



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DRESDEN

SMT-CGV



## Ansprechpartner

---

Dr.-Ing. Wilfried Mascolus, [Wilfried.Mascolus@tu-dresden.de](mailto:Wilfried.Mascolus@tu-dresden.de)  
[www.inf.tu-dresden.de/cgv](http://www.inf.tu-dresden.de/cgv)

463 38498 tel.


463 38396 fax

Raum GRU HG 632

Tutoren:

- Johannes Richter, [jr189083@mail.inf.tu-dresden.de](mailto:jr189083@mail.inf.tu-dresden.de)
- Thomas Herklotz, [s1268012@mail.inf.tu-dresden.de](mailto:s1268012@mail.inf.tu-dresden.de)
- Stefan Lebelt, [sl442021@mail.inf.tu-dresden.de](mailto:sl442021@mail.inf.tu-dresden.de)

# Ansprechpartner - CGV


English

TUD Startseite » ... » Veranstaltungen » Praktika » Praktikum Medieninformatik

**FAKULTÄT INFORMATIK**

STARTSEITE
MITARBEITER
VERANSTALTUNGEN
PROJEKTE
PUBLIKATIONEN
KONTAKT
INTERN

**VERANSTALTUNGEN**

- Vorlesungen
- Praktika
  - Komplexpraktikum Globale Beleuchtung
  - Komplexpraktikum Spieleprogrammierung
  - Praktikum Computergraphik
  - Praktikum Medieninformatik
- Seminare
- Komplexprüfungen
- Archiv

**PRAKTIKUM MEDIENINFORMATIK SS2006**

---

**ORGANISATION**

SS 06, 0/0/2, GS-MI

**Dozent**  
 Dr. W. Mascolus, 38498 tel., GRU R. 632 (über Turnhalle),  
[Wilfried.Mascolus@tu-dresden.de](mailto:Wilfried.Mascolus@tu-dresden.de), [www.inf.tu-dresden.de/cgv](http://www.inf.tu-dresden.de/cgv)

**Tutoren**

- Johannes Richter, [jr189083@mail.inf.tu-dresden.de](mailto:jr189083@mail.inf.tu-dresden.de) - Partner für: Produktionsablauf, Drehbucheinstellung
- Thomas Herklotz, [s1268012@mail.inf.tu-dresden.de](mailto:s1268012@mail.inf.tu-dresden.de) - Partner für: Technik, Umsetzung
- Stefan Lebelt, [sl442021@mail.inf.tu-dresden.de](mailto:sl442021@mail.inf.tu-dresden.de)

**Praktikum**

Einführungsveranstaltung, 07.04.06, 3. DS im Raum 172

Videoeinführung  
 Drehbuch, Technologie, Technik, 11.04.06, 5. DS, GRU 172

Konsultationen: Mittwoch & Freitag ab 19.04.06, jeweils 08:00 – 10:30 Uhr, FR22, R. 253

Pflichtkonsultationen: zu den Konsultationszeiten, Konzeption und Drehbuch gedruckt mitbringen

**INHALT**

Das Praktikum Medieninformatik (bisher "Praktikum Mediengestaltung") ist eine Pflichtveranstaltung für die Studenten der Medieninformatik im vierten Semester. In kleineren Gruppen werden Themen aus den Bereichen Web, Video und Print bei intensiver Betreuung bearbeitet. Zweimal wöchentlich stehen Betreuer und Tutoren zu Konsultationen zur Verfügung. Die fertigen Arbeiten werden am Ende des Semesters gemeinsam präsentiert.

- Kurzfilm zum Thema: 3x3 (3 Dinge in 3 Minuten)
- Der Themenkreis ist Visuelle Aphorismen in Bezug auf die Kategorien Bildung, Studium und Lebensart. Der Film soll den gewählten Aphorismus reflektieren und dabei prägnant und schlagkräftig zum Punkt kommen.
- Eine Kombination von computeranimierten Elementen und Realfilm ist möglich, es sollte aber die dadurch in hohem Masse entstehende Mehrarbeit realistisch einkalkuliert werden.

## Beispiele Aphorismen

---

Kleine Denkanstöße:

Das Schwer-Erscheinende regelmäßig zu tun, macht es leichter.

Es macht es, viel viel leichter.

Drum: Wenn dir etwas schwer fällt und dir wichtig ist, tu es regelmäßig!

Und wenn's nicht anders geht: Legt dir einen Plan zu!

Das wird dir helfen!

Lass Faulheit nicht zur Gewohnheit werden!

Überwinde dich - selbst dann wenn es schwer fällt!

Das, das man leidenschaftlich tut, kann man am besten!

Die größten und schwierigsten Probleme, mit welchen wir uns konfrontiert sehen,  
sind Probleme des Alltags!

Sie zu lösen, löst vieles!

## Beispiele Aphorismen

---

Zum Studium:

Manche Studenten machen ihr Desinteresse am Studium durch Ausdauer bei der Anzahl der Wiederholungsprüfungen wieder wett.

© Dr.-Ing. Rolf Handke  
(\*1942), wissenschaftlicher Assistent, Hobby-Aphoristiker  
»Gedankensplitter XII« Rolf Handke <handke@lb.tu-berlin.de> - danke!

Man kann studieren und sich tief in den Irrtum hineinstudieren.

Theodor Lessing  
(1872 - 1933, ermordet), deutscher Publizist und Kulturphilosoph

Wiederholen ist die Mutter des Studierens.

Repetitio est mater studiorum. Lateinisches Sprichwort

## Teilaufgaben

---

- Rollenfestlegung in der Gruppe am Anfang, Regisseur, Kameramann, Schnitt Nebenrollen (Regieassistent, Ton, Schnittassistent)
- Erarbeiten einer Konzeption (Grundzüge der Arbeit, Intention, Mittel zur Umsetzung, Handlungs- und Gestaltungsentwurf)
- Planung des Filmes mit Produktionskalender, Drehbuch und Storyboard
- Aufnahme des Rohmaterials als DV
- Filmschnitt entsprechend Drehbuch und Storyboard

## Anforderungen

---

- Abgabe des Filmes als DVD incl. DVD-Menü, in gestalteter DVD-Hülle mit Namen und Matrikelnummern
- Laufzeit des Filmes 3 min. Vor- und Abspann dürfen insgesamt nicht länger als 30s lang sein.
- Video als MPEG2-File in PAL- und DVD-Norm (25 f/s, z. B. 720 x 576, 4:3 oder 16:9) und als WMV-File auf der DVD
- Audio im PCM-Format (16bit, Stereo, 48kHz)
- Schriftliche Dokumentation der Lösung auf der DVD als PDF-File mit:
- Konzeption, Drehbuch und Schnittanweisung,
- Erfahrungen und Anmerkungen zu Problemen während der Arbeit, zur Organisation und Produktion



## Anforderungen

---

### **Wichtig sind:**

Alle benutzten Quellen müssen **Copyright frei** oder die **Rechte sauber geklärt** sein. Dazu ist ein Formular auszufüllen und zu unterschreiben. Wurde fremder Content verwendet, ist zusätzlich eine Nutzungsrechtserklärung des Urhebers abzugeben.

## „Sieben goldene Grundregeln“ beim Filmen

### ■ 1. Bildwackeln muss nicht sein

- Stativ ist nützlich – wenigstens ein Einbein bis zum mittleren Telebereich und für ruhige Großaufnahmen
- Dreibeinstativ günstig für ruhige Schwenks
- Wenn möglich Bildstabilisator der Kamera nutzen
- Ruhiges Bild **ohne** Stativ:  
Camcorder anlehnen, aufstützen  
Breitbeinig stehen und im Weitwinkelbereich filmen  
Luft holen und während des Filmens ausatmen
- **Es gilt:** Videobild wackelt umso stärker sichtbar, je länger die Brennweite ist

## „Sieben goldene Grundregeln“ beim Filmen

### ■ 2. Ohne Zoom geht es auch

- Varioobjektiv soll das komfortable Einstellen des gewünschten Bildraumes ermöglichen – Einstellung aller Zwischengrößen
- Auf etwas zu zoomen – von etwas **weg** zoomen

Bsp.: Zufahrt mit dem Zoom aus der Totalen auf eine Kirchturmuhhr, von der Landschaftstotalen zur Wandergruppe oder zu einem Singvogel

VT: hierdurch können elegant Ortswechsel oder Zeitsprünge im Handlungsablauf bewältigt werden

- Kamerafahrten werden beim Zoomen immer nur vorgetäuscht – Perspektive verändert sich nicht
- „Übung macht den Meister“

## „Sieben goldene Grundregeln“ beim Filmen

### ■ 3. Sparsam schwenken

- Zu viele Schwenks bringen **Unruhe** in den Film
- Profis schwenken nur:
  - um einen Überblick zu schaffen
  - um einem bewegten Objekt zu folgen
  - bei statischen Motiven (z.B. im Museum)
  - um der Blickrichtung einer im Bild stehenden Person zu folgen
- Jeder Schwenk hat einen Anfang und ein Ende, also **Stand – Bewegung – Stand**
- Anfang und Ende des Schwenks sollen möglichst ein gut gestaltetes Bild sein
- Ein Schwenk muss ruckfrei beginnen und enden.

## „Sieben goldene Grundregeln“ beim Filmen

### ■ 4. Schnitt-Aufnahmetechnik

- Stetiger Wechsel beim Filmen von Kamerastandpunkt und Einstellungsgrößen
- Extreme Perspektive  
Vogel-, Froschperspektive, Übersichtstotale  
Themengebundene Kameraführung
- Schnittbildtechnik

Beim Dreh bitte schon an den späteren Schnitt denken –  
nie lange mitschwenken, Agierende aus der Szene laufen lassen

Dadurch können länger dauernde Vorgänge in kurzen Einstellungen  
flüssig und plausibel dargestellt werden.

## „Sieben goldene Grundregeln“ beim Filmen

### ■ 5. Schuss - Gegenschuss

- Def. „Filmaufnahme, die das Objekt (Person), ergänzend zur vorherigen Einstellung, aus entgegengesetzter Richtung zeigt“.

- Beispiel: Spaziergänger im Park kommen auf die Kamera zu.

falsch – einfach mitschwenken, Probleme beim Schnitt wegen Szenenlänge

richtig – zwei Einstellungen, Spaziergänger kommen auf Kamera zu und gehen aus dem Bild, dann läuft Gruppe von einer Seite ins Bild hinein

## „Sieben goldene Grundregeln“ beim Filmen

### ■ 6. Vordergrund bringt Tiefe

- Eine Totale ohne Vordergrund wirkt flach und langweilig.
- Vordergrund (Zweig, Blüte, Personen, Mauer u.ä. erzeugt **Tiefenwirkung** und eine **optische Abstufung**
- Auch ein natürlicher Bildrahmen (z.B. Torbogen) eignet sich besonders gut zur Einrahmung eines Motivs.
- Vordergrundfarben
  - warme Farben, schaffen oft greifbaren Raumeindruck
  - kalte Farben sind typische Hindergrundfarben
- Vorder- und Hintergrund werden durch diese bewusste Farbregie voneinander getrennt.
- Blau verstärkt die Fernwirkung

## „Sieben goldene Grundregeln“ beim Filmen



Hier macht der angeschnittene Vordergrund eine gute Bildgestaltung aus.

Kameraeinstellung bekommt durch die Skifahrer im Vordergrund mehr Tiefe.





## „Sieben goldene Grundregeln“ beim Filmen

### ■ 7. Genügend Zwischenschnitte

- Def.: Zwischenschnitte sind kurze Einstellungen, die in eine Szene, einen Handlungsablauf oder zwischen zwei Szenen als Übergang eingefügt werden (etwa bei Ortswechsel).
- Zwischenschnitte sind besonders wichtig bei der Schnitt-Nachbearbeitung der Videoaufnahmen um:
  - länger dauernde Vorgänge elegant zu kürzen
  - Filmhandlung besser verständlich zu gestalten
- Typische Zwischenschnitte:
  - Zuschauer, Gesichter groß, Großaufnahmen von Details, Kalender, Schlagzeile einer Zeitung u.s.w.

## ■ Literatur:

Ulrich Vielmuth

Ratgeber für Videofilmer. Tips und Tricks vom Profi

Köln: DuMont Buchverlag, 1998

J. Böhringer, P. Bühler, P. Schlaich, H.-J. Ziegler

Kompendium der Mediengestaltung

für Digital- und Printmedien

Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2000