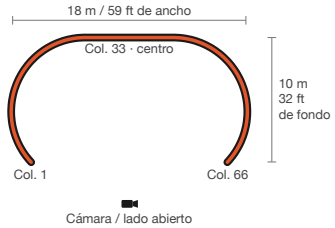
simplemente

# Volumen LED · Especificaciones de entrega de contenido

Estudios Churubusco · Foro 2 Matilde Landeta · CDMX

| CONFIGURACIÓN | RESOLUCIÓN TOTAL | PIXEL PITCH | FORMATO PREFERIDO |
|---|---|---|---|
| **Una sola pantalla** | **14,256 × 2,592** | **2.3 mm** | **ProRes 422 HQ** |
| Herradura, un solo lienzo | píxeles · 5.5 : 1 | 792 paneles · 66 × 12 | .mov · 10 bits · Rec.709 |

## DISTRIBUCIÓN · VISTA EN PLANTA

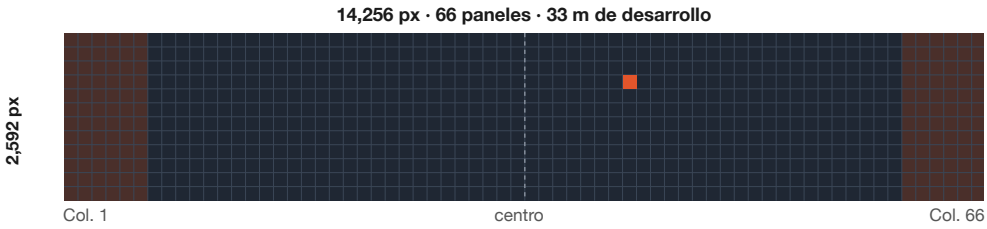



## EL VOLUMEN



La pantalla LED del Foro 2 durante la calibración, con la cuadrícula de paneles numerada.

## LIENZO DE PÍXELES · LA PANTALLA DESENROLLADA EN PLANO




**1 panel = 500 × 500 mm (216 × 216 px) · zonas sombreadas: evite la acción principal (col. 1–6 y 61–66)**

La pantalla se controla como **un solo lienzo de 14,256 × 2,592 px**. El contenido que se mapea plano sobre este lienzo envuelve la curva. Si el fondo debe mantener la perspectiva con una cámara en movimiento con tracking, entregue plates de 360° o una escena 3D en tiempo real.

## ESPECIFICACIONES DE LA PANTALLA

| | |
|---|---|
| Tipo de pantalla | **Una sola pantalla curva** |
| Paneles | **792 (66 col. × 12 filas)** |
| Tamaño de panel | **500 × 500 mm** |
| Pixel pitch | **2.3 mm** |
| Resolución total | **14,256 × 2,592 px (≈ 37 MP)** |
| Superficie LED | **33 × 6 m · ≈ 200 m²** |
| Huella | **18 × 10 × 6 m (an. × fondo × alto)** |
| Integrado | **Tracking de cámara, DMX** |

## LISTA DE ENTREGA

- ☐ Entregue **48 horas antes del prelight** (SSD o liga de descarga).
- ☐ Sin masters en H.264 / H.265 ni con velocidad de cuadro variable.
- ☐ Material fuera de Rec.709: incluya LUT y cuadro de referencia.
- ☐ Nombre de archivo: **PROYECTO_ESCENA_TOMA_v01**.
- ☐ Acción principal fuera de los extremos (col. 1–6 y 61–66).

## QUÉ ENTREGAR, SEGÚN EL TIPO DE CONTENIDO

| CONTENIDO | FORMATO | RESOLUCIÓN |
|---|---|---|
| **Plates de video** LO MÁS COMÚN | ProRes 422 HQ o 4444 (.mov) o secuencia EXR / DPX de 16 bits | 14,256 × 2,592 para toda la pantalla; un plate más chico funciona si solo cubre el centro |
| **Fotos fijas** | TIFF o PNG de 16 bits | 14,256 × 2,592 o mayor |
| **Plates de 360°** | Equirectangular 2:1, ProRes o secuencia EXR | Mínimo 12K × 6K<br>De preferencia 16K × 8K |
| **3D en tiempo real** | Proyecto de **Unreal Engine 5.7** creado con la **plantilla nDisplay** y estos plugins activos: **ZEISS UE Connect** (CinCraft Scenario), **Live Link, Stage Monitor, Multi-User Editing** | La escena debe sostener la velocidad de cuadro del rodaje; nosotros damos la geometría de la pantalla |

| VELOCIDAD DE CUADRO | COLOR |
|---|---|
| **La del rodaje (23.976 / 24 / 25 / 29.97), constante** | **Rec.709, gamma 2.4 · ACES / HDR a solicitud** |
| PROFUNDIDAD DE COLOR | LOOPS |
| **Mínimo 10 bits** | **Sin cortes, mínimo 60 s, o la duración de la toma más colas** |

**Simplemente** · Calle Guanajuato 97, Col. Roma Norte, Cuauhtémoc, 06700 CDMX · +52 55 5584 2121