

Case Study: 24H Dubai mit AR-Elementen aus Köln



Bereits zum zehnten Mal hat [0221 Media](#) an der Produktion des 24H-Rennens in Dubai mitgewirkt. Dieses Jubiläum hat man zum Anlass genommen, das Kamera-Setup deutlich zu erweitern: Neben einer Live-Drohne, einer Cable Cam, live Onboards und einer größeren Anzahl an Kameras waren in diesem Jahr auch Augmented-Reality-Elemente im Livestream zu erleben.

Die Produktion vor Ort wurde durch Kollegen im Kölner Studio remote unterstützt. Unter anderem wurde eine virtuelle Drohnenshow in Echtzeit im AVXR-Studio der 0221 Media in der Kölner Innenstadt programmiert und über die Live-Regie in Dubai ins Programm eingebunden.

Zahlreiche rennsportbegeisterte Programmschauer richteten in der Folge ihre Augen erwartungsvoll in einen nachtschwarzen Himmel Dubais, während nur im Stream und im Track-TV des 24H Rennens tatsächlich leuchtende Elemente zu sehen waren. Der Effekt war laut 0221 Media herausragend und ein voller Erfolg. „Die Leute vor Ort sind wirklich aus den Boxen und Büros rausgelaufen und wollten die vermeintliche Drohnenshow live sehen. So haben wir uns das während der Planung erhofft. Dass das dann wirklich auch so ist, war natürlich eine tolle Belohnung für die Mühen im Vorfeld. Da muss ich unser ganzes Team in Köln und vor Ort nochmals explizit loben“, so Sebastian Scholz, Geschäftsführer der 0221 Media in einer aktuellen Veröffentlichung.

Aufrüstung für Produktionen mit VR/AR/XR

0221 Media ist nicht nur bei Motorsportproduktionen aktiv, sondern produziert verschiedene Live-, Musik-, Sport- und Eventproduktionen auf nationaler und internationaler Ebene.

Wie bereits bei früheren Projekten im Bereich der Außenübertragung fiel auch die Entscheidung beim Aufbau eines Studios für virtuelle Produktionsumgebungen in Köln auf die Rendering-Plattform Voyager, die von [Studio Hamburg MCI](#) geliefert und nahtlos in die bestehende Infrastruktur von 0221 Media integriert wurde.

Sebastian Scholz: „Letztlich ausgelöst durch die Pandemieentwicklung, haben wir uns entschieden, unseren Dienstleistungsfokus nicht mehr allein auf die klassische Außenübertragung legen zu wollen, sondern uns auch im Bereich von VR/AR/XR breiter aufzustellen. Vielleicht ein gewagter Schritt während der Pandemie, aber wir haben einen klaren Kompass. Mit dem Bezug unseres neuen Standorts in Köln im ersten Halbjahr 2022 werden wir unsere Möglichkeiten noch darüber hinaus weiter ausbauen. Ein großer Schritt, auf den wir uns sehr freuen.“ Neben den beiden Übertragungswagen und einer Flightcase-Regie entwickelt sich das AVXR-Studio der 0221 Media positiv. Neben komplett virtuellen Studioproduktionen in einem Greenscreen oder vor einer LED-Wand ist es ebenso möglich, Außenübertragungen aus einer Hand mit Augmented-Reality-Elementen zu ergänzen. Live vor Ort oder aus der Regie in Köln spielt für 0221 Media dabei keine Rolle. Eine Umsetzung ist, wie am aktuellen Beispiel gezeigt, auch komplett remote möglich.

Mit der Investition in die komplette Voyager Produktfamilie inkl. Lucid Studio erweitert 0221 Media sein Portfolio um Augmented Reality, Virtual Studio und XR Virtual LED Studio-Umgebungen und konnte damit bereits Produktionen für deutsche Automobilhersteller und Telekommunikationsanbieter realisieren.

„Auch für dieses Jahr sind, trotz des noch relativ jungen Jahres, schon diverse Produktionen in der konkreten Planung und Umsetzung. Die Anforderungen, die die virtuelle Umgebung bringt sind teilweise sehr herausfordernd, bieten aber auch nahezu unendliche Möglichkeiten und Vorteile. Nicht umsonst findet dieser Ansatz gerade auch bei den Major Sports Events immer größeren Zuspruch, auch wenn man den Aufwand nicht unterschätzen sollte.“ freut sich Sebastian Scholz über das positive Kundenfeedback.

0221 Media verfolgt weiter die Philosophie „alles aus einer Hand mit einem Ansprechpartner“, um die Schnittstellen bei immer komplexeren Produktionsanforderungen klar zu definieren und für den Kunden so einfach wie möglich zu gestalten.



Rendering-Plattform für realistische Looks

In der Voyager-Reihe wird die Unreal Engine 4.27 von Epic Games eingesetzt, welche die Integration von Augmented-Reality-Elementen, Virtual-Studio- und XR-Virtual-LED-Studio-Umgebungen in Echtzeit während Live-Produktionen, bei Firmenveranstaltungen, im E-Sport und im Entertainment-Bereich ermöglicht. Die Unreal Engine 4.27 nutzt Grafikfunktionen wie Partikel, dynamische Texturen, Echtzeit-Reflexionen und -Schatten, Skelettanimation und Stoffanimation und ermöglicht dadurch realistische Looks.

Mit der integrierten Lucid-Studio-Steuerungsplattform lassen sich die Anzahl von Kameras und Grafik-Engines flexibel skalieren. Lucid Track sorgt zudem für die flexible Kombination von Tracking-Geräten, Protokollen, Kamerahalterungen und Engines in derselben Umgebung. Alles zusammen sorgt für eine realitätsnahe Integration der Elemente im Livebetrieb. Durch die intuitive Bedienoberfläche muss der User die Unreal Engine 4.27 nicht kennen, um das System zu nutzen, was die Integration in die bestehenden Workflows von 0221 Media beschleunigte. Mit der Erweiterung des Angebots um Virtual- und Augmented-Reality-Inhalte und remote-fähige Produktionsumgebungen, entstehen neue kreative Gestaltungsformen, die die Zuschauer vor den Monitoren mit innovativen Entertainment-Erlebnissen überraschen.

-AB
Bilder: 0221 Media

[PDF anzeigen](#)