

Propuesta Las Dunas

VIDEOMAPPING ANIMACIÓN INTERIOR



EJEMPLO DE VIDEOMAPPING ANIMACIÓN INTERIOR. PROPONEMOS SUSTITUIR EL MONO POR LA MASCOTA DEL CAMPING

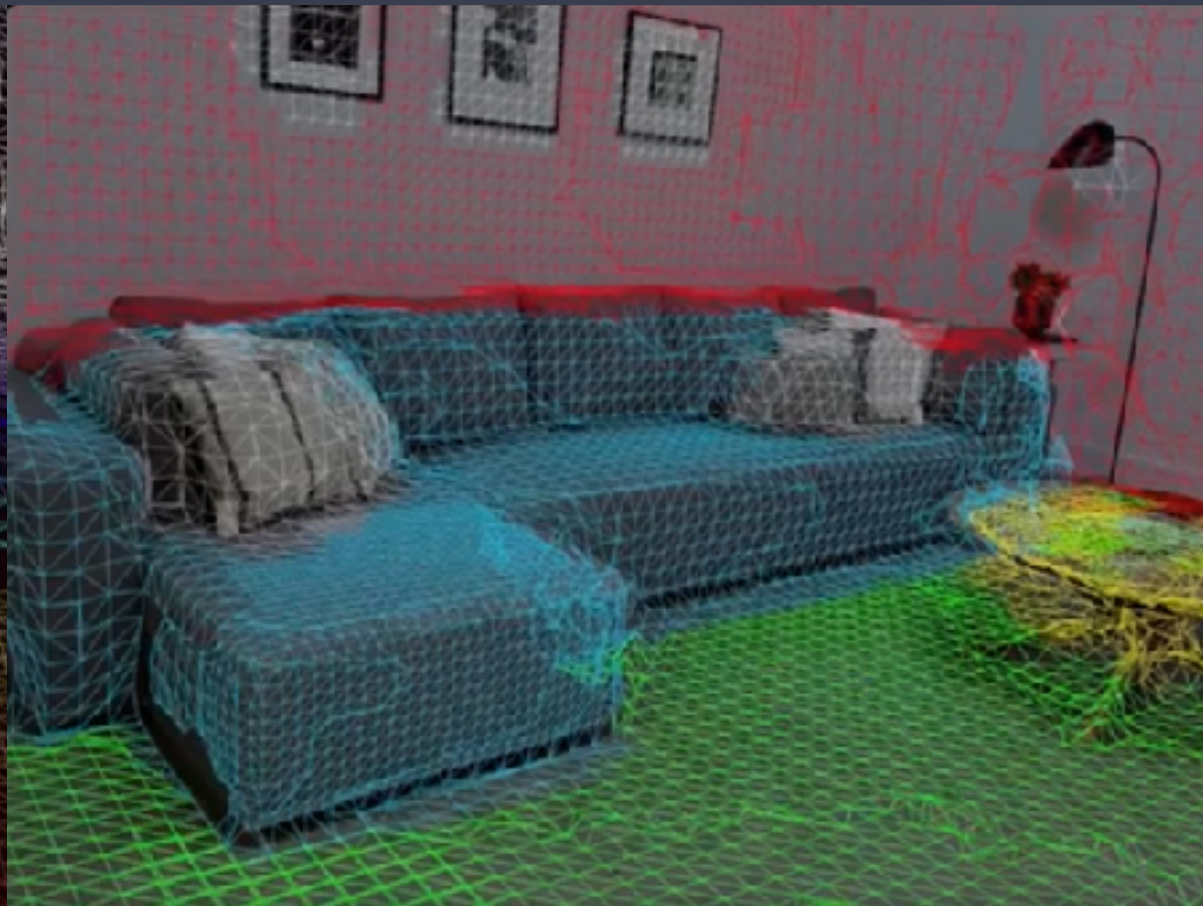
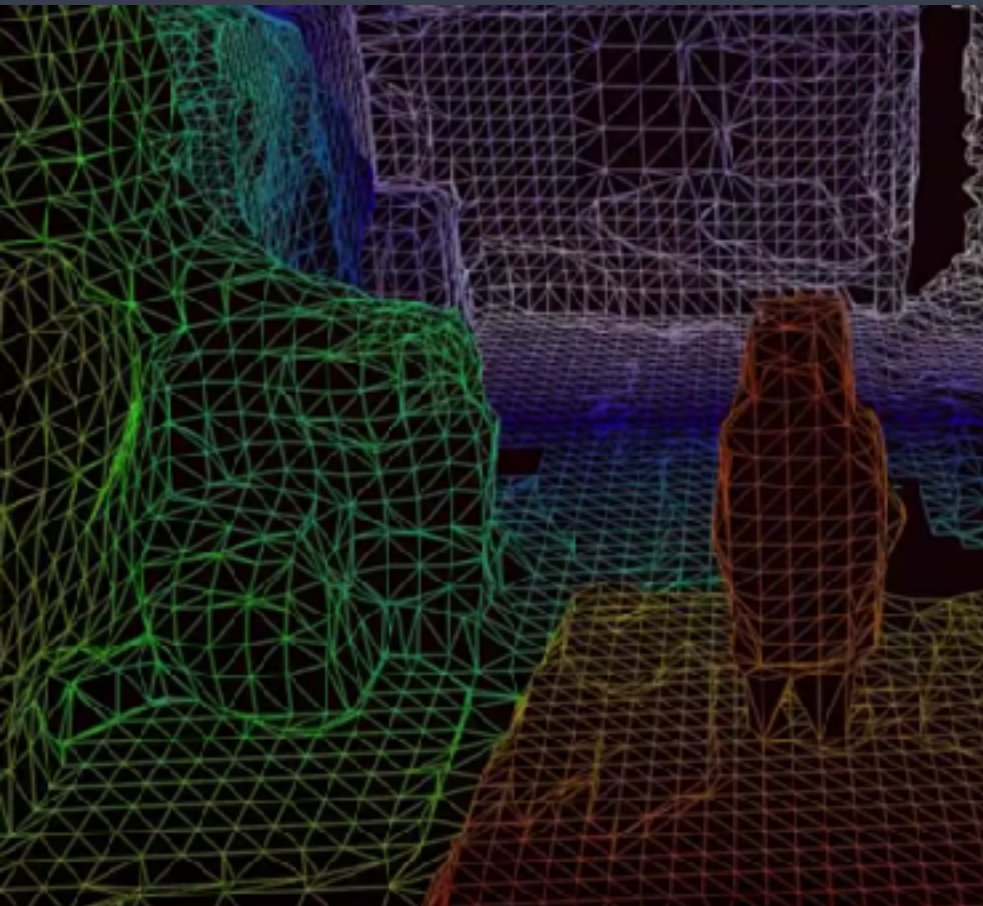
PROPUESTA

Máquina Voladora propone la realización de 1 videomapping animación de interior para Camping Las Dunas y el alquiler del equipo necesario para su proyección:

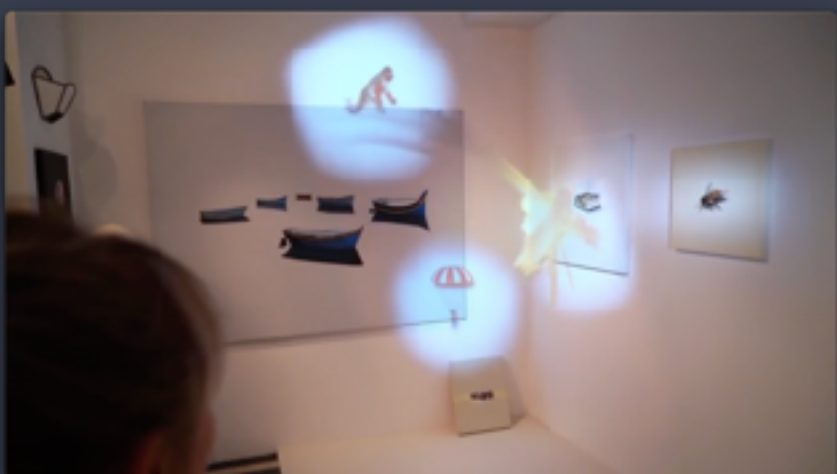
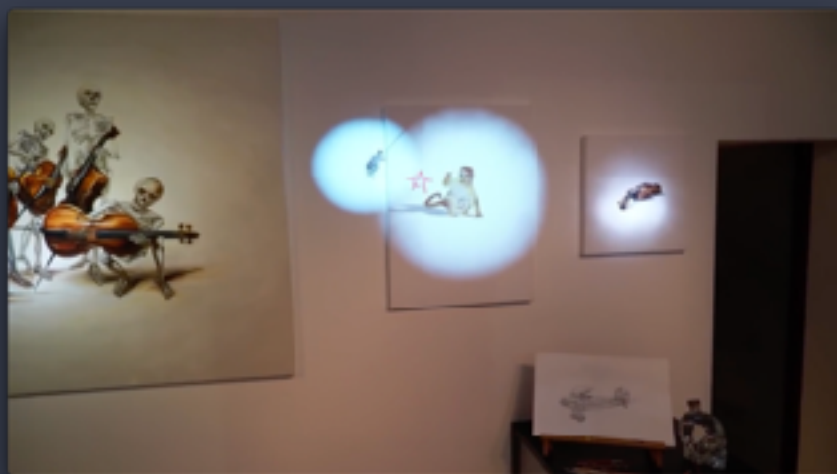
- 1.- Videomapping interior (3 minutos en loop)
- 2.- Alquiler equipo de proyección para la campaña de verano

ESCÁNER SENSOR PROFUNDIDAD Y MODELO 3D

Realizaremos un escáner con sensor de profundidad del espacio interior a proyectar. Con la malla resultante del escáner crearemos un modelo 3D exacto al original. Este modelo 3D se utilizará como fondo de una animación con personajes 3D que corren, saltan y se esconden aprovechando los elementos del espacio como por ejemplo cuadros, mesas, sillones, etc.



EJEMPLO DE ANIMACIÓN 3D SOBRE MOBILIARIO



SUPERFICIE DE PROYECCIÓN

El espacio interior a proyectar debe tener una superficie de unos 4 x 2.5 metros, con posibilidad de aumentarlo dependiendo de la contaminación lumínica.

En esta superficie debe haber mobiliario como por ejemplo, silla, sofá, cuadros, mesa, etc.

Esta superficie se cubre con un proyector, si se desea duplicar la superficie a proyectar pida presupuesto con un segundo proyector.

PROYECTOR

1 Proyectores con una potencia de 4.000 lúmenes.

El proyector tiene unas dimensiones (L x W x H) de 31 x 24 x 11 centímetros y un peso de 2,8 kilos.

Puede ir instalado sobre pared o techo.



EQUIPO DE CONTROL

Un trabajador del personal del Camping enciende proyector al caer la noche. Los apaga al terminar la jornada nocturna. El ordenador estará encendido durante toda la campaña de verano (24/7) proyectando en loop la animación videomapping.



NECESIDADES

- Acceso a la zona a proyectar durante una tarde/noche para el escáner 3D del espacio y el mobiliario
- Acceso a la zona a proyectar durante una tarde/noche para la instalación del equipo y prueba de proyección.
- Control de la contaminación lumínica de la zona a proyectar. Apagado de puntos de luz o disminución de la intensidad de puntos de luz durante la proyección.
- Punto eléctrico de 1.000 wátios en el espacio donde se colocará el equipo de control del videomapping.
- Formación a una persona del personal del Camping que será la encargada del encendido y apagado diario del proyector.