

# **Virtual LiVe: Virtualization of Live** **Events via Audiovisual Immersion -** **Overview**



## Michel Bätz

---

Before joining the Fraunhofer Institute for Integrated Circuits IIS, Michel Bätz completed his dissertation in 2018 with a focus on super-resolution, frame rate up-conversion, and high dynamic range imaging at the Friedrich-Alexander-University Erlangen-Nürnberg (FAU). Now, he is a senior scientist in the Moving Picture Technologies department at Fraunhofer IIS and works on various research projects that cover light-field technologies, photogrammetry, and 3D reconstruction. In the context of the Virtual LiVe project, he acted as project manager for the Fraunhofer IIS unit.“

## Kurzfassung des Vortrags No 31

---

Aufgrund der Corona-Krise entfallen Präsenzveranstaltungen wie Konzerte, Messen oder Workshops. Gleichzeitig eröffnet sich jedoch die Möglichkeit, durch neue immersive Medienformate (u.a. 360°-Video, Lichtfelder, volumetrisches Video, 3D-Audio) klassische Präsenzformate zu digitalisieren und zu virtualisieren. Dies verspricht zusätzliche Einnahmequellen und Zielgruppen. Das Projekt Virtual LiVe untersuchte hierbei, wie heutige Lösungen um hochqualitative virtuelle Präsenz mit immersiven Inhalten erweitert werden können, um neue Formate für virtuelle und hybride kulturelle Veranstaltungen sowie Plattformen für Kongresse und Messen zu schaffen.

In einem der Validierungsprojekte innerhalb des Virtual LiVe Projekts ging es darum zusammen mit den Use Case Partnern High Road Stories und Radar Media an einer Pipeline für volumetrische Live-Konzerte zu arbeiten und diese um neue, immersive Technologien zu erweitern. Mit dem Ziel der Erstellung einer immersiven, audiovisuellen VR-Experience arbeiten High Road Stories und Radar Media an einer Ende-zu-Ende Pipeline für volumetrische Live-Konzerte – von der Aufnahme über die Verarbeitung der Daten bis hin zur Wiedergabe beim Endkunden. Die wesentlichen Aspekte, welche im Zuge dieses Validierungsprojektes näher beleuchtet und getestet wurden sind immersives Audio, immersives Video und adaptives Bitraten-Streaming.

[PDF anzeigen](#)