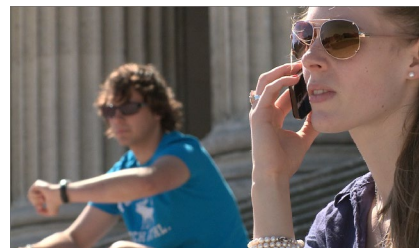


<b>19.2</b>	<b>Geschwindigkeitseffekte</b>	537
19.2.1	Zeitlupe	538
19.2.2	Zeitraffer	539
<b>19.3</b>	<b>Keying</b>	543
19.3.1	Luminanz-Key	545
19.3.2	Chrominanz-Key	545
19.3.3	Alpha-Key und Travelling-Matte	547
19.3.4	Beispiel: Schrift mit Hintergrundsignal füllen	548
19.3.5	Beispiel: Den Hintergrund einkeyen	549
<b>19.4</b>	<b>3DVE</b>	551
<b>19.5</b>	<b>Farb- und Oberflächeneffekte</b>	552
19.5.1	360- und 180 Grad Videos	555
<b>19.6</b>	<b>Rendern</b>	555



## 20 Workshop Schnitt

20.1	Premiere Pro: neues Projekt anlegen	557
20.2	Medien importieren	563
20.3	Szene schneiden	568
20.4	Offlinemedien wieder verknüpfen	576

## TEIL IV Präsentation

### 21 Der Feinschliff

<b>21.1</b>	<b>Bildkorrektur</b>	582
21.1.1	Die Voraussetzungen	583
21.1.2	Der Waveform-Monitor	584
21.1.3	Das Vektorskop	585
21.1.4	Histogramm	585
21.1.5	Messgeräte in der Praxis	587
21.1.6	Monitor kalibrieren	589
<b>21.2</b>	<b>Bildkorrekturen durchführen</b>	591
21.2.1	Korrektur von Überbelichtung und Unterbelichtung	599
21.2.2	Video begrenzen	602
21.2.3	Die Korrektur der Farbe	602





21.2.4	Die Farbkorrektur für Profis .....	605
21.2.5	Vorsicht, Haut! .....	608
21.2.6	Der Look im Film .....	611
<b>21.3</b>	<b>Tonkorrektur .....</b>	<b>613</b>
21.3.1	O-Töne angleichen .....	613
21.3.2	Fehler beseitigen .....	614
21.3.3	Tonkorrektur mit Audioprogrammen .....	616
<b>21.4</b>	<b>Der fertige Sound zum Film – Mischung .....</b>	<b>616</b>
21.4.1	Kommentar und Sprachaufnahme .....	617
21.4.2	Die Mischung .....	620
21.4.3	Der Arbeitsbereich für die Mischung .....	621
21.4.4	Das richtige Lautstärkeverhältnis finden .....	622
21.4.5	Vorbereitung der Mischung .....	623
21.4.6	Mischen mithilfe von Keyframing .....	624
21.4.7	Sprache, Musik und Atmo harmonisch abmischen .....	625

## 22 Die Veröffentlichung eines Films

<b>22.1</b>	<b>Im digitalen Dickicht .....</b>	<b>629</b>
22.1.1	Abspielgeräte .....	631
22.1.2	Anzeigeräte .....	631
22.1.3	Übertragungswege (Kabel und Anschlüsse) .....	632
<b>22.2</b>	<b>Eine Frage von Format – die Auspielung .....</b>	<b>634</b>
22.2.1	Videoplayer .....	635
22.2.2	DVD und Blu-ray .....	636
22.2.3	Fernsehen .....	636
22.2.4	Videos im Browser .....	636
22.2.5	Kino .....	637
<b>22.3</b>	<b>Auspielen eines Films .....</b>	<b>638</b>
22.3.1	Wahl des Formats .....	638
22.3.2	Das Problem mit den Pixeln .....	639
22.3.3	Beschneiden des Bildes .....	639
22.3.4	Up- und Down-Konvertierung .....	642
22.3.5	Halbbilder oder Vollbilder .....	645
22.3.6	Datenrate festlegen .....	645
22.3.7	Experteneinstellungen .....	647
<b>22.4</b>	<b>Videoportale .....</b>	<b>647</b>
22.4.1	YouTube .....	647
22.4.2	Vimeo .....	647
22.4.3	Videos online verkaufen .....	648



## 23 DVD oder Blu-ray-Disc erstellen

<b>23.1 Die Standards</b>	649
23.1.1 Digital Versatile Disc – DVD	649
23.1.2 Blu-ray-Disc	650
<b>23.2 Das Authoring</b>	651
23.2.1 Film exportieren	651
23.2.2 Adobe Encore	652
23.2.3 Das Menü	653
23.2.4 Menü erstellen	654
23.2.5 Kapitelmarken setzen	656
23.2.6 Programmierung	658
<b>23.3 DVD oder Blu-ray erstellen</b>	659
23.3.1 Hardwarevoraussetzungen	659
23.3.2 Projekt testen	659
23.3.3 Brennen	660
23.3.4 Medium beschriften	660
23.3.5 Alternativen zu Adobe Encore	661



## 24 Die Archivierung

<b>24.1 Projekte konsolidieren</b>	663
24.1.1 Material organisieren	664
24.1.2 Länge der Clips festlegen	665
24.1.3 Speicherplatz errechnen	665
24.1.4 Projekt exportieren	665
<b>24.2 Speicher</b>	666
24.2.1 Optische Datenträger: CD, DVD und Blu-ray	667
24.2.2 Festplatte	668
24.2.3 Band	669
24.2.4 Abspielgeräte	670
24.2.5 Software	670
24.2.6 Cloud-Lösungen	670
<b>24.3 Archivorganisation</b>	671
24.3.1 Bei einem System bleiben	672
24.3.2 Beschriften	672
24.3.3 Platte defragmentieren	673
<b>Index</b>	675



## Die Beispieldateien zum Buch



Dieses Icon in der Randspalte des Buches weist auf die Beispieldateien.

### Copyright

Beachten Sie: Die Beispieldateien sind ausschließlich für Sie zum Üben vorgesehen! Sie dürfen nicht in kommerziellen Projekten verwendet und nicht weitergegeben werden.

Auf der Webseite zum Buch [www.rheinwerk-verlag.de/5378](http://www.rheinwerk-verlag.de/5378) können Sie sämtliche Beispieldateien herunterladen. Öffnen Sie den Reiter MATERIALIEN. Bitte halten Sie Ihr Buchexemplar bereit, damit Sie die Materialien freischalten können.

Im Downloadbereich finden Sie neben den Beispielfilmen zusätzliches Arbeitsmaterial sowie weiterführende Informationen. Das Zip-Archiv beinhaltet folgende Ordner:

- ▶ Filme
- ▶ Projekte
- ▶ Zusatzmaterial

### Filme

In diesem Ordner finden Sie passend zum Buch zahlreiche Beispiel- und Lehrfilme. Meist sind das kurze Sequenzen und Video-clips, die eine bestimmte Technik zeigen oder vorführen, wie man typische Fehler vermeiden kann.

Sollten Sie die Beispielfilme mit Ihrem Standard-Video-Player nicht abspielen können, empfehlen wir Ihnen die Installation des VideoLAN-Clients (jeweils für Windows und Mac). Bei diesem Programm handelt es sich um einen kostenlosen Video Player, der die allermeisten Film-Formate abspielen kann. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.videolan.org](http://www.videolan.org).

### Projekte

In diesem Ordner finden Sie drei Beispielprojekte für Adobe Premiere Pro, mit denen Sie einige der in diesem Buch gezeigten Schnittprojekte selbst ausprobieren können.

### Zusatzmaterial

Hier finden Sie zwei PDF-Dateien. Die Datei »Hofheim1250.doc« zeigt Ihnen exemplarisch den Aufbau des Treatments für den Dokumentarfilm »Hofheim 1250«. Mehr zum Thema Treatments erfahren Sie in Abschnitt 3.1, »Der Plan zum Film«.

Die Datei »Freigabeerklärung.pdf« können Sie als Mustervertrag nutzen, wenn Sie Schauspieler anheuern. Im Abschnitt 4.5.5, »Model-Release«, erfahren Sie dazu mehr.

## Vorwort

Dies ist die mittlerweile 5. Auflage von »Digital filmen«. Das Buch ist über zehn Jahre auf dem Markt, aber nicht in die Jahre gekommen – denn jede Auflage wurde umfassend überarbeitet und dem sich rasant entwickelnden Markt angepasst. In der Erstauflage konnte ich noch guten Gewissens behaupten, dass man mit Fotokameras zwar auch filmen kann, dass es aber ein mühsames Geschäft ist. Mittlerweile haben die spiegellosen Systemkameras und Smartphones den Markt gehörig umgekrempt. Die Videofähigkeiten von Kameras werden immer wichtiger. Und auch formal setzen sich früher undenkbar Trends durch, zum Beispiel vertikale Videos in sozialen Netzwerken wie Instagram. Wurde in der Erstauflage noch darüber diskutiert, ob nun 720/50p oder 1080/25p der bessere Filmstandard sei, drehen wir heute wie selbstverständlich mit 4K und 60 oder sogar 120 Bildern pro Sekunde. Und 8K wird in den kommenden Jahren in der Film- und Videowelt den nächsten Innovationsschritt darstellen.

Auch die Märkte haben sich geändert. Camcorder und Spiegelreflexkameras gehören zu den Verlierern, spiegellose Kameras und Smartphones zu den Gewinnern. Halogen- und HMI-Leuchten sind heute eher die Ausnahme, LEDs sorgen zunehmend für den hellen Schein am Filmset. Gimbals erlauben ruhige Kamerafahrten, die früher undenkbar waren oder mit sehr hohem Kostenaufwand verbunden. Und Luftaufnahmen, die früher ein Vermögen kosteten, gehören heute dank Drohnen wie selbstverständlich zu einem Film. Es hat sich also technisch viel getan.

Andererseits: Das Grundprinzip, wie Filme hergestellt werden, hat sich kaum verändert. Von der ersten Idee zum Drehbuch, über Aufnahme und Schnitt hin zu Tonmischung und Ausspielung. Die Arbeit ist weitgehend gleich geblieben. Aber heute ist der Zugang zu guten Filmen nicht mehr durch den Zugang zu guter Technik begrenzt. Ideen und Dramaturgie, Sorgfalt und Begeisterung entscheiden über den Erfolg. Das ist das Gute am schnellen technischen Wandel. Gleichzeitig steigt auch das Niveau. Verwickelte Aufnahmen mit verrauschtem Ton, schlecht zusammengeschnitten und mit falschem Weißabgleich locken heute keinen Zuschauer mehr vor den Bildschirm oder das Smartphone-Display.

Mit diesem Buch will ich Ihre Begeisterung für die Herstellung von Filmen wecken, gleich ob dies Ihr Hobby oder Beruf ist, ob