

24.9.2020

Future is bright! - Die Virtual Production Studios setzen auf Robe

Beteiligte Produkte

ESPRITE[®] LEDBeam 150[™]

Thomas Giegerich ist jemand, der gerne immer einen Schritt voraus ist!

Er und sein Team von den bright! Studios mit Sitz in Frankfurt, Deutschland, planen schon länger, im Laufe des Jahres 2020 eine neue Abteilung für "Extended Reality" zu ihrem visuellen Design- und Dienstleistungsgeschäft hinzuzufügen. Sie hatten die Erwartung, dass diese - insbesondere bei Fernsehproduktionen und Videoprojekten - auf breiterer Basis Anwendung finden würde.

Das Team der bright! Studios arbeitete schon länger mit Echtzeit-Tracking und Echtzeit-Rendering-Software wie der Unreal Engine und Notch als Teil ihres kreativen Workflows. Außerdem betrieben sie in ihren Räumlichkeiten auch einen vielbeschäftigten Verleih für Show- und Veranstaltungstechnik, sodass die Kombination dieser Fähigkeiten in einem neuen Produkt ein logischer Schritt war.

Darüber hinaus hatten sie im Hinblick auf die Einführung der xR-Dienstleistungsabteilung bereits im Januar 2020 ein kleines Produktionsstudio gebaut und einige Demo-Reels produziert.

Als sich also die Coronavirus-Pandemie auf der ganzen Welt ausbreitete, wurden all diese Pläne beschleunigt ... und sie verkürzten ihren Zeitplan von 12 Monaten auf 12 Tage!

Unverzüglich kamen die Buchungen für die erste Iteration des voll funktionsfähigen Streaming-XR-Studios herein, da Live-Veranstaltungen weltweit eingestellt wurden.

Es wurde mehr Platz im Lagerhaus geschaffen, indem einiges der Veranstaltungstechnik ins Außenlager gebracht wurde... und das virtuelle Produktionsstudio von bright! war geboren.

Fürs Erste wurde das Studio mit Robe ESPRITE LED-Profilern und Spider LED-Washbeams für die Front- und Deckenbeleuchtung ausgestattet, sowie einige LEDBeam 150 für die Hintergrundbeleuchtung.

Der Studiobereich wurde mit einer 7 x 4m großen 2,8mm-LED-Rückwand und einem 7 x 3m großen LED-Boden mit 6 mm Pixelabstand ausgestattet. Weitere 12 Quadratmeter der 6-mm-Bildschirmpaneele sind an der Vorderseite und an den Seiten des Raumes aufgehängt und dienen als grundlegende Lichtquellen für die Grundbeleuchtung.

Die Moving Lights sind auf einem darüber liegenden Deckenraster sorgfältig positioniert, sodass sie durch die Lücken in den seitlichen LED-Paneelen leuchten und exzellentes Key Light, Effekte und Schattenwurf erzeugen.

Die Idee ist es, die immersive Umgebung einerseits perfekt für die Kamera zu machen - für die Objekte, die gefilmt werden - und sie andererseits auf die simulierten Elemente auszubalancieren, die eingespielt werden. Die Vorder- und Hintergrundbeleuchtung müssen akribisch in Bezug auf Weichheit und Reflexionen abgestimmt werden, um sicherzustellen, dass alle virtuellen Schatten denen in der realen Welt entsprechen ... und umgekehrt.

Moving Lights können auch dazu beitragen, dass Objekte aus der Augmented Reality und aus den Hintergrundelementen hervorstechen.

Thomas attestiert, dass die ESPRITE mit ihrer LED-Lichtquelle und ihrem natürlich aussehenden Weiß ideal sind, um diese spezifischen Beleuchtungssituationen sowohl in der realen als auch in der augmentierten Welt großartig aussehen zu lassen.

Das Licht der Scheinwerfer kontrastiert und ergänzt das schimmernde Ambiente, das von den LED-Wänden ausgeht.

"Wir forschen noch sehr viel an diesem Projekt", erklärt Thomas und hebt hervor, dass das Studio, die Beleuchtung und die Art und Weise, wie alles funktionieren wird, in den ersten Monaten - verständlicherweise - gewissermaßen ein Experiment war. Verschiedene Kunden haben es für eine Vielzahl von Veranstaltungen, Streaming-Shows und Aufnahmen gebucht, und jeder hat die Eigenheiten kennen gelernt, die das Verwischen der Grenzen zwischen der realen und virtuellen Welt mit sich bringt.

"Obwohl wir lange über das Konzept nachdachten, als es dann so schnell umgesetzt werden musste, war eine gewisse Flexibilität unvermeidlich ... wir mussten noch so viel dazulernen!

Jetzt formieren sich langsam einige Standardroutinen und -praktiken – wir probieren aber immer noch ständig neue Ideen aus.“

Thomas meint auch, dass Robe's T1 Wash-Scheinwerfer - entweder der T1 PC oder der T1 Fresnel - großartige Hintergrundbeleuchtungsscheinwerfer für das Studio und für AR im Allgemeinen abgeben würden ... obwohl er diese derzeit nicht hat.

Als Lichtpult verwenden sie eine grandMA3 und als Kamerasystem ein Black Magic Design URSA, das mit einer Stype Tracking-Kamera ausgestattet ist. Alle 3D-Tracking-Daten werden von einem Stage-Precision-System verarbeitet.

Das bright! Virtual Production Studio ist seit seiner Eröffnung sehr aktiv, und zu seinen Kunden zählen einige High-End-Unternehmensmarken sowie unzählige andere, die Produktpräsentationen, Konferenzen, Seminare und Live-Streams abhalten möchten.

Da sie eine steigende Nachfrage nach virtuellen Produktionsdienstleistungen feststellen, plant das Team von bright! innerhalb des nächsten Monats die Größe des Studios auf 240 qm mit einem viel größeren LED-Setup zu vergrößern.

Thomas sieht eine gesunde Zukunft für die virtuelle Produktion und ist sehr gespannt auf dieses Gebiet – und die Aussicht darauf, was es in Bezug auf die Kreativität ermöglichen wird.

"Es wird sicherlich die Arbeitsweise von Bühnenbildnern und visuellen Designern dramatisch verändern, und es wird auch einen Kostenvorteil für Fernseh- und Videoproduktionen mit sich bringen, die ihren Sendungen und ihrem Filmmaterial einen höheren Produktionswert verleihen wollen", schlussfolgert er.

Für Performer und Choreographen wird es auch viele neue Wege eröffnen... und bright! studios ist ein Name, den wir in Zukunft sicher noch viel öfter hören werden!

Fotos: bright! Studios



