

Workbook Film

Pr

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Einleitung	3
Einstellungsgrößen	3
Detail Einstellungsgößen	3
Gross	4
Nah	4
Amerikanisch	5
Halbnah	5
Halbtotal	6
Totale	6
Weit	7
Licht	7
Videokamera	8
Schnitt	11
Schnitt Arten	12
Schlusswort / Fazit	16
Quellenverzeichnis	16
Abbildungsverzeichnis	17

Einleitung

In diesem Workbook geht es um das Thema Multimedia. Es geht um Einstellungsgrößen, Licht, Kameraeinstellungen, Schnitt und Audio.

Einstellungsgrößen

Einstellungsgrößen sind eigentlich Größen wie viel vom Bild gezeigt wird. Es gibt verschiedene Arten von Einstellungsgrößen.

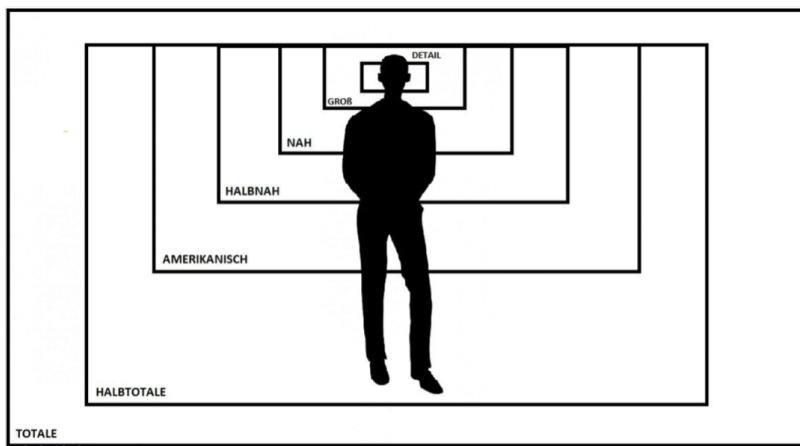


Abbildung 1

Detail Einstellungsgrößen

Man braucht sie am meisten um einen kleinen Ausschnitt eines Gegenstands oder von einem Gesicht zu zeigen.



Abbildung 2

Gross

Man zeigt da der Kopf der Figur und einen Teil der Schulter. Sehr viel sind die Haare abgeschnitten. Bei dieser Einstellung ist die Mimik im Vordergrund.



Abbildung 3

Nah

Die Figur wird von Kopf bis zur Mitte vom Oberkörper gezeigt. Die Einstellung wird sehr viel bei Gesprächsszenen verwendet. Da kommt sehr viel der Mimik und Gestik zur Geltung.



Abbildung 4

Amerikanisch

Das ist eine Einstellung zwischen nah und halbnah. Sie wird oft bei Western Filme verwendet. Die Person wird bis unterhalb der Hüfte gezeigt.



Abbildung 5

Halbnah

Die Figuren werden vom Kopf bis zur Hüfte gezeigt. Bei dieser Einstellung wird häufig bei Dialogen verwendet und diese Einstellung entspricht dem natürlichem Sichtfeld.



Abbildung 6

Halbtotal

Die Figuren werden ganz gezeigt und das Geschehen entfernt sich vom Zuschauer. Bei dieser Einstellung ist oft die Körpersprache wichtiger als der Dialog.



Abbildung 7

Totale

Gibt räumlich Überblick über die Szene damit der Zuschauer sieht wo sich der Charakter jetzt befindet.



Abbildung 8

Weit

Während die Totale überblick über die Szene gibt, gibt die Weit Einstellung eine Landschaft oder ein weites Bild über eine Stadt. Menschen erscheinen da klein.



Abbildung 9

Licht

In Innenräumen sollte man nie gegen das Licht filmen.

Man sollte immer so filmen das die Figur gegen das Fenster schaut.

Wenn man in einem Raum keine Fenster hat, kann man die Lampen im Zimmer Benutzen. Die Lampe sollte am besten auf das Gesicht richten.



Abbildung 10



Abbildung 11

Draussen ist es eigentlich fast gleich wie in Innenräumen. Also sollte man nicht gegen das Licht filmen, sondern sollte dein Charakter entgegen dem Licht schauen. Dann sollte man drauf achten das Licht nicht zu harte Schatten und Kontraste wirft.



Abbildung 12



Abbildung 13

Am besten geht man in den Schatten filmen. Wenn im Schatten noch etwas Licht auf dem Gesicht sein soll, kann man noch einen Reflektor benutzen. Der Reflektor reflektiert das Licht zurück ins Gesicht. So wird das Gesicht etwas heller im Schatten.

Videokamera

Belichtung

Die Belichtung besteht aus Blende, Shuttterspeed, Gain und Weissabgleich. Diese vier Sachen muss man einstellen, um ein gutes Bild zu haben.

Blende

Die Blende steuert wie viel Licht in die Linse fällt und sie steuert die Schärfe. Desto weiter offen die Blende ist desto kleiner die Tiefenschärfe also der Hintergrund ist unscharf. Wenn die Blende geschlossen ist, dann hat es eine grosse Tiefenschärfe, das heisst der Hintergrund ist scharf.



Abbildung 14



Abbildung 15

Normalerweise öffnet man die Blende so weit wie möglich. Um eine kleine Tiefenschärfe zu erhalten.

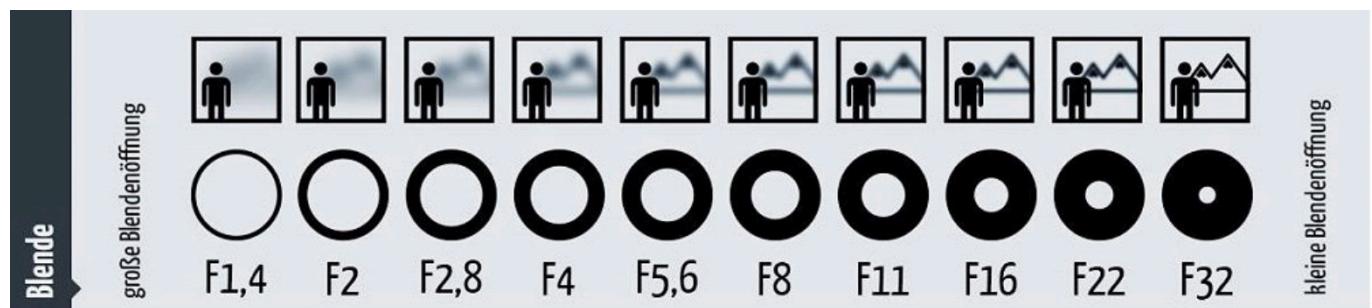


Abbildung 16

Shutterspeed

Der zweite Punkt für die Belichtung ist Shitterspeed.

Mit einem langen Shitterspeed gibt es sehr viel Bewegungsunscharfe.

Bei einem sehr kurzen Shitterspeed gibt es einen Effekt wo der Film ähnlich ist wie bei Stop-Motion Filmen, die Bilder bleiben fast stehen.

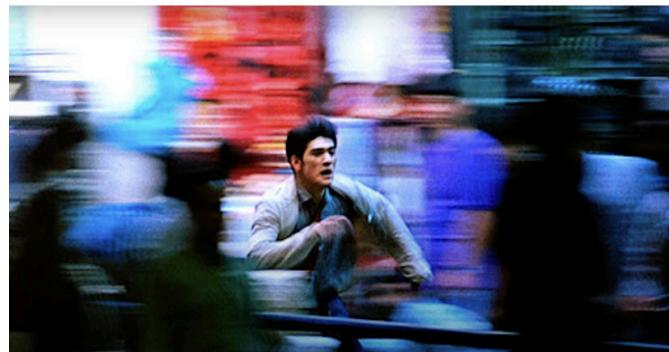


Abbildung 17



Abbildung 18

Der Shitterspeed sollte immer die doppelte FRAMERATE haben, also bei 25fps auf 1/50 einstellen und bei 50fps auf 1/100 einstellen.



Abbildung 19

Gain (ISO)

Der dritte Punkt ist Gain bei einer Foto Kamera heisst das ISO.

Das ist eigentlich die Empfindlichkeit des Sensors, desto grosser der Wert, desto heller das Bild aber je höher der Wert desto mehr Bildrauschen hat das Bild.



Abbildung 20

Man sollte Gain nicht zu hoch einstellen.

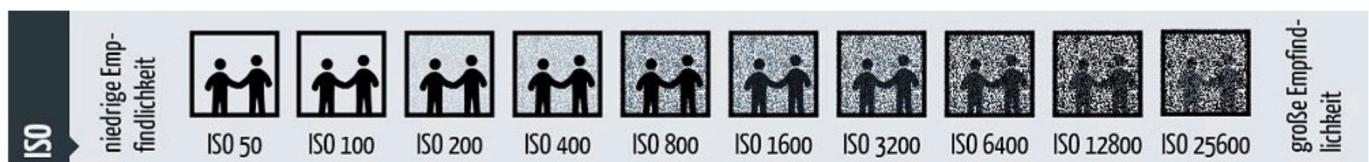


Abbildung 21

Weissabgleich (WB)

Der Weissabgleich ist der Abgleich vom Weiss damit das Bild kein Rot- oder Blaustich hat.

Der Weissabgleich wird in Kelvin angegeben.

Kelvin ist eine Temperaturangabe z.B. Tageslicht ist 5500 Kelvin.

Die hohen zahlen sind eher bläulich und die kleinen zahlen sind die rötlichen Farben.



Abbildung 22

Anzeige	Modus	Farbtemperatur (ca. in K: Kelvin)
AWB	Automatisch	3000 - 7000
☀	Tageslicht	5200
🏡	Schatten	7000
☁	Wolwig	6000
☀	Kunstlicht	3200
☀	Leuchtstoff	4000
⚡	Blitz	6000
◀	Manuell (S. 66)	2000 - 10000
◀	Farbtemperatur (S. 67)	2500 - 10000

Abbildung 23

Schnitt

Rohschnitt (Makromontage)

Der Rohschnitt ist die erste Schnittfassung eines Filmes.

Im Rohschnitt wird erstmals die Auswahl und Anordnung des Filmmaterials erstellt, aber es fehlen noch Effekte, Ton und Farbbearbeitung.

Feinschnitt (Mikromontage)

Beim Feinschnitt wird dann noch der Rest wie Effekte, Musik, Übergänge und Farbbearbeitung gemacht. Es wird jeder einzelner Schnitt und Übergang gesetzt und die Musik wird hinzugefügt. Im Feinschnitt werden auch das Tempo und der Rhythmus der Szenen eingestellt.

Schnitt Arten

Harter schnitt

Das ist ein Schnitt der ein sehr harten Übergang zwischen den Szenen erstellt. Da kommt einfach ein Bild an Bild.

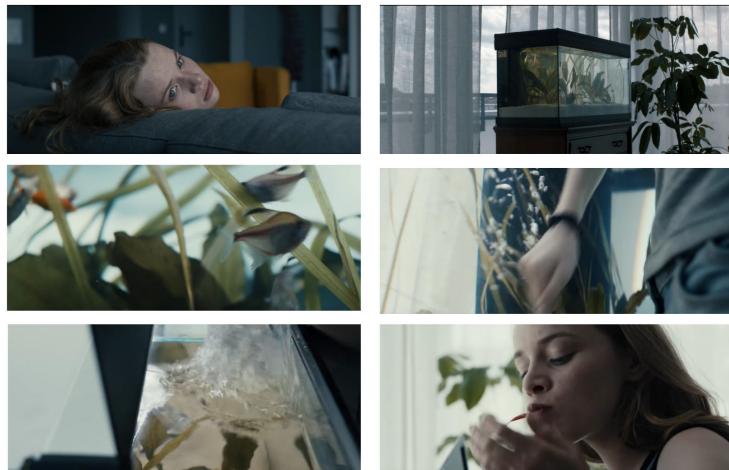


Abbildung 24

Cutting on Action

Das ist eine Bewegungsschnitt. Es ist ein unsichtbarer Schnitt, weil man ihn schlecht sieht. Man macht ihn, um ein Übergang zwischen zwei Einstellungen zu schaffen in dem man in der zweiten Einstellung noch etwas von der Bewegung von der ersten Einstellung sieht. So entsteht ein flüssiger Übergang.

Überblendung

Eine Überblendung wurde meistens früher eingesetzt, aber heute wird es auch noch verwendet, um zum Beispiel ein Sprung in die Vergangenheit zu zeigen oder wen man einen zeit Sprung im Film macht.



Abbildung 25

Jump cut

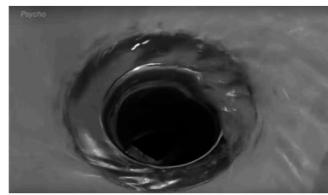
Bei einem jump cut bleibt die Kamera Distanz und der Winkel gleich aber es passiert ein Sprung in der Handlung. Ein jump cut ist sehr deutlich zu sehen.



Abbildung 26

Match cut

Bei einem match cut werden zwei Clips, die ungefähr die gleiche Formen haben zusammengesetzt, dadurch gibt es einen Übergang.



Psycho, Alfred Hitchcock, 1960



Lola rennt, Tom Tykwer, 1998

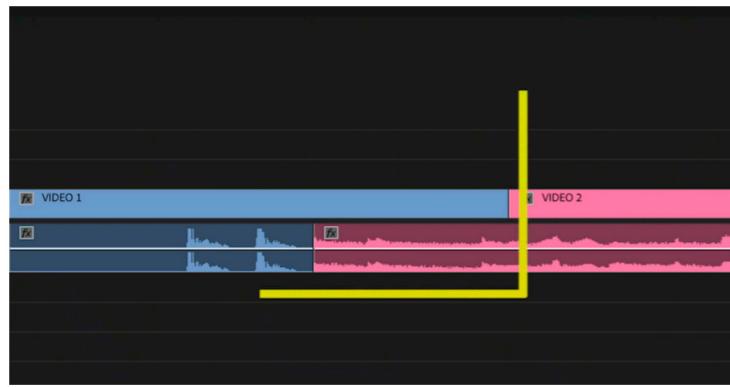


Alien, Ridley Scott, 1979

Abbildung 27

J cut

Beim J cut wird der Ton vom hintern Clip schon im vorderen Clip eingeblendet.

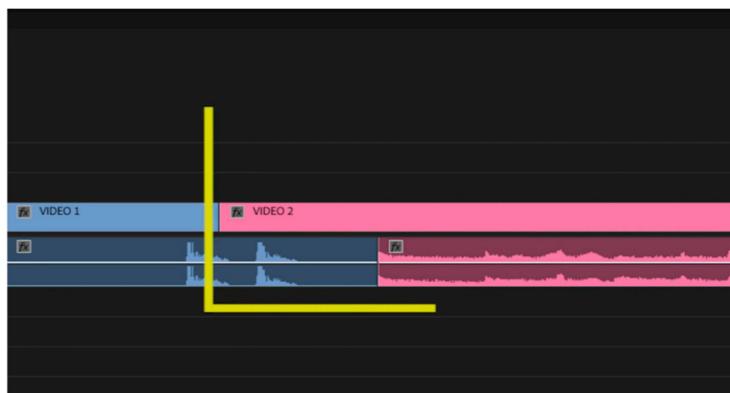


J-Form

Abbildung 28

L cut

Beim L cut ist es genau umgekehrt der Ton vom vorderen Clip ist noch im hinteren Clip zu hören.



L-Form

Abbildung 29

Schlusswort / Fazit

Das Thema Film gefällt mir sehr und es macht mir Spass Filme zu erstellen. Ich konnte viel lernen und ausprobieren. Ich kann mir gut vorstellen in der Zukunft in diese Richtung zu gehen.

Quellenverzeichnis

Die Informationen habe ich von den Schulungen in der BiCT AG

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Präsentation von Anna zimmerman	3
Abbildung 2: https://www.youtube.com/watch?v=739lmr1lJsk	3
Abbildung 3: https://www.youtube.com/watch?v=TcMBFSGVi1c&t=60s	4
Abbildung 4: https://www.youtube.com/watch?v=4EzMFOePi-vE&t=54s	4
Abbildung 5: https://www.youtube.com/watch?v=TSsoN2xrd-yU&t=36s	5
Abbildung 6: https://www.youtube.com/watch?v=WP2G_PQ4y88	5
Abbildung 7: https://www.youtube.com/watch?v=TSsoN2xrd-yU&t=36s	6
Abbildung 8: https://www.youtube.com/watch?v=aSJZaih2JMg	6
Abbildung 9: https://www.youtube.com/watch?v=J2ZgWmizTck&t=9s	7
Abbildung 10: https://judithsteiner.tv/gutes-licht-videos-licht-vor-ort-rich-tig-nutzen/	7
Abbildung 11: https://judithsteiner.tv/gutes-licht-videos-licht-vor-ort-rich-tig-nutzen/	7
Abbildung 12: https://judithsteiner.tv/gutes-licht-videos-licht-vor-ort-rich-tig-nutzen/	8
Abbildung 13: https://judithsteiner.tv/gutes-licht-videos-licht-vor-ort-rich-tig-nutzen/	8
Abbildung 14: Präsentation	8
Abbildung 15: Präsentation	8
Abbildung 16: Präsentation	9
Abbildung 17: Präsentation	9
Abbildung 18: Präsentation	9
Abbildung 19: Präsentation	9
Abbildung 20: Präsentation	10
Abbildung 21: Präsentation	10
Abbildung 22: Präsentation	11
Abbildung 23: Präsentation	11
Abbildung 24: Präsentation	12
Abbildung 25: Präsentation	13
Abbildung 26: Präsentation	13
Abbildung 27: Präsentation	14
Abbildung 28: Präsentation	15
Abbildung 27: Präsentation	15