

Anwenderstory

André Rieu Konzert-Promotion

Die belgische 3D-Schmiede Renderhouse entwickelte eine Konzertpromotion für André Rieu.

Im Frühjahr 2007 nahm das Studio von André Rieu Kontakt mit Renderhouse auf, um die Animation eines neuen Bühnenbilds und der Bühnenausstattung für die größten Stadien dieser Welt zu entwickeln. Beim ersten Veranstaltungsort der Tour handelte es sich um Toronto. Da die Dekoration noch nicht in Real existierte, als die ersten Werbespots ausgestrahlt werden sollten, wurde eine virtuelle Gestaltung von Rieus Show unumgänglich.



Das Resultat begeisterte André Rieu so sehr, dass er sofort für jedes der geplanten Konzerte der 2007-2008 World Stadium Tour eine Animation in Auftrag gab. Ziel war es pro Monat die Animation für einen Veranstaltungsort fertig zu stellen, mit durchschnittlich zwei Einstellungen, die jeweils eine Länge von ca. 20 Sekunden haben sollten.

Durch die Anforderung volles HD-Format mit 5-fachem Motion-Blur zu rendern stiegen die Renderzeiten, je nach Frame, auf 20 Minuten bis hin zu 3 Stunden. Das mag auf den ersten Blick langsam erscheinen. Berücksichtigt man aber das zu bewältigende Datenvolumen dieser Aufgabe, dann ist es regelrecht schnell. Dennoch benötigte man für ein solches Unterfangen natürlich eine Render-Farm, die mit Hilfe des NET-Renders einfach und flexibel zu handhaben war.

Alle Animationen starten mit einem Kameraflug aus einiger Entfernung auf den jeweiligen Veranstaltungsort. Renderhouse legte die Kamerafahrt so fest, dass eine größtmögliche Wiedererkennbarkeit der Veranstaltungsstätte gewährleistet war.

Anschließend wurde mit dem virtuellen Aufbau der Stadien begonnen. Da von manchen Orten jedoch keine Pläne verfügbar waren, musste im Internet nach geeigneten Referenzbildern gesucht werden. Sämtliche Animationen wurden mit einer nächtlichen Beleuchtung gestaltet.

Nach Fertigstellung des Stadions ging es mit der Umgebung weiter. Für diesen Zweck wurden detailgetreue Objekte erstellt - von öffentlichen Bussen, Straßenbahnen, Brücken, Häusern, Straßenlichtern, die Umgebung eines Hafens, Bäumen, bis hin zu vielen Personen rund um das Stadion.



Das Modell des Bühnenbildes, eine Nachbildung des Wiener Schlosses Schönbrunn, entwickelte man parallel zur realen Version. Der Bühnenaufbau hat die unglaubliche Länge von 120 Metern bei einer Höhe von 35 Metern. Darüber hinaus beinhaltet es zwei Eislaufbahnen, ein Orchester, tanzende Menschen auf einer riesigen Tanzfläche, Menschen auf Balkonen, zwei Pferdekutschen, Kronleuchter sowie bewegte Showlichter.

Mit dem Modellieren der Szene war ein 3D-Artist fast einen Monat beschäftigt. Weiterhin wurden die Kameraanimation, Lichteinstellung und Renderoptimierung entwickelt. In der gesamten Szene wurde sehr viel mit Beleuchtung gearbeitet. Es sind bis zu 200 Lichter, meist mit Schatten, viele kleinere Leuchtobjekte - zur Simulation von entfernten Lichtern - zum Einsatz gekommen. Mehr als zwei Millionen Polygone und mehr als 800 MB Texturen wurden verwendet. Die Stabilität und der logische Ablauf von CINEMA 4D waren eine große Hilfe für solch komplexe Szenen. Immer wenn etwas nicht so funktionierte wie erwartet, konnte das Problem schnell gefunden und gelöst werden.

Bisher stellte Renderhouse Animationen für die Veranstaltungsorte Toronto, Paris, Amsterdam, Leipzig, Düsseldorf, Sydney, Melbourne, Seoul und New York fertig.

Zusätzlich zu den Animationen produzierte Renderhouse hochaufgelöste Bilder von allen Plätzen, Bilder für die Pressekonferenzen und vieles mehr.

Renderhouse - www.renderhouse.eu
Director/Design/Animation: Ludwig Desmet

André Rieu Studios
www.press.andrierieu.com
www.andrierieu.com