynamic Projection Institute MDC-X medya sunucusunu kullandı, bu sayede ayna başı animasyonda hazırlanan hareketleri aynen takip edebildi.

"Bu projektörü, WUXGA çözünürlüğü (1920x1200), alan için doğru miktarda lümen (4.800) sağladığı ve görüntülenen nesnelere siyah seviyesinin gerçek siyaha çok yakın olduğu için kullandık."

"Yalnızca bir projektör ve gizli bir kurulum ile karakterlerin duvarlarda, tavanda ve hatta zeminde serbest şekilde hareket ettiğini görmek büyüleyici."



“Normalde siyahı yansıttığınızda aynı zamanda gri bir dikdörtgen şekli de yansır, bu durumda animasyon ile birlikte siyah bir dikdörtgen de yansıtılacak ve bu durum elbette illüzyonu bozacaktı.”

Skullmapping, Roundhouse ajansının ses tasarımcılarından ses efektleri oluşturmalarını ve yansıtılan aksiyon soldan sağa doğru hareket ederken sesin de aynı şekilde hareket etmesini sağlamalarını isteyerek, öyküye ses de katmış oldu. Odanın her iki yanına yerleştirilen hoparlörler sayesinde ses de animasyon ile birlikte galeride hareket edebilmiş ve deneyimi tamamlamış oldu.