

[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.

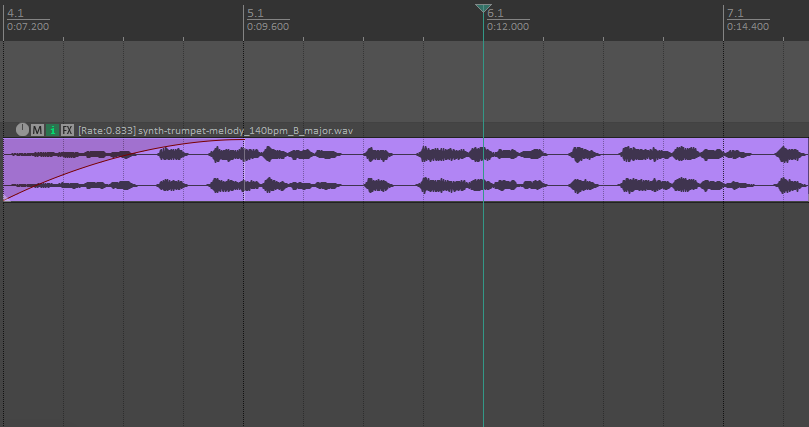


Abbildung 9: Trompeten Solo

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:

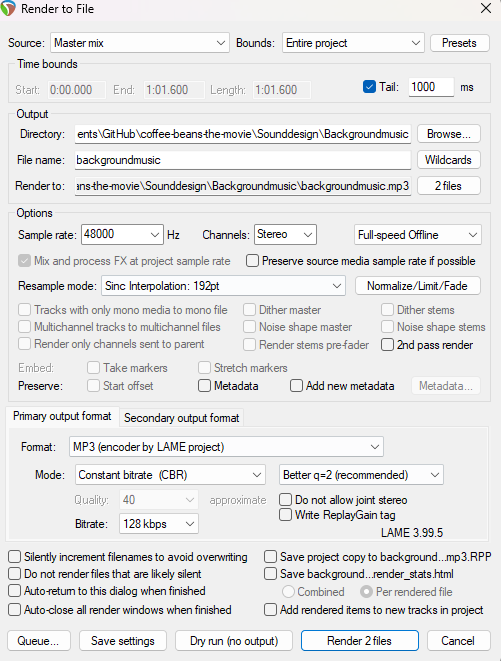


Abbildung 11: Hintergrundmusik-Export

### Selbst aufgenommene Foleys

Folgende Foleys werden selbst aufgenommen:

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

Diese werden mithilfe eines Smartphones aufgenommen.

## Soundeffekte

## Postproduktion

# Zusammenfassung