



STAGE VISUALE • MAPPING • REAL-TIME

La musica diventa immagine in tempo reale.

LED wall, videoproiezione, mapping, luci ed effetti coordinati per live set, band e performance.

LED 2,5 x 1,3 M

TOUCHDESIGNER

STREAMDIFFUSION

KINECT

IMPIANTO AUDIO NON INCLUSO

Bee Entertainment | Bologna e trasferte

Stage visuale completo

Un servizio dedicato esclusivamente all'immagine, alla luce e agli effetti scenografici dell'evento musicale.



INCLUSO NEL PROGETTO VISUALE

- LED wall e supporto
- Videoproiettori e mapping
- TouchDesigner e MadMapper
- StreamDiffusion real-time
- Kinect e body tracking
- Spot, wash, fumo e bolle
- Montaggio, test e regia visuale

NON INCLUSO

Impianto audio

Diffusori, subwoofer, mixer audio, microfoni e fonico devono essere forniti dal cliente o da un service audio dedicato.

COORDINAMENTO TECNICO

La regia visuale può ricevere segnale audio o cue dal service musicale per sincronizzare immagini, luci ed effetti.

LED wall e videoproiezione

Due superfici complementari per costruire lo spazio visivo dello show.



LED WALL INDOOR

2,5 × 1,3 m

Passo 2.5, supporto dedicato, contenuti generativi, loop, feed e grafica live.

● Uso combinato

LED centrale e proiezioni laterali, su fondali o superfici sceniche, secondo lo spazio reale.



PANASONIC PROFESSIONALI

3 × 12.000 lumen

Ottica UL2 disponibile e distanza indicativa fino a circa 20 m, da verificare sulla location.

● Progetto ottico

Tiro, posizione, luminosità, superficie e sicurezza vengono definiti con sopralluogo.

Video mapping per il palco

Le superfici sceniche diventano parte della performance, senza richiedere schermi enormi.



01 RILIEVO

Misure e geometria dello stage.

02 TEMPLATE

Maschere per creare i contenuti.

03 MAPPING

Allineamento con MadMapper.

04 CUE

Scene e cambi sincronizzati.

05 REGIA

Controllo operativo durante il live.

Contenuti che seguono la performance

Immagini generate, trasformate e controllate durante lo show.



TOUCHDESIGNER

Compositing, logiche generative, audio-reactive, camere e controllo real-time.

STREAMDIFFUSION

Trasformazioni AI in tempo reale inserite in una pipeline controllata.

MADMAPPER

Gestione delle superfici, warp, mapping, cue e output di proiezione.

CONTENUTI SU MISURA

Loop, visual 2D/3D, identità dell'artista e scene costruite sulla scaletta.

Kinect e movimento in tempo reale

Il corpo dell'artista o del pubblico può diventare un controllo per visual e proiezioni.



BODY TRACKING

scheletro e movimento

GESTI

trigger e variazioni

PRESENZA

interazione nello spazio

● Collegamento a TouchDesigner

I dati Kinect controllano particelle, forme, deformazioni, colori e parametri del contenuto.

● Progetto dedicato

Ogni interazione viene sviluppata e provata sul gesto, sulla distanza e sulla scena reale.

Luci, fumo e bolle

Effetti fisici coordinati con le scene visuali per dare profondità e ritmo allo show.



SPOT

Accenti su artista e momenti chiave.

WASH

Colore uniforme su palco e fondali.

FUMO

Haze controllato per rendere leggibili i fasci.

BOLLE

Effetto leggero per passaggi scenici selezionati.

PROGETTO COMPLETO VISUALE

Brief • sopralluogo • layout tecnico • contenuti • programmazione • montaggio • calibrazione • prove • regia visuale

IMPIANTO AUDIO ESCLUSO — coordinamento con il service audio disponibile