

▶ MEDIA SURFACES, VIRTUALITY AND CONTENT

Intention

Wie kommt das Bild auf die Leinwand? Was ist eigentlich Content? Welche bildgebenden Flächen gibt es? Was ist eine native Auflösung? Wann wird ein Medienserver benötigt? Ist 4k die Zukunft?

Das Seminar thematisiert verschiedene Möglichkeiten und Variablen bei der Bespielung von medialen Flächen. Dazu gehören bestimmende technische Eigenschaften wie auch gestalterische Ansätze und Möglichkeiten. Ebenso wird der gesamte Workflow und seine Beteiligten von technischen Planungen über die kreative Content-Erstellung bis zur Show beleuchtet.

Inhalte

Folgende Bereiche werden einzeln und im Zusammenhang behandelt:

- Bildgebende Flächen (LED, Projektion, Screens)
- Zuspeler (Medienserver, 3D, virtuelle Welten)
- Steuerungen (cue-basierte Lichtpulte, timeline-basierte Manager, Tracking)
- Content (Codec, Formate, Bildparameter)
- Workflow (Arbeitsschritte, Gewerke, Beteiligte)

Ziele

Das Seminar ermöglicht einen tiefen Einblick in die vielschichtige Welt hinter den bewegten Bildern und vermittelt umfassendes Wissen über Technik, Prozesse, Besonderheiten und Möglichkeiten.

Zielgruppe

Das Seminar richtet sich an Producer, Produktionsleiter, Entwickler, Produktmanager, Planer und Anwender.

Eckdaten

Termine:

Auf Anfrage

Dauer: 1/2 Tage

Kosten: 490/690€ pro Person
zzgl. MwSt.

Ort: Köln und auf Anfrage

Teilnehmer: Maximal 8 Teilnehmer

Inklusive: Unterlagen, Mittagessen

Exklusive: Anreise und Hotel

mo2 design GmbH
Mathias-Brüggen-Straße 136
50829 Köln
Tel. + 49 221 222 127 - 0
Fax: + 49 221 222 127 - 29
www.mo2.de

mo2
design