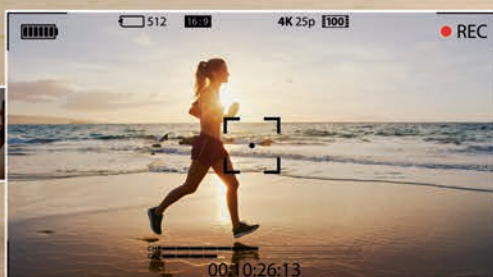


# Das Martin Quedenbaum Video- Buch

Filme richtig planen, aufnehmen  
und schneiden für Einsteiger





**Martin Quedenbaum** arbeitet als Lehrer an einer staatlichen Medien-Berufsschule und als freiberuflicher Dozent. Er beschäftigt sich seit über 15 Jahren professionell mit den Themen Videoschnitt, digitale Bildbearbeitung und 3D-Computeranimation.

**Martin Quedenbaum**

# **Das Video-Buch**

**Filme richtig planen, aufnehmen  
und schneiden für Einsteiger**



**dpunkt.verlag**

Martin Quedenbaum

Lektorat: Boris Karnikowski

Copy-Editing: Petra Kienle, Fürstenfeldbruck

Satz: Ulrich Borstelmann, [www.borstelmann.de](http://www.borstelmann.de)

Herstellung: Stefanie Weidner

Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, [www.exclam.de](http://www.exclam.de) (unter Verwendung eines Fotos des Autors)

Druck und Bindung: Firmengruppe APPL, aprinta Druck, Wemding

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:

Print 978-3-86490-679-4

PDF 978-3-96088-917-5

ePub 978-3-96088-918-2

mobi 978-3-96088-919-9

1. Auflage 2020

Copyright © 2020 dpunkt.verlag GmbH

Wieblinger Weg 17

69123 Heidelberg

*Hinweis:*

Der Umwelt zuliebe verzichten wir auf die Einschweißfolie.

*Schreiben Sie uns:*

Falls Sie Anregungen, Wünsche und Kommentare haben, lassen Sie es uns wissen: [hallo@dpunkt.de](mailto:hallo@dpunkt.de).

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort . . . . .	xv
<b>1 Schöne Bilder planen</b>	<b>1</b>
1.1 Unschärfer Hintergrund . . . . .	2
1.2 Schärfeverlagerung . . . . .	2
1.3 Bildaufbau nach Drittel-Regel . . . . .	3
1.4 Farbkontraste . . . . .	4
1.5 Auf Bewegung achten . . . . .	4
1.6 Kameraschwenk und -fahrt . . . . .	5
1.7 Ungewöhnliche Perspektiven . . . . .	6
1.8 Dynamische Action-Cam-Bilder . . . . .	6
1.9 Stylische Zeitlupen . . . . .	7
1.10 Faszinierende Zeitrafferaufnahmen . . . . .	8
1.11 Klassische Schnitttechniken . . . . .	8
1.12 Planen Sie einen Chromakey? . . . . .	8
<b>2 Die Idee in Worte (und Bilder) fassen</b>	<b>9</b>
2.1 Ihre Idee . . . . .	10
2.2 Inspiration online . . . . .	10
2.3 Ausarbeitungsgrad . . . . .	11
2.3.1 Logline . . . . .	11
2.3.2 Exposé . . . . .	11
2.3.3 Treatment . . . . .	12
2.3.4 Drehbuch . . . . .	14
2.4 Storyboard . . . . .	16
2.4.1 Aufbau . . . . .	17
2.4.2 Skizze, Foto oder Grafik? . . . . .	18
2.4.3 Storyboard-Software/Apps . . . . .	18
2.4.4 Mit Word, PowerPoint oder Photoshop und Co arbeiten . . . . .	22
<b>3 Gestaltung</b>	<b>25</b>
3.1 Ziel . . . . .	26
3.2 Bildausschnitt (Einstellungsgrößen) . . . . .	26
3.2.1 Weit . . . . .	26
3.2.2 Totale . . . . .	27

3.2.3	Halbtotale . . . . .	28
3.2.4	Halbnah. . . . .	28
3.2.5	Nah. . . . .	29
3.2.6	Groß . . . . .	30
3.2.7	Detail . . . . .	30
3.2.8	Wann welche Einstellungsgröße verwenden? . . . . .	31
3.3	Kamerastandpunkt (Perspektive) . . . . .	31
3.3.1	Augenhöhe. . . . .	31
3.3.2	Untersicht . . . . .	32
3.3.3	Froschperspektive . . . . .	32
3.3.4	Obersicht . . . . .	33
3.3.5	Vogelperspektive . . . . .	34
3.3.6	Subjektive . . . . .	34
3.4	Zueinander passende Bilder drehen. . . . .	35
3.4.1	Die 30-Grad-Regel . . . . .	35
3.4.2	Die 180-Grad-Regel . . . . .	36
3.5	Schwenks . . . . .	37
3.5.1	Ruckelfreie Schwenks . . . . .	39
3.5.2	Geschwindigkeit . . . . .	39
3.5.3	Ablauf . . . . .	39
3.6	Zoom . . . . .	40
3.7	Kamerafahrten . . . . .	41
3.7.1	Vorwärtsfahrt . . . . .	42
3.7.2	Rückfahrt . . . . .	42
3.7.3	Parallelfahrt . . . . .	42
3.7.4	Kreisfahrt . . . . .	42
<b>4</b>	<b>Ihr Urlaubsfilm</b>	<b>43</b>
4.1	Tageszeit bzw. Lichtsituation beachten . . . . .	44
4.1.1	Google Earth . . . . .	44
4.1.2	Sun Surveyor . . . . .	48
4.2	Gebäude bzw. Sehenswürdigkeiten filmen . . . . .	49
4.3	Besondere Originalsounds einfangen. . . . .	51
4.4	Reiseroutenanimation . . . . .	52

<b>5</b>	<b>Filmarten</b>	<b>55</b>
5.1	Imagefilm . . . . .	56
5.2	Wirtschaftsfilm. . . . .	57
5.3	Clipmontage . . . . .	57
5.4	Lehrfilm . . . . .	58
5.5	Screencasts/Software-Videotrainings . . . . .	59
5.6	Nachricht im Film (NiF). . . . .	60
5.7	Bericht . . . . .	61
<b>6</b>	<b>Die Wahl der Kamera</b>	<b>63</b>
6.1	Consumer-Camcorder . . . . .	64
6.2	Semiprofessionelle Camcorder . . . . .	66
6.3	Professionelle Camcorder . . . . .	67
6.4	Cinema-Kameras. . . . .	67
6.5	Smartphone-Kameras . . . . .	69
6.6	Spiegelreflex- und Systemkameras . . . . .	69
6.7	Action-Cams . . . . .	73
6.8	360-Grad-Kameras . . . . .	74
<b>7</b>	<b>Bilddetails – Eine Frage der Auflösung</b>	<b>77</b>
7.1	SD und HD – Alt und Neu . . . . .	78
7.2	4K ist nicht 4K . . . . .	79
7.3	8K – the next big thing? . . . . .	79
7.4	Angabe der Auflösung . . . . .	80
<b>8</b>	<b>Aufzeichnung nach Standard</b>	<b>83</b>
8.1	Digital Video (DV) . . . . .	85
8.2	HDV. . . . .	85
8.3	AVCHD . . . . .	85
8.4	XDCAM. . . . .	86
8.5	XAVC . . . . .	86
8.6	RAW-Video. . . . .	87
8.7	HDR-Video. . . . .	88
8.8	3D-Video. . . . .	89

<b>9</b>	<b>Video-Know-how</b>	<b>91</b>
9.1	Bildrate (Framerate) . . . . .	92
9.2	Bildseitenverhältnis (Aspect Ratio) . . . . .	92
9.3	Codecs . . . . .	93
9.4	Datenrate . . . . .	96
9.5	Containerformate . . . . .	96
9.5.1	QuickTime . . . . .	97
9.5.2	Audio Video Interleave (AVI) . . . . .	97
9.5.3	MPEG-2-Transportstream. . . . .	97
9.5.4	MP4 . . . . .	97
9.6	Farbraum . . . . .	98
9.7	Das RGB-Farbmodell . . . . .	100
9.8	Farbsubsampling . . . . .	101
9.8.1	4:4:4 . . . . .	102
9.8.2	4:2:2 . . . . .	102
9.8.3	4:2:0 . . . . .	103
9.8.4	4:1:1 . . . . .	103
<b>10</b>	<b>Die richtige Kameraeinstellung</b>	<b>105</b>
10.1	Manuell oder Automatik? . . . . .	106
10.2	Belichtung. . . . .	107
10.2.1	Blendeneinstellung. . . . .	107
10.2.2	Gain/ISO . . . . .	110
10.2.3	Belichtungszeit manuell steuern . . . . .	111
10.2.4	Verschlusszeit (Shutter). . . . .	112
10.2.5	Zebra. . . . .	113
10.2.6	Histogramm . . . . .	114
10.3	Gegenlicht. . . . .	116
10.4	Weißabgleich . . . . .	117
10.5	Farbtemperatur . . . . .	117
10.5.1	Automatischer Weißabgleich . . . . .	118
10.5.2	Manueller Weißabgleich . . . . .	119
10.5.3	Presets (Weißabgleich) . . . . .	119
10.6	Schärfe . . . . .	121
10.6.1	Schärfentiefe. . . . .	122
10.6.2	Autofokus. . . . .	123
10.6.3	Manueller Fokus . . . . .	123



10.7	Kameraausrichtung optimieren . . . . .	124
10.8	Optischer und digitaler Zoom . . . . .	124
<b>11</b>	<b>Guter Ton ist kein Zufall</b>	<b>129</b>
11.1	Aussteuerungsanzeige im Blick behalten . . . . .	130
11.2	Hören Sie die Aufnahme ab . . . . .	130
11.3	Mikrofone optimal einsetzen . . . . .	131
11.3.1	Externe Mikrofone . . . . .	131
11.3.2	Ansteckmikros. . . . .	132
11.4	Aufzeichnung mit dem Smartphone . . . . .	133
11.5	Aufzeichnung mit einem Field Recorder . . . . .	134
<b>12</b>	<b>Unverwackelt ist besser</b>	<b>135</b>
12.1	Gimbal . . . . .	136
12.2	Stative . . . . .	138
12.3	Schulterstativ (Rig) . . . . .	140
<b>13</b>	<b>Filmen mit dem Smartphone</b>	<b>141</b>
13.1	Quer- statt Hochformat . . . . .	142
13.2	Unterwasseraufnahmen. . . . .	144
13.3	Kamerasteuerung . . . . .	145
13.4	Schnitt . . . . .	148
13.5	Speichern . . . . .	149
13.6	Eine andere Kamera steuern . . . . .	149
<b>14</b>	<b>Filmen mit Action-Cams</b>	<b>151</b>
14.1	Halterungen . . . . .	153
14.2	Selfie-Sticks . . . . .	157
14.3	Stromversorgung . . . . .	158
14.4	Speicherkartenanforderungen beachten . . . . .	158
14.5	Einstellung und Bedienung . . . . .	158
14.6	Bildstabilisierung . . . . .	160
14.7	Zubehör-Mikrofone . . . . .	161
14.8	Zeitlupe . . . . .	162
14.9	Zeitraffer. . . . .	163
14.10	Rohmaterial auf Computer übertragen . . . . .	165

<b>15</b>	<b>Filmen mit DSLM und DSLR</b>	<b>167</b>
15.1	Farbeinstellungen der Kamera . . . . .	168
15.2	Blende bewusst einsetzen. . . . .	168
15.3	Belichtungszeit manuell steuern . . . . .	169
15.4	Zubehör für bessere Kontrolle . . . . .	169
15.5	Schärfesteuerung . . . . .	169
15.6	Follow-Focus . . . . .	170
15.7	Licht. . . . .	170
<b>16</b>	<b>Drohnen</b>	<b>173</b>
16.1	Aufnahmen optimieren . . . . .	175
16.2	Routenplanung. . . . .	175
16.3	Rechtliche Aspekte . . . . .	176
16.4	Geschwindigkeit. . . . .	176
16.5	Flugmanöver/Flugmodi . . . . .	176
<b>17</b>	<b>Videoschnittprogramme</b>	<b>179</b>
17.1	Avid Media Composer . . . . .	180
17.2	MAGIX Video deluxe . . . . .	182
17.3	Final Cut Pro X . . . . .	184
17.4	Adobe Premiere Pro . . . . .	186
17.5	Adobe Premiere Elements . . . . .	187
17.6	Lightworks. . . . .	188
17.7	DaVinci Resolve . . . . .	189
17.8	Windows Movie Maker. . . . .	190
17.9	Shotcut. . . . .	190
17.10	iMovie . . . . .	190
17.11	Weitere Programme. . . . .	191
17.12	Adobe Premiere Rush: Schnell und einfach schneiden . . . . .	192
<b>18</b>	<b>Den eigenen Rechner fit für den Videoschnitt machen</b>	<b>197</b>
18.1	Arbeitsspeicher, CPU und Hardwarebeschleunigung. . . . .	198
18.2	SSD-Speicher verwenden . . . . .	199
18.3	Schnitttastatur einsetzen oder Standardtastatur anpassen . . . . .	199
18.4	Proxyrendering nutzen . . . . .	200

<b>19</b>	<b>Videoschnitt</b>	<b>201</b>
19.1	Rohmaterial von der Speicherkarte übertragen . . . . .	202
19.1.1	Rohmaterial zielgerichtet speichern . . . . .	203
19.1.2	Rechnerlaufwerk vs. externes Speichermedium . . . . .	203
19.2	Am Anfang steht das Projekt . . . . .	203
19.3	Projekt anlegen. . . . .	204
19.4	Import des Rohmaterials. . . . .	206
19.5	Die Programmoberfläche . . . . .	208
19.6	Das importierte Material sichten . . . . .	209
19.7	Timecode . . . . .	210
19.7.1	Anzeige der Einzelbilder. . . . .	211
19.7.2	Navigation mit konkreten Timecode-Werten . . . . .	212
19.7.3	Tastenkürzel – einfach bequemer. . . . .	212
19.8	Timeline (Schnittfenster) . . . . .	213
19.8.1	Automatisch für optimale Einstellungen sorgen . . . . .	213
19.8.2	So funktioniert die Timeline . . . . .	214
19.9	Werkzeuggestreife . . . . .	217
19.10	Quell- und Programmmonitor . . . . .	218
19.11	Rohschnitt und Feinschnitt . . . . .	218
19.12	Rohschnitt. . . . .	219
19.12.1	Einfügeposition festlegen . . . . .	220
19.12.2	Schnittmodi . . . . .	222
19.12.3	Nur Video oder nur Audio schneiden. . . . .	223
19.12.4	3-Punkt-Schnitt . . . . .	224
19.12.5	4-Punkt-Schnitt . . . . .	224
19.12.6	Clipabfolge anpassen . . . . .	225
19.12.7	Löschen eines Clips. . . . .	226
19.12.8	Clipübergreifend löschen . . . . .	226
19.13	Feinschnitt . . . . .	226
19.14	Tonbrücken (Sound-Bridges) . . . . .	228
19.15	J-Schnitt . . . . .	228
19.16	L-Schnitt . . . . .	229
19.17	Trimmen . . . . .	229
19.17.1	Schnittkante verschieben (einseitiges Trimmen) . . . . .	229
19.17.2	Rollen (zweiseitiges Trimmen) . . . . .	230
19.18	Clipinhalt verschieben (Slip) . . . . .	230
19.19	Clips verschieben (Slide) . . . . .	230
19.20	Löschen und Lücke schließen . . . . .	231

19.21	Überblendungen . . . . .	232
19.22	Blendenlänge . . . . .	234
19.23	Position der Blende . . . . .	234
19.24	Einblenden, Ausblenden . . . . .	235
19.25	Weiche Blende (Dissolve) . . . . .	235
19.26	Übergang zu Schwarz (Fade to black) . . . . .	236
19.27	Übergang zu Weiß (Fade to White) . . . . .	236
19.28	Effektblenden . . . . .	237
19.29	Bekannte Schnitttechniken . . . . .	238
19.29.1	Match Cut . . . . .	238
19.29.2	Jump Cut . . . . .	239

**20 Bildqualität optimieren 241**

20.1	Tonwertkorrektur . . . . .	242
20.1.1	Automatiken nutzen . . . . .	242
20.1.2	Manuelle Korrektur . . . . .	244
20.1.3	Lichter, Mitten und Schatten . . . . .	244
20.1.4	Gammakorrektur . . . . .	244
20.2	Tonwerte messen . . . . .	244
20.2.1	Histogramm . . . . .	244
20.2.2	Waveform . . . . .	245
20.2.3	Vektorskop . . . . .	246
20.3	Farbkorrektur . . . . .	247
20.4	Farbstich entfernen . . . . .	249
20.4.1	Automatische Korrektur . . . . .	249
20.4.2	Halbautomatische Korrektur . . . . .	249
20.5	Sekundäre Farbkorrektur . . . . .	252
20.6	LUTs nutzen . . . . .	252
20.7	Nachschärfen . . . . .	253
20.8	Weichzeichnen (kreative Unschärfe) . . . . .	254
20.9	Wiedergabegeschwindigkeit anpassen (z. B. Zeitlupe) . . . . .	254
20.9.1	Einfache Verlangsamung bzw. Beschleunigung . . . . .	255
20.9.2	Dynamische Verlangsamung bzw. Beschleunigung . . . . .	255
20.9.3	Zeitraffer . . . . .	257
20.9.4	Import Bildsequenz . . . . .	258

<b>21</b>	<b>Personen und Objekte freistellen</b>	<b>259</b>
21.1	Chromakey . . . . .	260
21.2	Luminanzkey . . . . .	266
21.3	Alphakanal . . . . .	267
21.4	PNG . . . . .	267
21.5	Text/Titel. . . . .	267
21.5.1	Vorspann/Abspann. . . . .	268
21.5.2	Vorlagen nutzen . . . . .	268
21.5.3	Grafiken erstellen. . . . .	269
21.5.4	Animierte Grafiken verwenden . . . . .	270
<b>22</b>	<b>Audiobearbeitung</b>	<b>271</b>
22.1	Mit Musik gestalten. . . . .	272
22.2	Musik finden . . . . .	273
22.3	Music-Scores (Adobe Premiere Elements) . . . . .	275
22.4	Musik komponieren lassen (MAGIX Video deluxe). . . . .	276
22.5	Auf Musik schneiden . . . . .	276
22.6	Aussteuerung. . . . .	280
22.7	Audio clipbezogen korrigieren . . . . .	280
22.8	Audio spurbezogen korrigieren. . . . .	281
22.9	Audiopegel automatisch begrenzen (Limiter) . . . . .	284
22.10	Sprecheraufnahmen . . . . .	284
22.11	Das Mikrofon . . . . .	286
22.12	Poppschutz und Spinne . . . . .	288
22.13	Räumlichkeit vermeiden. . . . .	289
22.14	Abstand zum Mikrofon. . . . .	290
22.15	Audiomischung mittels Ducking. . . . .	290
22.16	Interview- und Sprecheraufnahmen optimieren. . . . .	291
22.17	Störgeräusche entfernen. . . . .	291
22.18	Abmischen . . . . .	292

<b>23</b>	<b>Ausgabe/Distribution</b>	<b>295</b>
23.1	Für die Wiedergabe auf Desktop-PC oder Notebook . . . . .	296
23.1.1	Codec . . . . .	296
23.1.2	Containerformat . . . . .	298
23.1.3	Auflösung. . . . .	299
23.1.4	Framerate. . . . .	300
23.1.5	Vollbilder/Halbbilder . . . . .	300
23.1.6	Datenrate . . . . .	301
23.1.7	Qualität. . . . .	302
23.1.8	Proberendering . . . . .	302
23.2	Für die Wiedergabe auf Tablet und/oder Smartphone . . . . .	304
23.3	YouTube . . . . .	305
23.4	Vimeo. . . . .	305
23.4.1	Upload aus der Timeline . . . . .	306
23.5	DVD und Blu-ray Disc . . . . .	308
23.5.1	DVD-Video . . . . .	311
23.5.2	Ifo, bub und vob. . . . .	312
23.6	Blu-ray Disc . . . . .	312
	Index . . . . .	315

## Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,

ich darf mich zunächst einmal dafür bedanken, dass Sie sich für dieses Buch entschieden haben – es soll Ihnen als Ratgeber und Inspirationsquelle dienen. In den ersten Kapiteln erfahren Sie, welche gestalterischen Aspekte bereits bei Konzeption und Planung berücksichtigt werden müssen. Dabei geht ein ganzes Kapitel auf die Planung und Gestaltung eines Urlaubsfilms ein. Zudem stelle ich Ihnen in einem Kapitel eine Auswahl der wichtigsten Filmarten und deren Besonderheiten und Bedeutung vor. Stehen Sie gerade vor der Entscheidung eine neue Kamera zu kaufen, oder wollen Sie Ihre Kameraausrüstung erweitern? In Kapitel 6, *Die Wahl der Kamera*, ab Seite 63 erläutere ich Ihnen die gängigen Kameratypen und was diese zu leisten vermögen. Spätestens nach Lektüre dieses sehr übersichtlichen und auf das notwendigste beschränkten Kapitels werden Sie den Ihren Anforderungen entsprechenden Kameratyp finden.

Die Videowelt ist gespickt mit technischen Fachbegriffen und deren Abkürzungen. Im Kapitel 9, *Video Know-how*, ab Seite 91 habe ich diesen Begriffsdschungel für Sie entwirrt und die Dinge so strukturiert dargestellt, das auch Einsteiger und ungeübte Anwender daraus schlau werden.

Im Kapitel 10, *Die richtige Kameraeinstellung*, ab Seite 105 geht es dann darum, wie Sie eine Kamera optimal einstellen. Die hier vorgestellten Prinzipien lassen sich auf einen Großteil der heute verfügbaren Kameras übertragen. Allerdings können in diesem Zusammenhang bestimmte Aspekte auf videofähige Fotokameras, Action-Cams oder Smartphones nicht bzw. nicht ohne weiteres übertragen werden. Aus diesem Grund erläutere ich Ihnen in jeweils einem separaten Kapitel den Umgang mit diesen Kameratypen. Sie planen mit einer Drohne aus luftiger Höhe zu filmen? In diesem Fall können Sie sich in Kapitel 16, *Drohnen*, ab Seite 173 dazu einen ersten Überblick verschaffen. Ob Sie nun mit einer Drohne, mit einem Smartphone oder einem klassischen Camcorder filmen – verwackelte Bilder sind nicht angesagt. Daher hat sich die Industrie eine Menge einfallen lassen um Ihre Aufnahmen zu »entwackeln«. Welche Möglichkeiten es in dieser Hinsicht gibt erfahren Sie in Kapitel 12, *Unverwackelt ist besser*, ab Seite 135. Die Freude an schönen Bildern ist schnell getrübt, wenn der Ton nicht ordentlich aufgezeichnet wurde. Welche Maßnahmen Sie dazu ergreifen können, erfahren Sie in Kapitel 11, *Guter Ton ist kein Zufall*, ab Seite 129.

Sind ihre Videoaufnahmen »im Kasten«, geht es an den Videoschnitt. Sollten Sie noch kein Videoschnittprogramm Ihr Eigen nennen oder möchten Sie sich in dieser Hinsicht verändern, darf ich Ihnen die Lektüre des Kapitels 17 empfehlen, in dem ich die gängigsten Videoschnittprogramme vorstelle. Ist Ihr Computer fit für den Videoschnitt? Ob das so ist und wie Sie Ihren Computer im Zweifelsfall fit für den Videoschnitt machen können, lesen Sie in Kapitel 18, *Den eigenen Rechner fit für den Video-*

*schnitt machen*, ab Seite 197. Jetzt kann es mit dem Schnitt dann auch endlich losgehen. In den Kapiteln 19 bis 22 erläutere ich Ihnen dazu die typische Vorgehensweise. Neben verschiedenen Schnitttechniken können Sie hier auch nachlesen, wie Sie mit Audio im Schnitt umgehen. Neben der Verarbeitung der aufgezeichneten Audioinformation finden Sie hier Infos dazu, wie Sie Video mit Musik unterlegen oder einen Sprecher-  
text aufzeichnen. Das Freistellen von Personen und Gegenständen vor einem grünen Hintergrund wird ebenfalls thematisiert. Zu guter Letzt gilt es, den fertigen Film in Dateiform auszugeben und/oder auf ein Videoportal wie YouTube oder Vimeo hochzuladen. Was hierbei und bei der Ausgabe auf DVD und Blu-ray Disc zu beachten ist, finden Sie im letzten Kapitel des Buches. Damit Sie zu all diesen Themen eben schnell mal etwas nachschlagen können, ist das Buch mit einem umfangreichen Stichwortverzeichnis ausgestattet.

Ich wünsche Ihnen viel Freude bei Dreh und Schnitt!

Martin Quedenbaum



KAPITEL 1

# SCHÖNE BILDER PLANEN





Bevor es im nächsten Kapitel um Konzeption und Planung Ihrer Filmideen geht, möchte ich Ihnen zunächst einmal aufzeigen, dass Sie bereits bei der Planung den Look Ihrer Bilder bewusst kreieren sollten. Hierzu finden Sie in diesem Kapitel jeweils einen kurzen Hinweis, wo das Buch auf entsprechende Funktionen und Gestaltungsansätze eingeht.

## 1.1 Unscharfer Hintergrund

Lenkt die Aufmerksamkeit auf den scharfen Vordergrund und sieht einfach auch klasse aus. Damit das rein technisch klappt, müssen vorher einige Dinge zusammenkommen. Mehr Infos dazu finden Sie in den Abschnitten *Schärfe* ab Seite 121, *Blende bewusst einsetzen* ab Seite 168 und *Follow focus* ab Seite 170.



Abbildung 1-1 Unscharfe Hintergründe sind ein beliebtes Gestaltungsmittel.

## 1.2 Schärfeverlagerung

*Schärfeverlagerung* meint die bewusste Verschiebung der Schärfe im Bild von A nach B. Anspruchsvollere Kameras können das, aber mit vielen Consumer-Kameras ist das nicht bzw. nicht so einfach zu machen. Dafür ist dieser Effekt sogar mit einem Smartphone und der richtigen App bequem in den Griff zu kriegen. Mehr Infos dazu enthält der Abschnitt *Kamerasteuerung* ab Seite 145.



Abbildung 1-2 Schärfeverlagerung

### 1.3 Bildaufbau nach Drittel-Regel

Bilder sehen oftmals ansprechender und interessanter aus, wenn das Motiv nicht mittig angeordnet wird. Hierzu teilen Sie das Bild jeweils horizontal und vertikal in je drei Teile auf. Auf diese Weise ergeben sich vier Schnittpunkte. Sie platzieren das Motiv dann auf oder in der Nähe von einem von ihnen. Sie können das Bild auf diese Weise auch bequem aufteilen (z. B. in 2/3 Himmel, 1/3 Landschaft). Orientieren Sie sich dazu im Zweifelsfall an den einblendbaren Hilfslinien im Sucher oder auf dem Display Ihrer Kamera. Mehr Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Kameraausrichtung optimieren* ab Seite 124.



Abbildung 1-3 Das Wasser nimmt rund 1/3 des Bilds ein.

## 1.4 Farbkontraste

Über die Wirkung von Farben gibt es unendlich viele Abhandlungen. Im Videobereich machen sich knackige Farben immer gut. Wenn Sie Einfluss auf die Gestaltung des Motivs bzw. Sets haben sollten und Ihre Filmidee es hergibt, sollten Sie in dieser Hinsicht aktiv werden und für Farbe sorgen. Platzieren Sie Ihre Kinder beispielsweise lieber vor einer farbigen Tapete, also vor einer weiß verputzten Wand, oder sorgen Sie zum Dreh dafür, dass Ihre Darsteller farbig statt grau in grau gekleidet sind.



Abbildung 1-4 Wenn die Filmidee nicht in eine andere Richtung geht, machen sich kräftige Farben immer gut.

## 1.5 Auf Bewegung achten

Filmen Sie keine Fotos. Achten Sie vielmehr darauf, dass sich immer etwas bewegt. Tut sich in dieser Hinsicht im Motiv nichts, sorgen Sie mit der Kamera für Bewegung, beispielsweise in Form einer (kurzen) Fahrt, eines (kurzen) Schwenks oder durch ein dezentes Zoomen. Mehr Infos dazu finden Sie in den Abschnitten *Schwenks* ab Seite 37, *Zoom* ab Seite 40 und *Kamerafahrten* ab Seite 41.



Abbildung 1-5 Bewegung ist in einem Video das A und O.

## 1.6 Kameraschwenk und -fahrt

Manchmal lässt sich nicht alles direkt abbilden. Mit einem Kameraschwenk oder einer Kamerafahrt bekommt man das Bild aber dennoch in den Kasten. Auf welche Aspekte Sie dabei achten sollten, erfahren Sie in den Abschnitten *Schwenks* ab Seite 37 und *Kamerafahrten* ab Seite 41.



Abbildung 1-6 Manche Bilder lassen sich nur mit einem Schwenk einfangen.



## 1.7 Ungewöhnliche Perspektiven

Welche Perspektiven es gibt und welche Bedeutungen mit diesen verbunden sind, erfahren Sie im Abschnitt *Kamerastandpunkt (Perspektiven)* ab Seite 31.



Abbildung 1-7 Ungewöhnliche Perspektiven machen Bilder spannender.

## 1.8 Dynamische Action-Cam-Bilder

Diese oftmals nur Streichholzschnur großen Kameras kommen u. a. überall dort zum Einsatz, wo die Arbeit mit einer anderen Kameravariante schlicht nicht möglich wäre – ob beim Surfen, beim Downhill-Fahren oder bei Ihrem nächsten Fallschirmsprung. Mehr Infos finden Sie im Abschnitt *Action-Cams* ab Seite 73 und im Kapitel *Filmen mit Action-Cams* ab Seite 151.



Abbildung 1-8 Action-Cams sind fast überall dabei.

## 1.9 Stylische Zeitlupen

Viele spannende Abläufe gehen oftmals so schnell vonstatten, dass der Zuschauer die Details überhaupt nicht erfassen kann. Das gilt für den Sprung eines Skaters genauso wie für technische Abläufe im beruflichen Alltag. Mit Zeitlupen können Sie die ansonsten nicht erfassbaren Details zeigen und auf diese Weise tolle Bilder zaubern. Mehr Infos dazu finden Sie im Abschnitt *Zeitlupe* ab Seite 162.



Abbildung 1-9 Durch Zeitlupen können u. a. schnelle Abläufe besser dargestellt werden

## 1.10 Faszinierende Zeitrafferaufnahmen

Über die Anpassung der Wiedergabegeschwindigkeit können Sie langatmige Einstellungen auf wenige Sekunden eindampfen und dabei dennoch den Inhalt »transportieren«. Das funktioniert aber nur bis zu einem gewissen Punkt. Daher bieten einige Kameras bereits eine entsprechende Aufzeichnungsmöglichkeit (Zeitraffer). Hierbei werden über einen längeren Zeitraum Einzelbilder fotografiert, die dann zu einer Videosequenz zusammengefasst werden können. Auf diese Weise lassen sich tolle Langzeitaufnahmen von Sonnenuntergängen, faszinierenden Abläufen am Sternenhimmel oder von anderen Ereignissen auf wenige Sekunden reduzieren und damit im Zusammenhang zeigen. Mehr Infos dazu finden Sie in den Abschnitten zum Thema *Zeitraffer* ab Seite 163 bzw. Seite 257.

## 1.11 Klassische Schnitttechniken

Sie möchten Ihren Film mit klassischen Schnitttechniken wie einem *Match Cut* oder einem *Jump Cut* ausstatten und damit auf den Spuren von Regisseuren wie Stanley Kubrick wandeln? Dann gilt es das bereits im Rahmen der Konzeption und beim Dreh zu berücksichtigen. Mehr zu diesen Schnitttechniken erfahren Sie im Abschnitt *Bekannte Schnitttechniken* ab Seite 238.

## 1.12 Planen Sie einen Chromakey?

Dann darf ich Ihnen empfehlen, sich zunächst einmal den gleichnamigen Abschnitt ab Seite 260 durchzulesen. Bereits beim Dreh entscheidet sich, ob Ihr Vorhaben klappt oder ob Sie an der Nachbearbeitung Ihrer Aufnahmen »verzweifeln« – etwa, weil die freigestellte Person plötzlich Löcher im Körper hat, durch die der farbige Hintergrund durchscheint.



Abbildung 1-10 Grüne Farbe »ausstanzen« und das Bild vor einem Hintergrund einfügen



KAPITEL 2

# DIE IDEE IN WORTE (UND BILDER) FASSEN



## 2.1 Ihre Idee

Jeder Film hat seinen Ursprung in einer Idee. Wenn Sie in dieser Hinsicht gerade in der Findungsphase sein sollten oder wenn Sie Ihre Idee weiterentwickeln wollen, ist es oftmals hilfreich, sich ein wenig inspirieren zu lassen.

## 2.2 Inspiration online

Videoportale wie YouTube oder Vimeo sind unerschöpfliche Inspirationsquellen. Die Anzahl der dort angebotenen Videos steigt stetig, bei YouTube beispielsweise jede Minute um rund 450 Stunden. Das macht deutlich, welches Anregungspotenzial hier schlummert. Forschen Sie auf beiden Portalen mit Suchbegriffen zu Ihrem Thema. Auf diese Weise können Sie sehr schnell feststellen, ob vielleicht schon jemand die gleiche oder zumindest eine ähnliche Idee hatte und wie er sie umgesetzt hat.

### Hinweis

Wenn Sie bei Ihrer Recherche zu »Ihrem« Thema keinen Film finden, könnte es daran liegen, dass der Stoff vielleicht nur sehr schwer oder überhaupt nicht umsetzbar ist. Wenn Sie beispielsweise einen Film über eine bestimmte Museumsausstellung machen möchten, könnte das schlicht schon daran scheitern, dass das Museum überhaupt keine Drehgenehmigungen erteilt. Überprüfen Sie daher nach Möglichkeit bereits in dieser frühen Phase des Filmprojekts, ob es Ihnen überhaupt möglich ist, entsprechende Bilder zu filmen.

Formulieren Sie für sich, was Ihnen bei den gefundenen Beispielen gefallen bzw. was Ihnen vielleicht nicht so zugesagt hat und wie sich Ihr Film von den bereits existierenden Filmen unterscheiden könnte. Bei der Erarbeitung Ihres eigenen Films sollten Sie für sich u. a. die nachstehenden Aspekte klären:

- Welche Geschichte soll der Film erzählen?
- Gibt es einen roten Faden, den es zu verfolgen gilt?
- Soll sich der Film an eine bestimmte Zielgruppe wenden?
- Wie lang soll der Film werden?

Wenn Sie diese Fragestellungen geklärt haben, gilt es die Filmidee bzw. ihre Umsetzung weiter zu konkretisieren. Damit ein Film funktioniert und seine Produktion klappt, gibt es selbst bei »einfachen« bzw. kurzen Filmen viele Dinge zu beachten. Aus diesem Grund kommt man um einen gewissen Grad an Planung bzw. Ausarbeitung nicht herum. Diese Ausarbeitung ist ein mehr oder weniger handwerklicher Prozess



und folgt bestimmten Gesetzmäßigkeiten. Dabei werden die Grundbausteine des Films zu einem Gesamtwerk zusammengesetzt.

## 2.3 Ausarbeitungsgrad

Für den Dreh eines Kindergeburtstags oder die filmische Dokumentation eines Flohmarktbesuchs werden die wenigsten eine schriftliche Ausarbeitung vornehmen wollen. Oftmals fehlt dazu einfach auch schlichtweg die Zeit. Leider drückt sich das in den meisten Fällen unmittelbar im Ergebnis aus, beispielsweise weil schlicht vergessen wurde, für den Schnitt wichtige Bilder zu drehen. Versuchen Sie daher spätestens vor Ort bzw. unmittelbar vor dem Dreh, eine grundsätzliche Idee zu formulieren und zumindest einige Einstellungen skizzenhaft zu Papier zu bringen, die Sie unbedingt in Ihrem kleinen Film haben wollen (zur Not auch auf einer Serviette oder auf dem Rand einer herumliegenden Tageszeitung). Arbeiten Sie diese Mini-Planung dann konsequent ab. Wenn es sich hingegen nicht gerade um ein solches Mini-Projekt handelt, sollten Sie möglichst genau bzw. so gut es eben geht planen. Der erste Schritt besteht darin, die Filmidee schriftlich zu fixieren. Ob und wie umfangreich die schriftliche Ausarbeitung erfolgt, hängt von vielen Faktoren ab. Das Team, das tagesaktuell auf einer Pressekonferenz dreht oder Bilder einer Demonstration einfängt, wird den Job auch ohne schriftliche Ausarbeitung erledigen. Fällt die Aufgabenstellung etwas komplexer aus, bekommt das Team vielleicht ein kurzes Exposé mit auf den Weg. Diese rein textbasierte Fassung ist – abgesehen von der Logline – die einfachste Form der schriftlichen Ausarbeitung. Was sich hinter diesen Begriffen verbirgt und welche anderen Ausarbeitungsvarianten es gibt, erläutere ich Ihnen nachfolgend.

### 2.3.1 Logline

Die *Logline* ist eine extreme Kurzfassung der jeweiligen Filmstory. Sie besteht oftmals nur aus zwei, drei Sätzen und entspricht den aus Programmzeitschriften bekannten, nur wenige Worte umfassenden Handlungszusammenfassungen. Eine Logline dient in erster Linie dazu, das Filmvorhaben kurz und knapp zu kommunizieren.

### 2.3.2 Exposé

Hierbei handelt es sich um eine kurze Beschreibung des Filmprojekts bzw. der Filmidee, wobei es keine Norm hinsichtlich des Inhalts und der Form gibt. Bei Projekten innerhalb der Film- und Fernsehbranche bildet das Exposé oftmals die erste Hürde, die eine Filmidee zu nehmen hat. Hier gilt zunächst einmal: Weniger ist mehr, denn Entscheider haben oftmals schlicht nicht genug Zeit, um längere Exposés zu lesen. Nicht zuletzt auch aus diesem Grund enthält das Exposé auch noch keine detaillierten bzw. spezifischen Informationen zur filmischen Umsetzung. Schreiben Sie ansonsten

alles auf, was Ihnen persönlich als relevant erscheint. Benennen Sie die Dinge so konkret wie möglich und arbeiten Sie die wichtigsten Dinge kompakt, aber dennoch gut verständlich heraus. Betonen Sie das Besondere der Filmidee. Arbeiten Sie eventuell vorhandene Alleinstellungsmerkmale deutlich heraus (z. B. der erste Film zum Thema XY überhaupt ...). Stellen Sie dabei sicher, dass u. a. die nachstehenden Punkte enthalten sind:

- Zeit und Ort der Handlung
- Wichtige Charaktere
- Verlauf der Geschichte
- Geplante Länge des Films

Die Länge eines solchen Exposé ist variabel und hängt in erster Linie von der geplanten Länge des Films ab. Für Kurzfilme reicht deshalb meistens eine halbe DIN-A4-Seite, während es bei komplexeren Produktionen entsprechend länger ausfallen kann.

### 2.3.3 Treatment

Dies ist eine nach Szenen gegliederte Beschreibung des zu drehenden Films. Am einfachsten können Sie ein *Treatment* in einer Tabelle Ihres Textverarbeitungsprogramms (*Apple Pages*, *Microsoft Word*, *Open Office*) erstellen.

#### Szenen

Hierbei handelt es sich um eine Bildabfolge, die eine bestimmte Handlung zeigt und oftmals aus mehreren Einstellungen besteht. Der Begriff wird häufig nicht korrekt angewendet bzw. mit dem Begriff *Einstellung* gleichgesetzt, was insbesondere bei Einstiegern mitunter für Verwirrung sorgt. So gibt es beispielsweise bei manchen Videoschnittprogrammen eine sogenannte *automatische Szenenerkennung*. Mit Szenen im eigentlichen Sinne hat diese Funktion allerdings nichts zu tun, dient sie doch vielmehr dazu, aus einem langen Videoclip die einzelnen Einstellungen (*Takes*) herauszufiltern und als separate Clips zur Verfügung zu stellen.

#### Einstellungen (Takes)

Handlungen bzw. Szenen werden meistens aus verschiedenen Perspektiven und in Form unterschiedlicher »Bildausschnitte« abgebildet. Letztere werden als *Einstellungen* bzw. *Takes* bezeichnet. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt *Bildausschnitt (Einstellungsgrößen)* ab Seite 26.

Der Wechsel zwischen den Einstellungen macht den späteren Schnitt aus. Obwohl der Schnitt ja erst in der Postproduction an der Reihe ist, gilt es diesen bereits am Anfang, also bei der Ausarbeitung der Filmidee zu planen. Nur auf diese Weise kann erreicht werden, dass die gedrehten Bilder zueinander passen und in Summe eine Geschichte erzählt werden kann. Diese Detailplanung wird u. a. durch das Storyboard

erreicht (siehe den Abschnitt *Storyboard* ab Seite 16). Dabei spielt die sogenannte *Kontinuität* eine gewichtige Rolle.

### **Kontinuität**

Hinter diesem Begriff (engl. *Continuity*) steht ein Regelwerk mit der Zielsetzung, dass für den Zuschauer die perfekte Illusion einer kontinuierlich ablaufenden Handlung entsteht. Dieser soll Bildinhalte und deren Schnitt als »natürlich« bzw. als nachvollziehbar empfinden und somit nicht aus der Geschichte herausgerissen und sich nicht der Technik des Films (Schnitt, Bildkomposition, Ton etc.) bewusst werden. Wird eine der Continuity-Regeln verletzt, hat der Film an dieser Stelle ein Problem, weil sein kontinuierlicher Fluss dadurch unschön unterbrochen wird. Um das zu verhindern, gibt es bei größeren Produktionen stets einen Mitarbeiter, der auf die Einhaltung dieser Regel achtet. Dazu fotografiert dieser beispielsweise jede Szene, um beim Dreh der im Film darauffolgenden Einstellungen (die oftmals aus organisatorischen Gründen zu einem ganz anderen Zeitpunkt gedreht werden) sicherzustellen, dass die Schauspieler nach wie vor die gleiche Bekleidung tragen, eine möglichst identische Frisur haben und dass der Zeigerstand der im Bild sichtbaren Wanduhr zu dem der vorausgegangenen Einstellung passt.

Zu diesen Regeln zählen:

- Das gleichbleibende Erscheinungsbild von Personen (z. B. hinsichtlich ihrer Bekleidung oder ihrer Frisur)
- Die korrekte Abfolge dargestellter Abläufe
- Die gleichbleibende Lichtstimmung zusammenhängender Szenen
- Das gleichbleibende Ausstattungsbild dargestellter Räumlichkeiten
- Die Gestaltung möglichst unsichtbarer Schnitte. Unsichtbare Schnitte entstehen paradoxerweise immer nur dann, wenn die räumliche Veränderung zwischen den beiden am Umschnitt beteiligten Videoaufnahmen möglichst groß ist. Eine Technik, um das zu gewährleisten, ist die sogenannte *30-Grad-Regel*. Mehr Informationen dazu finden Sie im gleichnamigen Abschnitt ab Seite 35.
- Die Gewährleistung der räumlichen Orientierung seitens des Zuschauers. Das geschieht beispielsweise mittels der *180-Grad-Regel* bzw. durch die Vermeidung sogenannter *Achsensprünge*. Mehr Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Die 180-Grad-Regel* ab Seite 36.

**Tipp**

Die Gratissoftware *DramaQueen* kann auf [www.dramaqueen.info](http://www.dramaqueen.info) heruntergeladen werden. Diese bietet jeweils einen speziellen Modus zum Verfassen von Exposés, Treatments und Drehbüchern. Unter <https://vimeo.com/80812065> finden Sie ein Lernvideo, das den Umgang mit der Software erläutert.

**2.3.4 Drehbuch**

Das *Drehbuch* beschreibt den zu drehenden Film mit den Mitteln der Sprache und bildet dabei insbesondere Personen und Dialoge im Detail ab, wobei Dialoge wortwörtlich aufgeführt werden. Das Drehbuch ist dabei in sogenannte *Bilder* aufgeteilt. Als *Bild* versteht man hier eine räumlich oder zeitlich ununterbrochene Szene- bzw. Szenenabfolge. So werden beispielsweise jeder neue Schauplatz, jede neue Tageszeit und jede neue Lichtstimmung als ein *Bild* beschrieben. Da sich solche Dinge nur bei szenischen Produktionen (also Filmen mit Spielszenen) umsetzen lassen, werden Sie für einen Geburtstags- oder Urlaubsfilm kein Drehbuch erstellen. Gleiches gilt auch für Nachrichtenbeiträge oder ähnliche Filmformate.

**Hinweis**

Das Erstellen eines Drehbuchs ist oftmals mit viel Arbeit verbunden, auch wenn die am Markt angebotene Software (siehe unten) das Erstellen bzw. die besondere Formatierung erheblich erleichtert. Wenn Sie nicht gerade szenische Projekte umsetzen möchten, werden Sie in der Regel mit Storyboard und/oder Treatment auskommen. Auf meiner Website [www.quedenbaum.com](http://www.quedenbaum.com) stelle ich Ihnen zu Treatment und Drehbuch jeweils ein kurzes Beispiel zur Verfügung.

Drehbücher werden in der Gegenwartsform (Präsens) geschrieben. Dabei ist auf einen funktionalen Stil zu achten, der sich auf relevante Aspekte konzentriert. Hierbei sollte ein möglichst präzises Bild der jeweiligen Figuren bzw. deren Stimmungslage abgebildet werden. Viele Drehbücher folgen dem nachstehenden Muster:

**Deckblatt**

Hier werden die nachstehenden Dinge aufgeführt.

- Titel
- Version
- Autor(en)
- Anschrift