

Einige Vorüberlegungen zum Thema Video

Es heißt, „ein Bild sagt mehr als tausend Worte“ – doch viele bewegte Bilder können noch mehr sagen und im Wortsinn vor allen Dingen, wenn sie mit Ton unterlegt sind. Genau das ist Video: Wir sehen mehrere aneinander gehängte Bilder, die so schnell vor unserem Auge vorüberziehen, dass man sie als Bewegung wahrnimmt. Um den Eindruck flüssiger Bewegung hervorzurufen, fliegen normalerweise 25 Bilder pro Sekunde an unseren Augen vorbei. Auch mit etwas weniger Bildern pro Sekunde entsteht schon der Eindruck von Bewegung. Wer schon einmal ein [Daumenkino](#) gebastelt und angeschaut hat, kann sich schon vorstellen, wie viele Bilder und welche Geschwindigkeit es braucht, damit die Bewegung nicht zu holprig aussieht.



Woraus besteht ein Video

Ein Video oder ein Film setzt sich nicht einfach aus aneinander gehängten Bildern zusammen. Es sind eher aus einzelnen Bildern zusammen gesetzte Bildfolgen, [Bildsequenzen](#) oder [Clips](#) genannt. Das sind kleinere Sinn- oder Bewegungseinheiten.

In den meisten Filmen sind diese Sequenzen durch [harte Schnitte](#) aneinander gesetzt. Manchmal wird vom Vorspann langsam in einen Film eingeblendet. Es gibt jedoch noch zahlreiche andere Möglichkeiten [Übergänge](#) zwischen den Sequenzen zu schaffen. Schließlich kommen noch Ton, Musik oder Geräusche hinzu. Wenn man einmal im Fernsehen darauf achtet, wird man erstaunt sein, aus wie vielen solchen Sequenzen sich ein Film zusammensetzt.



Planung sollte sein

Wenn man ein Video machen möchte, hat man meistens schon eine Idee davon im Kopf. Es ist durchaus sinnvoll, dieser Idee etwas nach zu gehen und damit das Video vor zubereiten. Die Klärung dieser Fragen könnte die Arbeit mit dem Videoprogramm erleichtern:

- Welche Sequenzen sollen in dem fertigen Film vorkommen? (Vielleicht noch einmal durchschauen.)
- Auf welchen DV Kassetten/Medien befinden sich diese Sequenzen? (Schon einmal hinlegen.)
- Welche Musik/Geräusche sollen in das Video (heraussuchen)
- Wie lang soll das Video insgesamt werden?

Wenn man mit den Überlegungen nicht richtig weiterkommt, hilft es vielleicht, sich zu überlegen, für wen oder für welchen Zweck das Video sein soll:

- eine Überraschung oder ein Geschenk für jemanden
 - jemandem etwas vorführen oder zeigen, was er sonst nicht sehen kann oder verpasst hat z.B. „Meine erste Segeltour“, „Mein selbstgebauter Drachen“ oder „Mein neues Zimmer“
- ein wichtiges Ereignis festhalten, z.B. „Abschlussparty der 10. Klasse“, „Klassenausflug zur Stuntman-Show“.

Wichtige Vokabeln

Videoprogramme sind meistens sehr komplexe Werkzeuge. Sie benutzen Fachausdrücke aus der Filmbranche, die nicht jeder kennt. Hier werden noch einmal die wichtigsten Begriffe erklärt:

Die kleinste Einheit im Video sind die einzelnen Bilder.

Clip: Damit sind kleine Sequenzen gemeint, aus denen sich der Film zusammensetzt. Diese müssen aus dem vorhandenen Videomaterial ausgewählt werden.

Die Sammlung ist eine Art „Sammelkiste“, in der alle kleinen Video- und Audioclips aufbewahrt werden, die man für einen Film benötigt. Alle Videoprogramme verfügen über diese Art von Sammelstation.

Die [Übergänge](#) werden zwischen die [Clips](#) gesetzt. Außer den Standardübergängen wie [Hard Cut](#) oder [Überblendung](#) gibt es noch viele andere Möglichkeiten, wie „Ausfegen“ oder „Auflösen“.

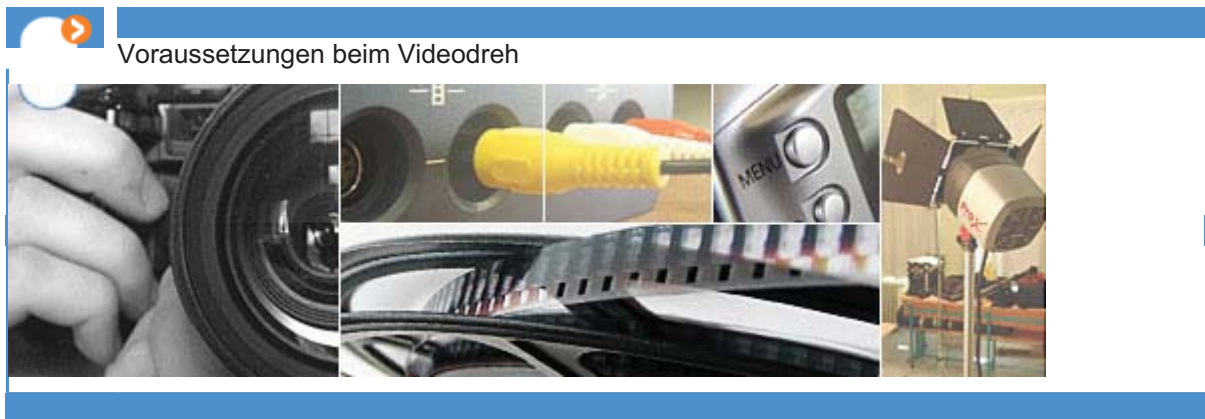
Die Auswahl der [Übergänge](#) findet sich im Ordner [Videoübergänge](#), der sich über ein Ausklappenmenü zu Sammlung, [Videoübergänge](#) oder Effekte umstellen lässt. Damit man mit dem Videomaterial arbeiten kann, wird jedes Bild mit einem [Timecode](#) nummeriert. So kann es auch der Computer gut erfassen.

Die Zahlen des Timecodes beziffern Stunden, Minuten, Sekunden und Hundertstel Sekunden (h:mm:ss.hs). Wenn man einzelne [Clips](#) aus seinem Material auswählt, geschieht das über den [Timecode](#).

In dem Bereich Zeitachse - [Storyboard](#) werden die einzelnen Teile aus dem Bereich Sammlung organisiert. Die Zeitachse beginnt links und setzt sich nach rechts so lange fort, wie man es für sein Video braucht. Sie wird aus einer Bild- und einer Audioachse gebildet. Denn normalerweise hat man Videomaterial, welches gleichzeitig auch Ton beinhaltet.

Manche Videoeditoren haben mehr als eine Zeitachse. Die laufen dann parallel über einander. Solange man noch an dem Video arbeitet, wird es als [Projekt](#) gespeichert. Im Microsoft [Movie](#) Maker erhält es dabei die Dateinamenerweiterung [.mswmm](#).

Erst wenn man den Film abgeschlossen hat, kann man ihn als Filmdatei herausgeben. Dann kann man ihn über den Windows [Movie](#) Player anschauen oder auf andere Medien speichern.



Notwendige Voraussetzungen zur Arbeit mit Video

Bevor man mit der eigentlichen Arbeit beginnt, sollte man einen kurzen Systemcheck machen. Wie gesagt, ein Video besteht aus vielen einzelnen Bildern. Wenn bereits in einer Sekunde 25 Bilder aufgenommen werden, so kann man sich leicht ausrechnen, wie viele es in einer Minute oder in zehn Minuten sind. Das schafft nicht jeder Computer. Vielleicht muss man an der einen oder anderen Stelle noch aufrüsten.

Systemvoraussetzungen für den Microsoft Movie Maker

Als [Betriebssystem](#) ist Microsoft Windows XP Home Edition oder Windows XP Professional notwendig. Außerdem benötigt man einen A 600 MHz [Prozessor](#), z.B. einen Intel Pentium III, Advanced Micro Devices ([AMD](#)) Athlon oder einen gleichwertigen Rechner.

Als [Arbeitsspeicher](#) sind 128 MB [RAM](#) Mindestvoraussetzung.

Bei Videobearbeitung braucht man vor allem viel Speicher. 2 GB freier Festplattenspeicher ist nötig. Um mit Ton arbeiten zu können ist eine gute [Audiodkarte](#) mit entsprechenden Audioein- und Ausgängen wichtig.

Natürlich braucht man auch eine [Videokarte](#).

Je nach dem ob man mit DV oder analogem Video arbeitet, gibt es dafür verschiedene Karten mit den entsprechenden Videoein- und -Ausgängen.

Ein Internetzugang ist nützlich, wenn man das Video per Email verschicken will oder im Internet veröffentlichen möchte. Außerdem gibt es im Internet viele witzige und kostenlose Geräusche zum Download, die man für das Video sicher gut brauchen kann.

TIPP

Wenn man sein System für den Windows Movie Maker optimieren möchte, sollte man sich einen wirklich starken Prozessor mit 1,5 GHz zulegen, wie er z.B. im Intel Pentium 4 oder im AMD Athlon XP 1500+ enthalten ist. Mit 256 MB RAM Arbeitsspeicher hat man dann ein flottes, leistungsstarkes System.

Software

Die [Benutzeroberfläche](#) von Microsoft Windows [Movie](#) Maker ist in vier große Hauptbereiche und drei Menüleisten gegliedert. Zwei der Menüleisten finden sich ganz oben. Wie in allen Microsoft Produkten kann man über diese beiden Leisten auf dieselben Bereiche und Möglichkeiten zugreifen. Die obere ist textorientiert, während die untere [Icons](#) benutzt.

Unter den Menüleisten liegen die Bereiche Aufgaben für Filmprojekt, Sammlung und Wiedergabe in Fenstern nebeneinander.

Darunter fügt sich die Werkzeugleiste an, gefolgt mit dem Arbeitsbereich Zeitachse – [Storyboard](#). Die Größe der [Fenster](#) Sammlung und Monitor kann man so einstellen, wie man sie braucht. Dazu verschiebt man die blauen Balken zwischen den Fenstern. Der Bereich Aufgaben für Filmbereich kann auch geschlossen werden. Dann hat man in den anderen Bereichen mehr Platz.

Die [Menüleiste](#) und die Werkzeugleiste benutzt man, um verschiedene Arbeiten vorzunehmen oder Vorgänge zu organisieren. Die anderen [Fenster](#) gewähren eine Übersicht über die gesammelten Teile, die man für seinen Film zusammengestellt hat. In der Zeitachse – [Storyboard](#) fügt man die einzelnen [Clips](#) aneinander und verbindet sie durch [Übergänge](#).

In dem folgenden Screenshot wird die Microsoft [Movie](#) Maker Oberfläche noch einmal interaktiv erklärt.



Arbeitsoberfläche von Microsoft Movie Maker

Übung: Zurechtfinden im Microsoft Movie Maker
Die Benutzeroberfläche von Microsoft Windows Movie Maker ist in vier große Hauptbereiche und drei Menüleisten gegliedert.

Wie man Videomaterial auswählt

Mit dem Microsoft [Movie](#) Maker kann man problemlos Videomaterial auswählen und auf die [Festplatte](#) seines Computers bringen. Um Videomaterial von der Kamera oder einer anderen Quelle auf die [Festplatte](#) zu übertragen sind bestimmte Voraussetzungen notwendig. Wenn man z.B. analoges Material übertragen möchte, braucht man eine analoge [Videokarte](#) mit entsprechenden Anschlussmöglichkeiten für Kabel. Auch innerhalb des Videoprogramms muss man Einstellungen vornehmen.

In der Geräteauswahl sind die Videokarten meistens mit dem Namen des [Hardware](#) Herstellers angegeben. Moderne DV-Kameras sind so ausgerüstet, dass sie sich unkompliziert mit dem Computer verbinden lassen. Über einen Fire Wire Anschluss kann man eine [Plug and Play](#) Verbindung aufbauen.

TIPP

Beim Aufnehmen des Materials muss man nicht so genau sein. Man sollte ruhig einige Sekunden vor der betreffenden Sequenz mit dem Aufnehmen beginnen. Auch am Ende kann es etwas länger sein. Die genaue Länge legt man in dem Bereich Sammlung fest, indem man Clip festlegen auswählt.

Umgang mit der Webseite von Feierabend und weiteren Programmen

Für das Aufnehmen von Video- und Audiomaterial gibt es im Microsoft [Movie](#) Maker einen Assistenten. Der geht schrittweise vor und fragt die notwendigen Angaben ab, so dass nichts schief gehen kann:

1. das Gerät auswählen, über das man das Video aufnehmen möchte
2. einen Ordner auf der [Festplatte](#) bestimmen, in dem das Material gespeichert werden soll
3. die Einstellungen für das Video angeben
4. für Audio oder Video Aufnahmen von DV- oder DV VCR-Kameras muss das Aufnahmeverfahren angegeben werden
5. Video oder Audio aufnehmen

Dabei gibt es immer zwei Möglichkeiten: Man kann die Übertragung mit der Kamera und über das Hauptmenü kontrollieren oder man steuert sie zusammen mit dem Eingabegerät direkt vom Wiedergabefenster aus.

TIPP

Wenn man eine DV-Kamera über einen IEEE 1394 Port angeschlossen hat, muss die Kamera auf „An“ gestellt werden. Sonst wird sie vom Videoprogramm nicht erkannt.

Aufnahme über eine DV Kamera

Bevor man mit der Aufnahme beginnt, sollte man noch einmal überprüfen, ob die Kabel richtig im IEEE 1394 Port eingesteckt sind. Dann spielt man das Video in der Kamera ab. Im Programm Microsoft [Movie](#) Maker klickt man im Hauptmenü Datei auf Video aufnehmen.

Indem man über das [Fenster](#) [Aufgabenbereich](#) für Filmprojekt auf Video von Gerät aufnehmen geht, erreicht man ebenfalls sein Ziel. Im Dialogfeld Video Eingabegerät muss man dann unter verfügbare Geräte die DV-Kamera auswählen. Danach gibt man einen Namen für die Datei an und bestimmt, wohin sie gespeichert werden soll.

In dem Dialogfeld Videoaufnahmegerät konfigurieren wählt man die Einstellungen aus, die für das gewünschte Video nötig sind. Anschließend gibt man an, welche Sequenz man aufnehmen möchte und drückt auf Start. Es ist auch möglich, das gesamte Video zu übertragen, wenn genügend Speicher auf der [Festplatte](#) zu Verfügung steht.

Wenn das Ende der zu übertragenden Sequenz erreicht ist, klickt man auf Aufnahme beenden. Will man noch andere Sequenzen aufnehmen, macht man genauso weiter, bis alle gewünschten [Clips](#) übertragen sind. Dann kann man auf Fertig drücken.

Von DV-Kamera aufnehmen



Übung: Wie man Videomaterial von der Kamera überträgt
Während das Material aufgenommen wird, kann man die Sequenzen im Wiedergabefenster mitverfolgen und steuern.



Übung starten

Live-Video aufnehmen

Man kann auch direkt von der live-aufnehmenden Kamera das Material übertragen. Auch hier beginnt man damit, zu überprüfen, ob alle Verbindungen richtig angeschlossen sind. Bei den meisten Kameras muss man für die Live-Übertragung einen bestimmten Modus einstellen. Dann kann man über das Hauptmenü Video aufnehmen anwählen und beginnen.

Die andere Möglichkeit besteht wieder direkt über das [Fenster](#) Aufgaben für Filmprojekt, dort wird unter Video von Gerät aufnehmen das Gerät angewählt. Im [Fenster](#) Videoeingangsquelle wird jetzt zunächst das Videoeingabegerät eingestellt. Danach kann man die Übertragungseinstellungen anpassen. Das gleiche Vorgehen gilt auch für Live-Audio Übertragungen.

Nachdem man einen Namen für die zu übertragende Datei eingegeben hat, bestimmt man den Speicherort auf der [Festplatte](#). Nun kann man mit dem Aufnehmen beginnen.



TIPP

Wenn man nur eine bestimmte Zeit live auf den Computer übertragen will, wählt man das Kontrollfeld Aufnahmezeit. Hier kann man die gewünschte Aufnahmelänge angeben. Die Zeitangabe wird in Stunden und Minuten angegeben.

Dateien importieren

Es ist natürlich auch möglich, für das Video andere Dateien zu benutzen. Das können Videos, Bilder oder Audiodateien in verschiedenen Formaten und auf unterschiedlichen Speichermedien sein. In der folgenden Tabelle sind die Dateiformate aufgelistet, die Microsoft [Movie](#) Maker unterstützt:



Dateityp und Formate

Von Microsoft Movie Maker unterstützte Formate

Das können Videos, Bilder oder Audiodateien von der Festplatte des Computers, von CDs oder anderen Speichermedien sein.

Dateityp	Formate
Audio-Dateien	.aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav, .wma
Bild-Dateien	.bmp, .dib, .emf, .gif, .jif, .jpe, .jpeg, .jpg, .png, .tif, .tiff, .wmf
Video-Dateien	.asf, .avi, .m1v, .mp2, .mp2v, .mpe, .mpeg, .mpg, .mpv2, .wm, .wmv

Jede Datei, die man mit Microsoft [Movie](#) Maker in das [Projekt](#) importiert, bleibt an ihrem ursprünglichen Speicherort erhalten. Es wird im [Projekt](#) auch keine Kopie angelegt, sondern nur ein Verweis. Daher sollte man die Ursprungsdatei danach nicht mehr verschieben oder umbenennen.

Um eine Datei in Microsoft [Movie](#) Maker zu importieren, wählt man im [Fenster](#) Aufgaben für Filmprojekt den Befehl Video importieren. Möchte man einen anderen Dateityp importieren, klickt man auf den entsprechenden Befehl. Es ist möglich, mehrere Dateien gleichzeitig zu importieren. Dazu wählt man die erste Datei aus, drückt zusätzlich die [SHIFT-Taste](#) und klickt dann (bei gehaltener Shift-Taste) eine weiter unten in der Liste liegende oder die letzte Datei in der Liste an. Alle dazwischen liegenden Dateien werden so mitausgewählt. Befinden sich die Dateien nicht in einer Folge in der Liste, sondern an verschiedenen Stellen, nimmt man die STRG-Taste zur Hilfe und kann dann die Dateien einzeln anklicken.

Sobald man Material in das [Fenster](#) Sammlung aufgenommen hat, sollte man sein [Projekt](#) speichern. Im Hauptmenü unter „Datei“ findet man die Option [Projekt](#) speichern. Es öffnet sich ein [Fenster](#) in das man den Namen des Projektes eingibt. Das [Projekt](#) erhält die Dateinamenerweiterung [.mswmm](#) und kann jederzeit weiterbearbeitet werden.

Zusammenfassung

Nachdem sie diese Lektion durch gearbeitet haben, setzen sie sich noch einmal hin, um ihre Arbeit am Video etwas zu planen. Für die Arbeit an ihrem Video können sie den leistungsstarken Rechner eines Freundes nutzen. Ihr eigener hat nicht mehr genug Speicherplatz auf der [Festplatte](#). Die DV-Kassetten haben sie sich bereits heraus gesucht. Nun müssen sie noch die Bilder von den Segelknoten einscannen. Die möchten sie in das Video einarbeiten.

Mit dem Ton wird es schwierig werden. Durch den Wind versteht man viele Kommandos nicht. Daher werden sie den Ton noch einmal live mit einem Mikrofon einsprechen. Die Musik haben sie schon auf ihrem Computer. Die werden sie in das [Projekt](#) importieren. Bevor es losgeht überprüfen sie, ob alle Verbindungen und Kabel richtig stecken.