

[Document title]

[Document subtitle]



[Date]

[Company name]

[Company address]

# Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc179363308)

[Grundlagen und Methoden 2](#_Toc179363309)

[Realisierung und Ergebnisse 2](#_Toc179363310)

[Briefing 2](#_Toc179363311)

[Konzeptentwicklung 2](#_Toc179363312)

[Design und Stilfindung 2](#_Toc179363313)

[Technische Planung 2](#_Toc179363314)

[Drehbucherstellung 2](#_Toc179363315)

[Expose 2](#_Toc179363316)

[Storyboard 2](#_Toc179363317)

[Foley und Voiceover 2](#_Toc179363318)

[Animation 2](#_Toc179363319)

[Musik 2](#_Toc179363320)

[Soundeffekte 2](#_Toc179363321)

[Postproduktion 2](#_Toc179363322)

[Zusammenfassung 2](#_Toc179363323)

# Grundlagen und Methoden

# Realisierung und Ergebnisse

## Briefing

## Konzeptentwicklung

## Design und Stilfindung

### Automaten

Ein Bild, das Screenshot, Rechteck, Design enthält.

Automatisch generierte BeschreibungFür das Werbevideo werden verschieden Formen von einem Automaten benötigt, diese werden im Illustrator designt. Die Basisform der Automaten wird einmalig erklärt. Da die Form für die anderen Automaten wiederverwendet wird.

**Automat:**

Als Beine werden zwei schwarze Rechtecke verwendet.

Als Körper wird ein Abgerundetes Rechteck verwendet. Dieses Rechteck bekommt die Farbe #B4A3D9. Die Beine werden unter dem Körper angeordnet damit ein schöner Übergang entsteht.

Ein Bild, das Screenshot, Rechteck, Design enthält.

Automatisch generierte BeschreibungAls nächstes wird die Klappe des Automaten erstellt. Dieser wird mit einem äußeren und mit einem Inneren Rechteck erstellt. Des weiteren wird mithilfe eines Polygons ein schwarzer Pfeil erstellt.

Abbildung 1: Automat mit Klappe

Mit einem weiteren Rechteck wird der Produkthintergrund erstellt. Diese Rechteckt wird ebenfalls wieder abgerundet.

Für die Tasten des Automaten wird die Funktion Objekt 🡪 Transformieren 🡪 Verschieben werdet. Desweiteren wird eine Anzeige für die Zahl erstellt und eine öffnung für Geldscheine und Münzen.

Abbildung 2: Automat mit Bedienfeld

Ein Bild, das Screenshot, Automat, Design enthält.

Automatisch generierte BeschreibungNun wird das Innenleben designt. Für die verschiedenen ebenen wird ein Schwarzer Strich Desweiteren wird eine Halterung der Produkte wird ein Kreis mit einer Kontur erstellt. Danach wird mit dem Scheren Werkzeug ein Halbkreis erstellt. Nach dem erstellen der beiden Kompontenten werden mit der Methode verschieben mehrere Ebenen erstellt.

Abbildung 3: Innenleben

Ein Bild, das Screenshot, Design enthält.

Automatisch generierte BeschreibungDa wir für unsere Szene einen Leeren, Halbvollen und einen Vollen Automat brauchen wird für der leere Automat zwei Mal kopiert. Des weiteren wird ein Automat benötigt wo die Tür offen ist. Dieser wird zu einem späteren Zeitpunkt erstellt.

Für den Hinhalt der Automaten werden in erste Linie Getränke verwendet. Diese werden aus zusammengefügten Rechtecke erstellt. Diese Getränke werden später der einfachkeithalber Umgefärbt. In der folgenden Abbildung ist der Halbvolle Automat zu sehen.

Abbildung 4:   
Halbvoller-Automat

Ein Bild, das Screenshot, Design enthält.

Automatisch generierte BeschreibungNach dem Befüllen des Automaten ist der Automat fertig. Nun muss nur mehr ein Automat erstellt werden, wo die Tür offen ist damit man ihn im Video „befüllen“ kann.

Abbildung 5: fertiger Automat

Ein Bild, das Screenshot, Text, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Geöffneter Automat

Damit ein Automat als geöffnet symbolisiert wird, wird ein Schanier designt. Die Grundform ist eine Linie, wo beide enden Abgerundet werden. Des Weiteren wird mit einem Verlauf von Grau nach Weiß eine Spiegelung dargestellt.

Abbildung 6: Automat mit Schanier und Spiegelung

Ein Bild, das Screenshot, Design enthält.

Automatisch generierte BeschreibungBei dem geöffneten Automaten wird die Graue Fläche kopiert und transparent gemacht. Des Weiteren wird die Spiegelung entfernt und das Scharnier wird weiter nach rechts gerückt.

Abbildung 7: Geöffneter Automat

## Technische Planung

## Drehbucherstellung

## Expose

## Storyboard

## Foley und Voiceover

## Animation

## Musik

Die Anforderungen für die Musik des Videos sind mindestens drei selberaufgenommene Foleys. Des Weiteren sollen zwei Sounds mit Synths generiert werden.

### Hintergrundmusik:

Für die Hintergrund Musik wird ein Synthesizer für das Intro verwendet. Dieser Synth. heißt „MT-PowerDrumKit“. Das Intro soll ein einfacher Schlagzeug Groove sein. Dafür wurde ein Midi Item verwendet. In der folgenden Abbildung ist der Groove zu sehen:

Ein Bild, das Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 8: Schlagzeug Groove

Die Verbindung mit dem Trompeten Solo wird mit keinem Decrescendo oder mit einem Cross-Fade gemacht. Sondern es wird keine kurze Pause verwendet. Das Trompeten Solo Sample beginnt mit einem Crescendo und wird ebenfalls mit einem Decrescendo beendet.

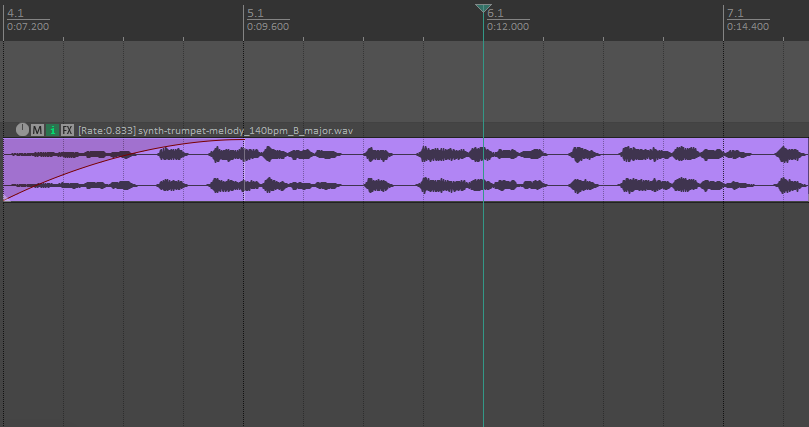


Abbildung 9: Trompeten Solo

Vor dem Exportiren muss die Musik noch gemastert werden. Dafür wird ein Loudness Unit von -23 verwendet. Das entspricht -23db

Ein Bild, das Text, Screenshot, Elektronik, Multimedia-Software enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 10: Mastering

Beim Exportieren soll auf verschiedene Werte geachtet werden. Diese sind: 24bit/48khz. In der folgenden Abbildung wird das Exportfenster gezeigt:

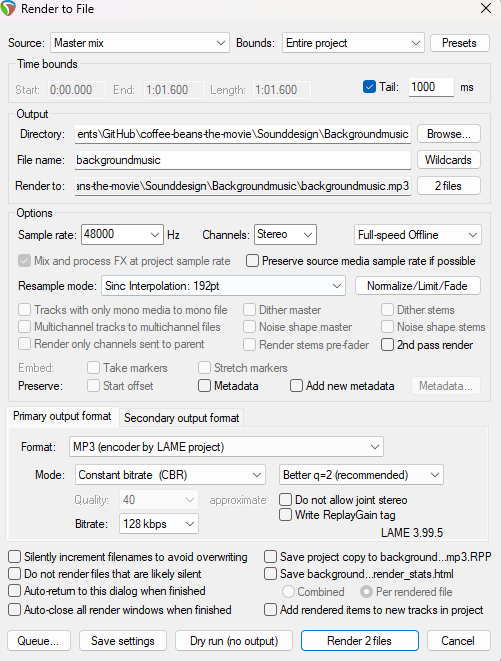


Abbildung 11: Hintergrundmusik-Export

## Soundeffekte

### Selbst aufgenommene Foleys

Folgende Foleys werden selbst aufgenommen:

* Tür öffnen
* Tür schließen
* Laptop Geräusche (Tastatur Eingabe, Maus klicken)

Diese werden mithilfe eines Smartphones aufgenommen.

### Samples

Neben den Selbst aufgenommenen Foleys werden zwei Foleys benötigt, die mit Synths bzw. gratis Samples erstellt wurden. Dafür werden folgende Samples verwendet:

* Bürohintergrund
* Automatengeräusche
* Arbeitsgeräusche

Diese Samples werden von verschiedenen Webseiten wie Pixabay oder FreeSample verwendet.

#### Bürohintergrund:

Für den Bürohintergrund wurde ein Sample gesucht das klassische Geräusche in einem Büro wiedergibt. Dieses Sample wurde von Pixabay heruntergeladen.

Nach dem Herunterladen wird das Sample im Reaper aufbereitet. Für die Aufbereitung wird ein EQ verwendet damit ein Lautstärken Höhepunkt geschaffen wird. In der folgenden Abbildung sind die Einstellungen im EQ zu sehen:

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Reihe enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 12: EQ 1

Ein Bild, das Text, Screenshot, Software, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 13: EQ 2

Ein Bild, das Screenshot, Text, Reihe, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 14: EQ 3

Befalls beginnt das Sample mit einem Crescendo und der Abschluss wird mit einem Decrescendo umgesetzt.

Ein Bild, das Reihe, Multimedia-Software, Diagramm, Grafiksoftware enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 15: Sample in der Audiospur

Zum Abschluss wird wieder im Mastering eine Ziellautsträke deklariert. Alle Foleys werden mit -3dB exportiert.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Elektronik, Multimedia-Software enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 16: Mastering Bürohintergrund

Nun zum Export, dieser wird diesem Unterkapitel gezeigt da der Export für die anderen Samples nicht verändert wird.

In der darunter eingefügten Abbildung ist der Export zu sehen:

Ein Bild, das Text, Screenshot, Zahl, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 17: Sample Export

### Automatengeräusch

Für das Automatengeräusch wird ein Sound verwendet, wo eine Münze in den Automaten eingeworfen wird.

Dieser Sound benötigt nicht viel Bearbeitung, es wird lediglich der Gain angehoben.

Ein Bild, das Screenshot, Text, Reihe, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 18: Automat Gain 2

Ein Bild, das Screenshot, Text, Zahl, Reihe enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 19: Automat Gain 3

Nur wird wie im vorherigen Unterkapitel gemastert und Exportiert.

### Arbeitsgeräusche

## Postproduktion

# Zusammenfassung