

Inhalt

Vorwort	19
---------------	----

TEIL I Planung

1 Grundlagen der Ein-Mann-Videoproduktion

1.1	Der Videojournalist	23
1.1.1	Autor und Regisseur	24
1.1.2	Kameramann	25
1.1.3	Cutter	25
1.2	Die Story	25
1.3	Die Bausteine eines Films	27
1.3.1	Bild	27
1.3.2	Ton	28
1.3.3	Musik	29
1.3.4	Grafik	29
1.4	Der Film im Kopf	30

2 Die Filmidee

2.1	Die Idee zu einem Film	33
2.2	Zutaten	34
2.2.1	Die Filmgeschichte	34
2.2.2	Die Wahrheit im Film oder der magische Augenblick	36
2.2.3	Die doppelte Verantwortung im Film	38
2.3	Dokumentarisches oder szenisches Arbeiten	39
2.3.1	Fiktion	40
2.3.2	Dokumentarfilm	42
2.4	Genrefilme	44
2.4.1	Industriefilm	44
2.4.2	Imagefilm	44
2.4.3	Themenfilm	45

2.4.4	Lehrfilm	45
2.4.5	Enthusiastenfilm	46
2.5	Achtung, Publikum!	47

3 Von der Idee zum Film

3.1	Der Plan zum Film	49
3.1.1	Die Logline als zündende Filmidee	50
3.1.2	Exposé	53
3.1.3	Treatment	54
3.1.4	Drehbuch	57
3.2	Vom Film zur Szene zur Einstellung	57
3.2.1	Die kleinste Erzähleinheit – die Szene	58
3.2.2	In Schnittbildern denken – Szenen in Einstellungen auflösen	59
3.2.3	Alles Einstellungssache	59
3.2.4	Vorsicht, Ton!	61
3.3	Dramaturgie	62
3.3.1	Bitte würzen – Spannung, Humor und Gefühl	63
3.3.2	Chronologie vs. Diskontinuität	64
3.3.3	Weniger ist mehr – wichtig statt umfassend	65

4 Be prepared

4.1	Drehvorbereitungen	69
4.1.1	Vor Ort – Location	70
4.1.2	Zum Gespräch bitte: Casting	74
4.2	Die Kunst der Beschränkung: das Budget	76
4.2.1	Crowdfunding	77
4.3	Den Zuschauer immer vor Augen – das Format	78
4.4	Nicht den Anschluss verlieren – Kontinuität	79
4.4.1	Verstöße gegen die Kontinuität vermeiden	80
4.4.2	Schnittbilder	83
4.5	Recht	85
4.5.1	Fragen, die Sie sich stellen sollten	85
4.5.2	Urheberrechte	86

4.5.3	Nutzungsrechte	88
4.5.4	Schutzrechte von Personen	90
4.5.5	Model-Release	94
4.5.6	Schutzrechte von Gebäuden und Kunstwerken	95
4.5.7	Drehen im öffentlichen Raum	97
4.5.8	Versicherungen	98
4.5.9	Die deutsche Verwertungs- gesellschaft GEMA	99
4.5.10	Drehen mit Kindern und Jugendlichen ...	102
4.5.11	Drehen in Naturschutzgebieten	103

TEIL II Aufnahme

5 Das digitale Bild

5.1	Das Rohmaterial zum Film	107
5.1.1	Fotograf oder Kameramann	108
5.2	Eigenschaften und Technik	110
5.2.1	Normen und Standards	110
5.2.2	Fernsehstandards	111
5.2.3	Auflösung – von SD zu HD	112
5.2.4	Aspect-Ratio (Seitenverhältnis)	112
5.2.5	Bildrate	114
5.2.6	Farbräume, Farbtiefe und Farbabtastung	115
5.2.7	Aufnahmestandards	118
5.2.8	Kompressionsverfahren – von MPEG-2 zu MPEG-4	121
5.2.9	RAW-Video	122
5.3	Presets	122
5.4	Filmen in der dritten Dimension	124
5.4.1	3D-Kino heute und gestern	124

6 Die richtige Kamera

6.1	So funktioniert eine Videokamera	127
6.2	Profi- oder Amateurkamera?	128

6.3	Kameratypen	129
6.3.1	Consumer-Camcorder	133
6.3.2	DSLR und DSLM (Fotokamera)	134
6.3.3	Semiprofessionelle Videokameras	137
6.3.4	System- oder Hybridkameras	140
6.3.5	Fazit: Welcher Kameratyp darf es nun sein?	141
6.4	Ausstattungsmerkmale	142
6.4.1	Sensor	142
6.4.2	Objektive	144
6.4.3	Bedienungskonzept	148
6.4.4	Monitor (Viewfinder)	150
6.4.5	Speicher	152
6.4.6	Verarbeitung	154
6.4.7	Ein- und Ausgänge	155
6.4.8	Audio	157
6.4.9	Akkus	157
6.4.10	Wie finde ich die richtige Kamera?	158

7 Zubehör

7.1	Licht	162
7.1.1	Das richtige Licht	163
7.1.2	Kunstlicht vs. Tageslicht	165
7.1.3	Lichtzubehör	167
7.2	Ton	167
7.2.1	Externes Richtmikrofon	167
7.2.2	Funkmikros	169
7.2.3	Tonzubehör	170
7.2.4	Tonaufnahmen manuell ansteuern	173
7.3	Stativ	174
7.3.1	Stativkopf	176
7.3.2	Alternativen	177
7.4	Schwebesysteme (Steadycam und Gimbal)	178
7.4.1	Steadycam	178
7.4.2	Gimbals	180
7.5	Rigs und Cages	181

7.6	Filter und Matte-Box	182
7.6.1	ND-, Verlaufs- und Polfilter	182
7.6.2	Matte-Box (Kompodium) und Tulpe	184
7.7	Objektive, Vorsätze und Verdoppler	185
7.7.1	Weitwinkel	186
7.7.2	Normalbrennweiten	186
7.7.3	Teleobjektiv	186
7.7.4	Filmoptiken	187
7.8	Taschen, Koffer und Rucksäcke	188
7.8.1	Softbag	189
7.8.2	Hartschalenkoffer	189

8 Filmen mit DSLR und DSLM

8.1	So wird aus der Fotokamera eine Filmkamera	193
8.1.1	Matte-Box	194
8.1.2	Monitor	194
8.1.3	Follow-Fokus	195
8.1.4	Rig	196
8.2	Das richtige Objektiv	200
8.3	Kamera und Gimbal	201
8.3.1	Gimbal kalibrieren und ausbalancieren	202
8.3.2	Probleme mit dem Gimbal	204
8.4	Das Kameramenü	205

9 Kameras in Action: Smartphone, Actioncams und Drohnen

9.1	Filmen mit dem Smartphone	210
9.1.1	Smarte Aufnahmetechnik	212
9.1.2	Die Kamera-App fürs Smartphone (FiLMiC Pro)	214
9.1.3	Die eigene Kamera fernsteuern	215
9.1.4	Schneiden auf dem Smartphone	215
9.2	Actioncams	216
9.3	Filmen aus der Luft: Drohnen	218
9.3.1	Die Technik	220
9.3.2	Luftfahrtrecht	226
9.3.3	Die fliegende Kamera	228

10 Das Handwerk des Filmens

10.1 Weißabgleich	231
10.1.1 Farbtemperatur	232
10.1.2 Der automatische Weißabgleich (Automatic White Balance AWB)	234
10.1.3 Der manuelle Weißabgleich	235
10.1.4 Der definierte Weißabgleich (Preset)	237
10.1.5 Schwierige Farbstimmungen	237
10.1.6 Den Weißabgleich kontrollieren	239
10.2 Belichtung	241
10.2.1 Manuelle Blende vs. Blendenaomatik	242
10.2.2 Das Zebra	244
10.2.3 Histogramm	245
10.2.4 ND-Filter verwenden	248
10.2.5 Schwierige Lichtsituationen	249
10.2.6 Korrektur von Blendenunterschieden	251
10.3 Schärfe	253
10.3.1 Schärfentiefe und Bewegungsunschärfe	255
10.3.2 Der Autofokus	256
10.3.3 Arbeiten mit dem Autofokus	256
10.3.4 Manuell scharf stellen	257
10.4 Drehen vom Stativ	260
10.4.1 Einrichten der Kamera auf dem Stativ	261
10.4.2 Der Zoom	262
10.4.3 Der Schwenk	262
10.4.4 Technik bei Zooms und Schwenks	264
10.4.5 Der kombinierte Schwenk-Zoom	265
10.5 Die richtige Beleuchtung	266
10.5.1 Das kleine Einmaleins des Filmlichts	267
10.5.2 Auflicht	269
10.5.3 Streiflicht	270
10.5.4 Gegenlicht	270
10.5.5 Wirkung von Licht	271
10.5.6 Licht formen	272
10.5.7 Available Light	272
10.5.8 Die entfesselte LED-Leuchte	275
10.6 Ton	275
10.6.1 Atmo	277
10.6.2 Sprache aufnehmen	278

10.6.3	Komplexe Tonsituationen	279
10.6.4	Das eingebaute Kameramikro	279
10.6.5	Das externe Mikro	280
10.6.6	Ton einpegeln	281
10.7	Probleme beim Drehen	283
10.7.1	Probleme am Set: Das Wetter	283
10.7.2	Probleme mit der Ausrüstung	285
10.7.3	Probleme mit dem Personal	286

11 Die Bildgestaltung

11.1	Kadrierung	289
11.1.1	Der Goldene Schnitt	290
11.1.2	Das Bild im Sucher festlegen	291
11.1.3	Konzentration auf das Motiv	293
11.1.4	Einstellungsgrößen	294
11.1.5	Kamerawinkel (Perspektive)	297
11.1.6	Formale Aspekte der Bildkomposition	299
11.2	Die definierte Schärfentiefe	300
11.2.1	Kmerasensor und Schärfentiefe	303
11.2.2	Blende und Schärfentiefe	303
11.2.3	Brennweite und Schärfentiefe	304
11.2.4	Der »Filmlook«	305
11.3	Und Action bitte	306
11.3.1	Die Richtung auf dem Bildschirm	308
11.4	Die bewegte Kamera	310
11.4.1	Kamerafahrten	313
11.4.2	Geschichten mit bewegter Kamera erzählen	314
11.4.3	Die richtige Handhabung einer Handkamera	317
11.4.4	Praxistipp: Schärfe und bewegte Kamera	319
11.4.5	Jemanden mit der Handkamera begleiten	319
11.4.6	Schulterkamera	320

12 Von der Einstellung zur Szene

12.1	Continuity – was man auf jeden Fall von Hollywood lernen sollte	321
12.1.1	Inszenierung	322
12.1.2	Master-Scene-Verfahren	322
12.1.3	Stop-and-go	323
12.1.4	Zwischenschnitte	325
12.1.5	Establishing Shot	328
12.2	Die Sache mit der Achse	329
12.2.1	Die 180-Grad-Regel	330
12.2.2	Mehrere Achsen	331
12.2.3	Den Achsensprung »kaschieren«	331
12.2.4	Die 30-Grad-Regel	333

13 Workshop Filmen

13.1	Interviews und O-Töne	335
13.1.1	Tipps für den perfekten O-Ton	340
13.1.2	O-Ton aus der Hand drehen (die bewegte Szene)	341
13.2	Stopptrick und Zeitraffer	345
13.3	Aufnahmen mit Fahrzeugen	347
13.4	Aufnahmen nach der Stop-and-go-Methode	351

TEIL III Schnitt

14 Die Kunst des Filmschnitts

14.1	Berufswechsel: vom Kameramann zum Cutter	357
14.2	Geschichten komponieren	358
14.2.1	Die Rolle von Regisseur und Cutter	358
14.2.2	Cutter – ein Beruf im Wandel	358
14.2.3	Regisseur und Cutter in einer Person	359
14.3	Die Kunst, eine Geschichte in Bildern zu erzählen	359
14.3.1	Den Zuschauer im Blick	360

14.4	Von der Einstellung zur Szene zum Film	363
14.4.1	Mit verfügbaren Bildern arbeiten	365
14.5	Der Workflow	365

15 Das optimale Schnittsystem

15.1	Videoschnitt am Computer	367
15.2	Hardware	369
15.2.1	Laptop bzw. Notebook	369
15.2.2	Computer	370
15.2.3	Video- und Grafikkarten	371
15.2.4	Speichersysteme	373
15.2.5	Videomonitor	376
15.2.6	Lautsprecher	379
15.2.7	Tastatur und Maus	379
15.2.8	Netzwerk und Schnittstellen	380
15.2.9	DVD- und Blu-ray-Brenner	381
15.3	Software	381
15.3.1	Was muss eine Schnittsoftware können?	382
15.3.2	Welche Software für wen?	382
15.3.3	Codecs – die Arbeitstiere	383
15.3.4	Filter, Tools und Effekte	385
15.3.5	Farbkorrektur	385
15.3.6	Die Effektkategorie 3DVE	387
15.3.7	Audiofilter – Limiter, Denoiser, Equalizer	387
15.3.8	Keys (Chroma- und Luma-Key)	388
15.3.9	Schriftgenerator	389
15.4	Freie Software zur Videobearbeitung	390
15.4.1	Der Windows Movie Maker und kosten- lose Schnittalternativen für Windows	390
15.4.2	iMovie	390
15.4.3	Lightworks	391
15.4.4	DaVinci Resolve	392
15.5	Kostenpflichtige Software zur Videobearbeitung	393
15.5.1	Avid Media Composer und Avid Studio	394
15.5.2	Adobe Premiere Pro CC und Premiere Elements	395
15.5.3	MAGIX Video deluxe Premium	396
15.5.4	Final Cut Pro X	397
15.6	Das Schnittsystem konfigurieren	398

16 Das Schnittprojekt

16.1	Das Drama nimmt Gestalt an	399
16.2	Bausteine eines Films	400
16.2.1	Video	400
16.2.2	Musik	401
16.2.3	Geräusche	402
16.2.4	Grafik	403
16.3	Der Weg von der Kamera in den Computer	405
16.3.1	Datentransfer von der Chipkarte	406
16.3.2	Überspielen von digitalem Filmmaterial von Band oder DVD	407
16.3.3	Überspielen von analogem Filmmaterial	409
16.4	Rohmaterial sichten	409
16.4.1	Überblick verschaffen	410
16.4.2	Rohmaterial mit Software organisieren	411
16.5	Der Schnittplan	413
16.6	Ein Filmprojekt beginnen	416
16.6.1	Projektdateien anlegen	417
16.6.2	Daten importieren	419
16.7	Projektformat festlegen	420
16.7.1	Bildrate (Framerate)	422
16.7.2	Halbbild oder Vollbild	424
16.7.3	Seitenverhältnis (Aspect-Ratio)	426
16.7.4	Stereo, Mono oder Surround-Ton	427
16.8	Das User Interface	430
16.8.1	Die Timeline	434
16.9	Verwaltung der Festplatte	438
16.9.1	Festplatten defragmentieren	438
16.9.2	Schneiden mit LOG- und RAW-Material	440

17 Die ersten Schritte

17.1	Der erste Kontakt	445
17.1.1	Das Schnittsystem kennenlernen	446
17.1.2	Ein erster Schnitt	448
17.2	Die Basiswerkzeuge des Filmschnitts	449
17.2.1	Arbeiten mit Spuren	450
17.2.2	Spuren im Schnittprojekt planen	452
17.2.3	Insert und Overwrite	454

17.2.4	Extract und Delete	457
17.2.5	Rollen	458
17.2.6	Audio- und Videospuren verknüpfen und trennen	459
17.3	Probleme des Cutter-Alltags	462
17.3.1	Beispiel: Eine Szene auf Musik schneiden	462
17.4	Die Basistechniken des Filmschnitts	465
17.4.1	Der schnelle Schnitt – Rough Cut	465
17.4.2	Der exakte Schnitt (3-Punkt-Schnitt)	473
17.4.3	Zeitinterpolation (4-Punkt-Schnitt)	475
17.5	Nach dem Schnitt ist vor dem Schnitt	478

18 Montagetechniken, Ton und Grafik

18.1	Von Szene zu Szene – Übergänge	481
18.2	Schnitt und Blenden	482
18.2.1	Einfache Blende	482
18.2.2	Effektblenden	485
18.2.3	Die richtige Länge	488
18.3	Der Ton zum Film (Rough Editing)	488
18.3.1	Tonlücken füllen	490
18.4	Ton normalisieren	491
18.4.1	Arbeiten mit Submixspuren	494
18.4.2	Der Audiospur-Mischer	495
18.4.3	Filter zuordnen	498
18.5	Schriften und Grafik	501
18.5.1	Software-Plug-ins und -Add-ons	501
18.5.2	Bauchbinden und Schriftzug- einblendungen (Titling)	502
18.5.3	Animierte Grafik-Inserts	504

19 Videoeffekte

19.1	Grundtechniken	511
19.1.1	Keyframe-Animation und Effektsuren ...	512
19.1.2	Arbeiten mit Zahlenwerten	517
19.2	Geschwindigkeitseffekte	519
19.2.1	Zeitlupe	520
19.2.2	Zeitraffer	521

19.3	Keying	525
19.3.1	Luminanz-Key	527
19.3.2	Chrominanz-Key	527
19.3.3	Alpha-Key und Travelling-Matte	529
19.3.4	Beispiel: Schrift mit Hintergrundsignal füllen	530
19.3.5	Beispiel: Den Hintergrund einkeyen	531
19.4	3DVE	533
19.5	Farb- und Oberflächeneffekte	534
19.5.1	360- und 180 Grad Videos	537
19.6	Rendern	537

20 Workshop Schnitt

20.1	Premiere Pro: neues Projekt anlegen	539
20.2	Medien importieren	544
20.3	Szene schneiden	549
20.4	Offlinemedien wieder verknüpfen	557

TEIL IV Präsentation

21 Der Feinschliff

21.1	Bildkorrektur	564
21.1.1	Die Voraussetzungen	565
21.1.2	Der Waveform-Monitor	566
21.1.3	Das Vektorskop	567
21.1.4	Histogramm	567
21.1.5	Messgeräte in der Praxis	569
21.1.6	Monitor kalibrieren	571
21.2	Bildkorrekturen durchführen	573
21.2.1	Korrektur fehlender Lichter	579
21.2.2	Korrektur fehlender Tiefen	581
21.2.3	Die Korrektur der Farbe	582
21.2.4	Die Farbkorrektur für Profis	584
21.2.5	Vorsicht, Haut!	587
21.2.6	Der Look im Film	590

21.3	Tonkorrektur	592
21.3.1	O-Töne angleichen	592
21.3.2	Fehler beseitigen	593
21.3.3	Tonkorrektur mit Audioprogrammen	594
21.4	Der fertige Sound zum Film – Mischung	595
21.4.1	Kommentar und Sprachaufnahme	596
21.4.2	Die Mischung	599
21.4.3	Der Arbeitsbereich für die Mischung	599
21.4.4	Das richtige Lautstärkeverhältnis finden	600
21.4.5	Vorbereitung der Mischung	602
21.4.6	Mischen mithilfe von Keyframing	603
21.4.7	Sprache, Musik und Atmo harmonisch abmischen	604

22 Die Veröffentlichung eines Films

22.1	Im digitalen Dickicht	609
22.1.1	Abspielgeräte	610
22.1.2	Anzeigegeräte	611
22.1.3	Übertragungswege (Kabel und Anschlüsse)	612
22.2	Eine Frage von Format – die Auspielung	614
22.2.1	Videoplayer	614
22.2.2	DVD und Blu-ray	615
22.2.3	Fernsehen	615
22.2.4	Videos im Browser	616
22.2.5	Kino	616
22.3	Ausspielen eines Films	617
22.3.1	Wahl des Formats	617
22.3.2	Das Problem mit den Pixeln	618
22.3.3	Beschneiden des Bildes	619
22.3.4	Up- und Down-Konvertierung	620
22.3.5	Halbbilder oder Vollbilder	622
22.3.6	Datenrate festlegen	622
22.3.7	Experteneinstellungen	624
22.4	Videoportale	624
22.4.1	YouTube	624
22.4.2	Vimeo	625
22.4.3	Videos online verkaufen	625

23 DVD oder Blu-ray-Disc erstellen

23.1 Die Standards	627
23.1.1 Digital Versatile Disc – DVD	627
23.1.2 Blu-ray-Disc	628
23.2 Das Authoring	628
23.2.1 Film exportieren	629
23.2.2 Adobe Encore	630
23.2.3 Das Menü	631
23.2.4 Menü erstellen	631
23.2.5 Kapitelmarken setzen	634
23.2.6 Programmierung	636
23.3 DVD oder Blu-ray erstellen	637
23.3.1 Hardwarevoraussetzungen	637
23.3.2 Projekt testen	637
23.3.3 Brennen	638
23.3.4 Medium beschriften	638
23.3.5 Alternativen zu Adobe Encore	639

24 Die Archivierung

24.1 Projekte konsolidieren	641
24.1.1 Material organisieren	642
24.1.2 Länge der Clips festlegen	643
24.1.3 Speicherplatz errechnen	643
24.1.4 Projekt exportieren	643
24.2 Speicher	644
24.2.1 Optische Datenträger: CD, DVD und Blu-ray	645
24.2.2 Festplatte	646
24.2.3 Band	647
24.2.4 Abspielgeräte	647
24.2.5 Software	648
24.2.6 Cloud-Lösungen	648
24.3 Archivorganisation	649
24.3.1 Bei einem System bleiben	650
24.3.2 Beschriften	650
24.3.3 Platte defragmentieren	650
Glossar	651
Index	662