

Disguise

LICHT/BEGRIFFE

Tarnung von Lichtquellen durch Abdeckung oder Integration in die Szenerie, damit sie nicht im Bild sichtbar sind.

Überblick disguise (Eigenschreibweise klein) ist ein britischer Hersteller und eine Software-Plattform für Echtzeit-Medienwiedergabe. Im Film- und TV-Bereich ist disguise vor allem als Steuerzentrale von LED-Volumes und Virtual-Production-Stages bekannt: Die disguise-Media-Server bespielen die LED-Wände mit den virtuellen Hintergründen (In-Camera VFX, ICVFX) und halten dabei Bild, Kamerabewegung und Render-Engine synchron. Die Plattform besteht aus zwei Teilen: der Hardware (Media-Server und Render-Nodes) und der Software "Designer", in der die Szene, die LED-Geometrie, das xR-Set-Extension-Frustum und die Wiedergabe programmiert werden. disguise stammt ursprünglich aus dem Live-Event- und Show-Bereich und wird dort weiterhin für Projektion, Bühnen-Screens und Konzert-Visuals eingesetzt. Komponenten der Plattform Designer: die zentrale Software zur Gestaltung und Steuerung der Wiedergabe; bindet externe Content-Engines wie Unreal Engine, Unity, Notch und TouchDesigner ein. RenderStream: das hauseigene, bidirektionale Protokoll, das Kameratracking-Daten, gerenderte Bilder und Steuerparameter zwischen disguise und der Render-Engine austauscht und die Renderlast auf mehrere Nodes verteilt (Cluster-Rendering). Hardware-Ranges: disguise vermarktet mehrere Server-Reihen, u. a. die leistungsstarken VX - und GX -Server (mit RenderStream- und Mixed-Reality-Funktionen) sowie die RX -Render-Nodes, die als reine Render-Maschinen für die Engines dienen. OmniCal / Kalibrierung: Werkzeuge zur Kalibrierung von Projektion und LED-Setups. Einsatz am Set In einem LED-Volume übernimmt der disguise-Server die Aufgabe, die vom Kameratracking gemeldete Perspektive in Echtzeit an die Render-Engine (typischerweise Unreal Engine) weiterzugeben, das gerenderte Bild zurückzuholen und passgenau auf die LED-Wände auszugeben. So bewegt sich der virtuelle Hintergrund perspektivisch korrekt mit der Kamera mit, und die LED-Wände dienen zugleich als praktische, im Bild sichtbare Lichtquelle für Reflexionen, Spitzlichter und Umgebungslicht auf Darstellern und Set. Wichtig für die Beleuchtungsabteilung: Was auf der LED-Wand zu sehen ist, ist gleichzeitig Set-Licht. Helligkeit, Farbe und Bewegung des über disguise ausgespielten Contents wirken direkt als interaktive Beleuchtung. disguise und die LED-Volume-Technik gehören damit zur Schnittstelle von Video, VFX und Set-Beleuchtung und ersetzen keine klassische Leuchte, sondern liefern die Bildsignale, die die LED-Fläche als Hintergrund und als Lichtquelle nutzbar machen.