



HÖHERE TECHNISCHE BUNDESLEHRANSTALT Wien 3, Rennweg
IT & Mechatronik

HTL Rennweg :: Rennweg 89b
A-1030 Wien :: Tel +43 1 24215-10 :: Fax DW 18

Diplomarbeit **Insight**

ausgeführt an der
Höheren Abteilung für Informationstechnologie/Medientechnik
der Höheren Technischen Lehranstalt Wien 3 Rennweg

im Schuljahr 2017/2018

durch

Akyokus Hatice
Kienreich Niklas
Schön Kerstin

unter der Anleitung von

Mag. Roman Jerabek
Mag. Andreas Fink

Wien, 29. März 2018

Kurzfassung

Was ist die Medientechnik? Was wird davon an der HTL beigebracht?

Mit diesen Fragen beschäftigen sich Schüler, die sich für diese Schule interessieren. Dabei haben Sie nur eine Möglichkeit sich darüber zu informieren, den Tag der offenen Tür. Am Tag der offenen Tür stehen die drei Bereiche Foto, Video und Audio im Vordergrund, wobei Webdesign, Softwareentwicklung und Webtechnik, nur kurz oder gar nicht erwähnt werden. Das große Problem hierbei ist, dass sich Interessenten an der Schule anmelden und merken, dass der Schwerpunkt bei der Programmierung liegt. Um dieses Problem zu vermeiden, entwickeln wir eine Webplattform, welche es Schülern ermöglicht sich über die Medientechnik zu informieren. Auf der Webseite befinden sich Videos sowie interaktive Elemente. Mittels Interviews werden wichtige Fragen über die Abteilung, sowie über die Schule im Allgemeinen beantwortet. Der User soll aber auch die Möglichkeit bekommen, medientechnische Elemente zu betrachten und auszuprobieren. Hierbei spielen interaktive Elemente eine große Rolle, da sie einerseits die User neugierig machen aber auch Beispiele sind, die tatsächlich beigebracht werden. Somit können sich Interessenten ein Bild von der Medientechnik machen, ohne das Missverständnisse entstehen.

Abstract

What is media technology? What will be taught on the secondary college for engineering?

These questions trouble students that want to apply to our school. With their only chance to inform themselves at the open day, they discover that only three parts of media technology are shown, photography, video and audio. The remaining parts like web design, software engineering and web technology are either mentioned very briefly or not mentioned at all. The problem is that students apply for our school but discover that the focus lies on programming. To counteract, we developed a web platform which enables students to inform themselves about media technology. The website offers an insight into our school with videos and interactive elements. The interviews answer important questions about the school in general and the department media technology. The user also gets the chance to view and try elements that are taught in school. Interactive elements play a big role as they make students curious but also makes them focus on the subjects that are being taught.

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die individuelle Themenstellung selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche erkenntlich gemacht habe.

Wien, am 29. März 2018

Hatice Akyokus

Kienreich Niklas

Schön Kerstin

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis	xiii
----------------------------	-------------

Abbildungsverzeichnis	xv
------------------------------	-----------

1 Das Team	1
1.1 Hatice Akyokus	1
1.2 Niklas Kienreich	1
1.3 Kerstin Schön	1
2 Das Projekt	3
2.1 Die Idee	3
2.2 Die Planung	3
2.3 Projektmanagement und Kommunikation	3
2.3.1 Projektmanagementsmethode	4
2.3.2 Tool für Scrum	6
2.3.3 Zeiterfassung	6
2.3.4 Kommunikationsmittel	6
2.3.5 Dokumentenverwaltung durch Sharepoint	7
3 Ziele	9
3.1 Muss-Ziele	9
3.2 Optionale Ziele	11
4 Design	13
4.1 Hintergedanken	13
4.2 Richtlinien	13
4.3 Corporate Design	13
4.3.1 Farben	13
4.3.2 Typografie	13
4.3.3 Adobe Illustrator	14
4.3.4 Logo	14
4.3.5 Visitenkarten	20
4.3.6 Designelemente	20
5 Webauftritt	21
5.1 Nutzen und Inhalt	21
5.2 Bildquellen	21
5.3 Frameworks und Libraries	21
5.3.1 Foundation	22
5.3.2 CreateJS	22
5.3.3 interact.js	22
5.4 Responsiveness	22
5.5 Storytelling	22
5.5.1 Story	22

5.5.2	Startseite	22
5.5.3	Interaktive Elemente	22
6	Video	23
6.1	Interview mit dem Abteilungsvorstand	23
6.1.1	Idee	23
6.2	Tag der offenen Tür	23
6.2.1	Idee	23
6.3	Video mit einem Absolvent	23
6.3.1	Idee	23
6.4	Technik	23
6.4.1	Auflösung	23
6.4.2	Aspect-Ratio - Seitenverhältnis	24
6.4.3	Bildrate	24
6.4.4	Farbraum	24
6.4.5	Farbabtastung	24
6.4.6	Weißabgleich	25
6.5	Kameramodelle	25
6.5.1	DSLR Kamera - Aufbau	25
6.5.2	Sensoren	26
6.5.3	Canon EOS 60D	26
6.5.4	Canon EOS 70D	26
6.5.5	Objektive	27
6.6	Beleuchtung	28
6.7	Mikrofone	29
6.7.1	Richtcharakteristik	29
6.7.2	Kondensatormikrofon	29
6.7.3	Dynamisches Mikrofon	30
6.8	Planung und Vorbereitung	30
6.8.1	Logline	30
6.8.2	Exposé	30
6.8.3	Treatment	31
6.8.4	Drehbuch	31
6.8.5	Storyboard	31
6.9	Setting	31
6.10	Post Production	31
6.10.1	Aufnahmeformate	31
6.10.2	Kompressionsverfahren	32
6.10.3	Schnittprogramme	32
6.10.4	Schnitt	32
6.10.5	Blenden	33
6.10.6	Color Correction	33
6.10.7	Masken	35
6.10.8	Geschwindigkeitseffekte	35
6.10.9	Musik	35
6.10.10	Export	35
6.11	Interview mit einem Fachmann	35
6.11.1	Idee	35
6.11.2	Ziel	36
6.11.3	Dreh	36

6.11.4	Schnitt	36
6.11.5	Green Screen	36
6.11.6	Farbkorrektur	36
7	Animationsvideo	37
7.1	Idee	37
7.2	Ziel	37
7.3	Drehbuch	37
7.3.1	Brainstorming	37
7.3.2	Eindruck	38
7.4	Audioaufnahme	38
7.4.1	Mikrofon	38
7.4.2	Software	38
7.5	Schnitt	38
7.6	Umsetzung	38
A	Anhang 1	39

Tabellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

1 Das Team

In diesem Kapitel wird das Team und ihre Rolle vorgestellt.

1.1 Hatice Akyokus

Hatice Akyokus ist Projektleiterin dieser Diplomarbeit. Weiters ist sie für die Webseite zuständig. Dabei muss sie dafür sorgen, dass die Webseite jederzeit erreichbar ist und auf allen Endgeräten einwandfrei funktioniert. Außerdem war sie für das Storytelling zuständig, welches die Zielgruppe ansprechen und begeistern soll. Zu ihren Tätigkeiten als Projektleiterin zählen außerdem die Kommunikation mit den Betreuern, die Dokumentation von Meetings, die Einhaltung der Spielregeln innerhalb des Teams und die ordnungsgemäße Einhaltung der Projektmanagementmethode Scrum.

1.2 Niklas Kienreich

Niklas Kienreich ist Stellvertreter der Projektleiterin. Weiters ist er hauptsächlich für das Design zuständig. Dabei muss er darauf achten, dass das Design der Zielgruppe entspricht und modern wirkt. Außerdem hat er das Logo, die Visitenkarten und verschiedene Gestaltungselemente entworfen. Als Designer hat er außerdem die Figur, welche für das Storytelling benutzt wurde, gezeichnet und sie in ein Animationsvideo verpackt. Ein Interview wurde außerdem von ihm geschnitten und bearbeitet.

1.3 Kerstin Schön

Kerstin Schön ist Mitarbeiterin der Diplomarbeit. Sie ist hauptsächlich für Videos zuständig. Dazu zählt das Führen von Regie am Set, das Schreiben des Drehbuches, das Entwerfen des Storyboards, das Schneiden des Videos, die Farbkorrektur von Videos und die Bearbeitung von Videos. Dabei muss sie darauf achten, dass die Videos ansprechend sind und nicht langweilig wirken. Weiters war es ihre Aufgabe, den interviewten Personen, eine Einverständniserklärung zu überreichen.

2 Das Projekt

In diesem Kapitel wird die Planung des Projektes erläutert.

2.1 Die Idee

Am Tag der offenen Tür werden jungen Schülern gezeigt, was die Medientechnik beinhaltet. Dabei werden nur die Bereiche Video, Audio und Fotografie demonstriert. Bereiche wie Webdesign, Softwaretechnik und Webtechnologie werden gänzlich ausgelassen. Dadurch, dass die Besucher denken, dass es nur diese multimedialen Bereiche gibt, melden sie sich an und merken schnell, dass man sich erst ab der 4. Klasse auf diese Bereiche spezialisiert. Um dies zu verhindern, wurden Informationsvideos gedreht, die auf einer Webseite zur Verfügung stehen. Es wurden insgesamt fünf Videos auf die Webseite gestellt. Zwei davon sind Interviews mit dem Abteilungsvorstand der HTL Rennweg und dem Medientechniklehrer Mag. Roman Jerabek. Die übrigen Videos sorgen für den „Fun-Factor“ und sind humorvoller als die Interviews. Die Webseite beinhaltet interaktive Elemente, welche zeigen, was mit der Medientechnik gemacht werden kann. Durch diese Mittel soll gezeigt werden, was in den fünf Jahren beigebracht wird.

2.2 Die Planung

Die Projektplanung ist die wichtigste Phase eines Projektes und erfolgt nach der Definierung der Projektziele.¹ Weiters wird die Projektmanagementmethode und alle, für diese Methode wichtigen, Tools, welche verwendet wurden, erklärt. Im Rahmen dieser Diplomarbeit, wurde als Erstes ein Kick-Off-Meeting mit den Projektbetreuern organisiert, bei der die Durchführung besprochen wurde. Anschließend wurden, die zu erledigenden Dokumente, die Umwelt- bzw. Umfeldanalyse und die Risikoanalyse, festgelegt. Zuletzt wurde die Projektmanagementmethode festgelegt, welche für die Diplomarbeit am besten geeignet ist. Nach dem Kick-Off-Meeting wurde der Antrag, welcher die Projektziele, die Projektorganisation, die Umwelt- bzw. Umfeldanalyse, die Risikoanalyse, die Meilensteinliste, die Projektressourcen und externe Kooperationspartner enthält, geschrieben und dem Abteilungsvorstand der Informationstechnologie, Dr. Gerhard Hager, übergeben.

2.3 Projektmanagement und Kommunikation

Für diese Diplomarbeit entschied sich das Team dazu, die Projektmanagementmethode Scrum zu verwenden. Für diese Methode ist ein Tool, welches die Arbeitspakete enthält, notwendig. Hierbei verwendet das Team die Webseite taiga.io, welches mit der Webseite für Zeiterfassung, toggl.com, verwendet werden kann. Für die Dokumentenverwaltung wird Sharepoint verwendet, welche mit den HTL Rennweg Accounts verbunden sind. Dabei hat der Hauptbetreuer, sowie der Nebenbetreuer Zugriff darauf und kann alle Dokumente einsehen.

¹ vgl. <https://www.rechnungswesen-verstehen.de/lexikon/projektplanung.php> [Zugriff: 17.03.2018]

2.3.1 Projektmanagementmethode²

Die vom Projektteam gewählte Projektmanagementmethode, ist Scrum. Scrum ist eine agile Projektmanagementmethode und wird seit den 90er Jahren in der Softwareentwicklung verwendet und findet dort seinen Ursprung. Es werden drei Rollen definiert, der Product Owner, das Entwicklungsteam und der Scrum Master.

2.3.1.1 Rollen^{3 4 5}

Product Owner

Der Product Owner stellt Anforderungen an das Produkt und priorisiert diese. Dabei handelt es sich immer um eine Einzelperson und keinen Ausschuss. Somit darf diese Rolle auch nicht aufgeteilt werden. Weiters, ist er für das Product Backlog zuständig und sorgt dafür, dass der Wert des Produkts maximiert wird, in dem er die Einträge maximiert und so definiert, dass das Entwicklungsteam die Einträge versteht. Er ist die einzige Person, welche Änderungen vornehmen darf und dafür rechenschaftspflichtig ist. Die Entscheidung, ob ein Sprint vorzeitig beendet werden darf, liegt ebenfalls beim Product Owner. Doch die Hauptaufgabe des Product Owners liegt darin, Rücksprache mit dem Management und Stakeholdern zu halten, um die Arbeit zu optimieren und somit eine Fortschrittskontrolle zur Erreichung des Sprintziels durchzuführen. Im Sprintreview erklärt er, welche Product-Backlog-Einträge fertig sind und welche noch zu erledigen sind.

Entwicklungsteam

Alle Mitglieder des Entwicklungsteams sind gleichberechtigt und haben untereinander keine Hierarchie. Somit haben sie keine Weisungsbefugnisse und tragen zur Erstellung des Produktes bei. Mitglieder ohne IT-Kenntnisse werden ebenfalls als Entwickler bezeichnet. Allerdings sollte das Entwicklungsteam eine Größe zwischen drei und neun Personen betragen. Die vom Product Owner spezifizierten Einträge, werden vom Entwicklungsteam umgesetzt, wobei sie die Machbarkeit und den Aufwand der Backlog Einträge beim Sprint Planning beurteilen und über den Umfang des Backlogs entscheiden. Das Entwicklungsteam entwickelt das Produkt und ist für die Abarbeitung des Backlogs zuständig. Allerdings in einer Reihenfolge, welche vom Product Owner festgelegt wird. Am Ende eines jeden Sprints wird ein Prototyp präsentiert und über den erzielten Fortschritt berichtet.

Scrum Master

Der Scrum Master ist kein Projektleiter, sondern dafür verantwortlich, dass die Projektmanagementmethode Scrum, richtig ausgeführt wird. Falls Scrum neu eingeführt wird, ist es seine Aufgabe und Pflicht, dem restlichen Team den Ablauf zu erklären. Er trifft während des Projektablaufes keine Entscheidungen und darf nicht in Entwicklungsprozess eingreifen. Sein Aufgabenbereich liegt in der Moderation und der Vermittlung an Informationen zwischen Product Owner und dem Entwicklungsteam. Ein Scrum Master entlastet weiters das Projektteam, in dem er zentrale Aufgaben übernimmt und über die Werte und Regeln eines Projektes wacht. Weiters leitet er Meetings, in welchen er unparteiisch zu handeln hat. Somit hat ein Scrum Master Meinungsverschiedenheiten oder generelle Konflikte zu beseitigen.

² vgl.<http://projektmanagement-definitionen.de/glossar/scrum/> [Zugriff: 17.03.2018]

³ vgl.<https://www.scrum.de/was-macht-product-owner/> [Zugriff: 17.03.2018]

⁴ vgl.<https://www.projektmagazin.de/glossarterm/entwicklungsteam-scrum> [Zugriff: 17.03.2018]

⁵ vgl.<http://agiles-projektmanagement.org/scrum-rollen/scrum-master/> [Zugriff: 17.03.2018]

2.3.1.2 Product Backlog⁶

Der Product Backlog wird vom Product Owner angelgt, gepflegt, geordnet und priorisiert und ist eine Sammlung von Anforderungen. Das Backlog enthält „User-Stories“, welche die Bedürfnisse der Nutzer widerspiegeln. Diese enthalten grobe Anforderungen, die für das Endergebnis wichtig sind und werden beim Sprint-Planning Meeting festgelegt. Die User-Stories müssen in kleinstmögliche Aufgaben aufgegliedert werden, damit das Team diese im Sprint abarbeiten kann. Ein Sprint dauert in der Regel ein bis vier Wochen, diese wird vom Scrum Master festgelegt. Weiters spielt die Priorisierung eine wichtige Rolle, denn diese entscheidet darüber, was im nächsten Sprint abgearbeitet wird. Diese darf während dem Sprint nicht verändert werden. Allerdings werden sie in Absprache mit den Stakeholdern korrigiert und angepasst, sofern die Dringlichkeit und Notwendigkeit eine große Rolle spielen. Um einen Überblick über alle Aufgaben zu behalten, wird ein Sprint Backlog angelegt.

2.3.1.3 Sprint Backlog⁷

In einem Sprint Backlog befindet sich eine Liste von Aufgaben. Diese sind essentiell um die Anforderungen des Product Backlogs umzusetzen. Das Sprint Backlog entsteht aus der Sprint Planung, wobei der Aufwand einer Aufgabe in Stunden geschätzt wird. Die Aufgaben nimmt sich jedes Teammitglied selbst und nutzt den Sprint Backlog zur Verfolgung der Aufgaben.

2.3.1.4 Sprint Planning⁸

Im Sprint Planning werden die Anforderungen und Arbeitspakete, die im aktuellen Sprint umgesetzt werden sollen, besprochen. Der Product-Owner organisiert alles, das Entwicklungsteam, der Scrum-Master und optional der Stakeholder, nehmen teil. Das Sprint Planning findet zu Beginn jedes Sprints statt und dauert vier bis acht Stunden. Aus dem Product-Backlog werden eine Anzahl an höchstpriorisierten Anforderungen ausgewählt und in ein Selected-Backlog übernommen. Diese sind nur Vorschläge, denn das Entwicklerteam entscheidet letztendlich, was im Sprint realisiert werden soll. Die Sprint-Planung teilt sich in zwei Phasen auf. In der ersten Phase, werden die Anforderungen detailliert besprochen. Dabei schätzt das Entwicklungsteam den Realisationsaufwand und legt fest, was im Sprint umgesetzt wird. In der zweiten Phase bespricht das Entwicklungsteam die Realisierung und zerlegt die Anforderungen in einzelne Tasks. Bei Fragen sollte der Product Owner erreichbar sein.

2.3.1.5 Daily Scrum⁹

Ein Daily Scrum-Meeting ist ein kurzes, tägliches Meeting des Teams, welches ungefähr 15 Minuten dauert. Der Scrum Master nimmt teil und greift moderierend ein, wenn nötig. Beim Daily Scrum werden Statusupdates und Geschehnisse geschildert.

2.3.1.6 Sprint Review¹⁰

Das Sprint Review-Meeting findet am Ende jedes Sprints statt. Sie dient zur Einholung von Feedback von den Stakeholdern. Dabei wird das Produktinkrement vorgestellt, wobei

⁶ vgl. <http://scrum-fibel.de/artefakte/sprint%20backlog.html> [Zugriff: 17.03.2018]

⁷ vgl. <http://scrum-fibel.de/artefakte/sprint%20backlog.html> [Zugriff: 17.03.2018]

⁸ vgl. <http://doktor-scrum.de/sprint-planning-1/> [Zugriff: 17.03.2018]

⁹ vgl. <http://scrum-master.de/Scrum-Meetings/DailyScrumMeeting> [Zugriff: 17.03.2018]

¹⁰ vgl. <https://www.projektmagazin.de/methoden/sprint-review> [Zugriff: 18.03.2018]

der Stakeholder seine Meinung gibt und dadurch das Produkt im nächsten Sprint optimiert werden kann.

2.3.2 Tool für Scrum

Taiga ist ein Open Source Tool, welches für Scrum Projekte verwendet werden kann. Durch das schlichte und moderne Design, findet man sich schnell zurecht. Man bekommt die Möglichkeit geboten entweder ein Scrum oder Kanban Template zu benutzen. In dieser Diplomarbeit wurde das Scrum Template verwendet. Taiga bietet ein Interface für das Product und Sprint Backlog und dem dazugehörigen Taskboard, welche alle Tasks grafisch darstellt und sie mit einem Status versieht, um ersichtlich zu machen, in welcher Phase sich der Task befindet. Es gibt fünf Phasen:

- Neu
- In Arbeit
- Bereit zum Testen
- Fertig
- Informationen werden benötigt

Die Tasks können in die jeweilige Phase verschoben werden und sobald sie sich in der Phase „Fertig“ befinden, aktualisiert sich der Projektfortschritt. Das gibt einen genauen Überblick über den Stand des Projektes.

2.3.3 Zeiterfassung

Für die Zeiterfassung wurde toggl.com verwendet. Durch die Eingabe des Tasks und den Klick eines Buttons, wird die Zeit aufgezeichnet und in den Reports aufgelistet. Der Projektleiter kann die erfassten Zeiten jedes Teammitgliedes sehen und auch verändern. Es gibt zwei Möglichkeiten die Zeit zu erfassen:

- Manual Mode
- Timer Mode

Im Manual Mode wird die Zeit händisch eingetragen, währenddessen im Timer Mode die Zeit, ähnlich wie bei einer Stoppuhr, automatisch läuft. Das führt zu einer genaueren Zeiterfassung.

2.3.4 Kommunikationsmittel

In der Diplomarbeit wurde teamintern WhatsApp als Kommunikationsmittel verwendet. WhatsApp ist eine Instant-Messaging-App mit der Nachrichten in Echtzeit ausgetauscht werden können. Die Projektleitung erstellte zu diesem Zwecke eine Gruppe, in welcher alle Mitglieder eingeladen wurden. In dieser Gruppe wurden wichtige Ereignisse besprochen, sowie Fragen geklärt. Mit den Diplomarbeitsbetreuern wurde die Kommunikation durch E-Mail bevorzugt.

2.3.5 Dokumentenverwaltung durch Sharepoint

Für die Dokumentenverwaltung, entschied sich das Team für Microsoft Sharepoint. Dieses Tool bietet eine Verbesserung der Teamproduktivität, sowie ein bequemes Verwalten von Dokumente durch eine kurze Einarbeitungszeit und einer schnellen und leichten Erstellung einer Zusammenarbeitsumgebung. Auf Sharepoint haben das gesamte Team und die Projektbetreuer Zugriff, um hochgeladene Dateien bewerten zu können.

3 Ziele

Ziel unserer Diplomarbeit ist es, Jugendlichen der Unterstufe die Medientechnik näherzubringen. Dabei greift das Team auf klassische Storytelling-Methoden zurück, welche die Spannung, und den Spaß erhöhen sollen.

Folgende Ziele wurden im Diplomarbeitsantrag definiert:

3.1 Muss-Ziele

1. RE-M 1 Webseite

Eine Webseite ist erstellt.

Auf der Webseite kann sich der Nutzer aussuchen, ob er sich nur Informationen durchlesen, oder auf eine interaktive Weise Informationen über die Schule erfahren möchte. Hierbei werden zwei Buttons angezeigt, wobei beim Klick auf einem Button ein pdf-File heruntergeladen wird, welches Informationen enthält. Die Webseite enthält interaktive Elemente, gibt dem Nutzer die Möglichkeit die Medientechnik besser kennenzulernen und ist in verschiedenen Ebenen aufgebaut.

2. RE-M 2 Videos auf der Webseite

Die Videos sind auf der Webseite vorhanden. Die gedrehten Videos sind auf der Webseite ersichtlich.

3. RE-M 3 Kontaktdaten

Die Kontaktdaten sind auf der Webseite vorhanden.

Bei Fragen können sich Nutzer, per E-Mail melden. Diese wird von schulinternen Personen betreut und ist jederzeit erreichbar. Außerdem befinden sich weitere Kontaktdaten wie Adresse und Telefonnummer auf der Webseite.

4. RE-M 4 Corporate Design

Ein Corporate Design ist erstellt.

Ein Corporate Design, welche die Farben, Schriftarten und das Logo der Webseite bestimmt, wird erstellt. Diese wird als Anhaltspunkt verwendet und ist als pdf-Datei verfügbar.

5. RE-M 5 Responsive Design

Die Webseite ist responsive ausgeführt.

Die Webseite ist responsive ausgeführt und kann auf mobilen und Desktop-Geräten bedient werden.

6. RE-M 6 Drehbuch

Ein Drehbuch ist für das Tag der offenen Tür und Schülervideo erstellt.

Ein Drehbuch wird geschrieben. Dieses beinhaltet:

- Was gefilmt wird
- Wie es gefilmt wird

- Gesprochener Text
 - Gebrauchtes Equipment
 - Dresscode
7. RE-M 7 Storyboard
Ein Storyboard für das Animationsvideo ist erstellt.
Ein Storyboard für das Animationsvideo wird erstellt um die Realisierung so einfach wie möglich zu gestalten.
 8. RE-M 8 Genehmigung
Eine Genehmigung für das Filmen ist eingeholt.
Eine Drehgenehmigung wird beim Direktor eingeholt. Beim Filmen in den Klassenräumen wird ebenfalls um Erlaubnis gefragt, falls Schüler auf dem Material zu sehen sein sollten.
 9. RE-M 9 Fragenkatalog
Ein Fragenkatalog ist erstellt.
Ein Fragenkatalog, welches die Fragen zum Interviewen beinhaltet, wird erstellt. Dabei ist zwischen den Fragen die an einen Medientechniklehrer und denen die an den Abteilungsvorstand gestellt werden, zu unterscheiden.
 10. RE-M 10 Animationsvideo
Ein Animationsvideo ist erstellt.
Das Animationsvideo ist das erste Video, welches angezeigt wird. Dieses Video thematisiert allgemeine Fakten über die Schule und die Medientechnik. Das Video soll informativ, aber auch auflockernd wirken.
 11. RE-M 11 Tag der offenen Tür
Ein Video ist am Tag der offenen Tür gedreht.
Am Tag der offenen Tür werden Eltern und Kinder nach ihrem ersten Eindruck befragt und gefilmt. Dabei wird auch einen Einblick in den Tag der offenen Tür geboten. Dieses Video beinhaltet außerdem zwei Interviews. Die Szenen werden dem Drehbuch entsprechend gefilmt.
 12. RE-M 12 Interview
Zwei Interviews sind durchgeführt.
Ein Medientechniklehrer und der Abteilungsvorstand der Medientechnik werden interviewt. Die Fragen werden aus dem Fragenkatalog entnommen.
 13. RE-M 13 Interviewer/in
Zwei Interviews sind durchgeführt.
Ein Medientechniklehrer und der Abteilungsvorstand der Medientechnik werden interviewt. Die Fragen werden aus dem Fragenkatalog entnommen.
 14. RE-M 14 Voice-Over
Ein Voice-Over ist vertont.
Das Voice-Over beinhaltet den gesprochenen Text, welcher im Drehbuch festgelegt wurde. Dieser wird ins Video in den entsprechenden Stellen eingebunden.
 15. RE-M 15 Schnitt
Das Video ist geschnitten.
Das Video wird dem Drehbuch entsprechend geschnitten.

16. RE-M 16 Color-Correction
Color-Correction ist durchgeführt.
Um die Belichtung und Farbe gekonnt in Szene zu setzen, wird Color-Correction durchgeführt. Hierbei wird darauf geachtet im natürlichen Bereich zu bleiben um das Video authentisch wie möglich wirken zu lassen.
17. RE-M 17 Interview mit Schülern
Ein Interview mit einem ehemaligen Schüler der Schule und einem Schüler der zweiten Klasse ist durchgeführt.
Ein ehemaliger Schüler und ein Schüler der zweiten Klasse müssen gemeinsam Fragen beantworten und die Antwort auf eine kleine Tafel schreiben und anschließend herzeigen und die Antwort begründen.
18. RE-M 18 FAQ
Ein FAQ ist erstellt.
Auf der Webseite befinden sich FAQ's, um häufig gestellte Fragen zu beantworten.
19. RE-M 19 Visitenkarten
Visitenkarten sind erstellt und ausgedruckt.
Es werden Visitenkarten erstellt und am Tag der offenen Türe verteilt, um Aufmerksamkeit für die Diplomarbeit zu erwecken.
20. RE-M 20 Schulleitung
Die Schulleitung ist in die Diplomarbeit involviert.
Die Kommunikation, die Planung, das rechtliche Abklären und der Einfluss in das Content-Design, erfolgt mit der Schulleitung.

3.2 Optionale Ziele

Dabei wurden folgende optionale Ziele festgelegt:

1. RE-O 1 Interaktivität erhöhen
Mehrere interaktive Elemente sind vorhanden.
Die Webseite wird ausgebaut um mehrere interaktive Elemente einzubauen. Hierbei wird dem Nutzer die Komplexität der Medientechnik gezeigt.
2. RE-O 2 Quiz
Ein Quiz ist erstellt.
Auf der ersten Ebene wird der Nutzer aufgefordert ein Quiz zu machen. In diesem Quiz kann dieser herausfinden, ob er eher für die Medientechnik oder die Netzwerktechnik geeignet ist.

4 Design

4.1 Hintergedanken

Genau, wie bei allen anderen Aspekten, dieser Diplomarbeit, war der Hintergedanke des Designs, es einladend, fröhlich und angemessen der Zielgruppe zu gestalten.

4.2 Richtlinien

4.3 Corporate Design

4.3.1 Farben

Bei den Farben wurde zum einen, ein helles Grün, zum anderen ein knalliges Orange gewählt. Als Akzentfarbe wurde ein helles Grau in das Corporate Design aufgenommen.

4.3.1.1 Grün

Wenn etwas ergrünt, ergibt sich Hoffnung auf neues Leben. Diese Farbe ist sehr naturbelassen und die Farbpsychologie lehrt, dass Grün Lebensfreude und Jugend vermittelt. Grün kann zwar auch Gift und somit eine Warnung signalisieren, durch den Kontext der Webseite ist dies aber unwahrscheinlich. ¹

4.3.1.2 Orange

Bei Orange handelt es sich um eine sehr auffällige Farbe. Sie ist eine warme, energiegeladene Farbe und kann aufregend, bis sogar spaßig auf einen Menschen wirken. Durch ihre Auffälligkeit kann sie aufdringlich oder extrovertiert wirken. Orange kann auch billig wirken, da der Mensch kaum etwas Hochwertiges kennt, dass diese Farbe besitzt. ²

4.3.1.3 Grau

4.3.2 Typografie

4.3.2.1 Parisien Night Oblique

Diese Schrift wurde wegen ihrer dynamischen Linienführung gewählt, welche an das Logo erinnert.

Verwendung findet die Schrift in den Überschriften der Website.

4.3.2.2 Calibri

Calibri ist eine serifenlose Schrift. Sie ist dadurch auf Bildschirmen mit geringerer Auflösung leicht zu lesen. Sie wirkt durch ihre abgerundeten Ecken freundlicher, als manch andere

¹ vgl.<http://www.grafixerin.com/bilder/Farbpsychologie.pdf> [Zugriff: 17.03.2018]

² vgl.<http://www.grafixerin.com/bilder/Farbpsychologie.pdf> [Zugriff: 17.03.2018]

Schriftart.³

Calibri wird in den Texten der Website und in den Textslides der Videos verwendet.

4.3.3 Adobe Illustrator

4.3.3.1 Vectorgrafiken

Vektorgrafiken kann man beliebig vergrößern und verkleinern, ohne dass sie an Auflösung, Qualität oder allgemein Daten verlieren. Das liegt daran, dass Vektorgrafiken aus Linien und Kurven bestehen. Diese zusammen bilden sogenannte Pfade. Was diese Pfade so speziell macht und die verlustfreie Skalierung ermöglicht, ist dass sie durch mathematische Funktionen beschrieben werden. Das heißt, dass das Bild auf jeder erdenklichen Größe neu berechnet und gerendert werden kann.⁴

4.3.4 Logo

4.3.4.1 Logo-Arten

Bei Logos unterscheidet man zwischen vier verschiedenen Arten.^{5 6}

Zum einen gibt es sogenannte Bildmarken. Hierbei handelt es sich um eine einfache Abbildung oder Illustration. Empfehlenswert ist solch ein Logo jedoch eher für größere Firmen und Unternehmen, da der Betrachter beim Erblicken des Logos, die Verbindung mit jenem Unternehmen herstellen können soll. Dies ist bei unbekannten Marken unwahrscheinlich und somit kontraproduktiv. Wenn ein Unternehmen auf eine Bildmarke umsteigt, gibt es oft eine Einführungsphase, in der das neue Logo anfangs mit Beschriftung gezeigt wird.

Eine weitere Logo-Art ist die Wortmarke. Sie zeigt einfach den Namen, des Unternehmens. Aber auch hier muss man sich Gedanken machen, wie das Logo auf den Betrachter wirkt. Neben der Farbe des Schriftzugs, sind typografische Aspekte auch wichtig. Darauf wird später in der Umsetzung des Logos genauer eingegangen.

Zeichenmarken sind den Wortmarken sehr ähnlich, denn sie beruhen auch auf der Typografie. Der Unterschied liegt darin, dass es sich hier nicht um Worte im Logo handelt, sondern um Abkürzungen, einzelne Buchstaben oder Zahlen.

Bei Wort-Bild-Marken, oder auch Kombinationen, handelt es sich, wie der Name schon verrät, um eine Kombination aus Bildmarke und entweder Wortmarke, oder Zeichenmarke. Bei dieser Art des Logos handelt es sich um die weit verbreitetste Variante. Sie ist auch am besten für kleine und mittelgroße Unternehmen geeignet.

Auch Keyvisuals können genutzt werden. Sie sind nicht an das Logo gebunden und können somit davon abweichen und eigene Charakteristiken veranschaulichen. Ein Keyvisual ist dann gut, wenn auf ihm der Name des Unternehmens nicht vertreten ist, der Betrachter es aber trotzdem ohne viel nachzudenken zuordnen kann.

³ vgl. <https://www.typografie.info/3/Schriften/fonts.html/calibri-r61/> [Zugriff: 18.03.2018]

⁴ vgl. <https://helpx.adobe.com/illustrator/using/drawing-basics.html> [Zugriff: 18.03.2018]

⁵ vgl. <http://www.webmasterpro.de/design/article/logodesign-arten-von-logos.html> [Zugriff: 18.03.2018]

⁶ vgl. <http://www.sanseg.de/logodesign/zeichenmarken/> [Zugriff: 18.03.2018]

4.3.4.2 Zweck

⁷⁸ Das Wort Logo stammt von dem griechischen Wort „logos“ ab. Es lässt sich in „Wort“, aber auch „Rede“ und „Sinn“ übersetzen. Hierbei möchte man nun meinen, dass es sich bei einem Logo um ein Wort handeln muss. Da sich das Wort aber von logos ableitet und nicht eins zu eins das Selbe bedeutet, ist ein gewisser Spielraum gegeben. In der Praxis verstehen wir unter einem Logo meist ein sogenanntes Signet, welches sich vom lateinischen Wort „signum“, also Zeichen, ableitet. Dieses kann, wie bereits erläutert wurde, in Kombination mit einem Wort verwendet werden. Die Bedeutung von „logos“ ist aber nicht unwichtig. Das Logo hat den Sinn als Kennzeichen zu fungieren. Dabei ist es egal ob es an ein Unternehmen, eine Dienstleistung oder ein Produkt gebunden ist. Es ist für alle diese Fälle einsetzbar. Ein weiterer Zweck von Logos ist die Orientierungs- und Entscheidungshilfe. Die Zielgruppe kann an diesen nämlich die Unternehmen, die hinter den Produkten oder Dienstleistungen stehen eindeutig identifizieren.

Natürlich soll das Logo in seiner Form und Farbe, also seinem Erscheinungsbild, möglichst einzigartig und unverwechselbar sein. Das hat zwei große Gründe:

Sinnhaftigkeit

Die Sinnhaftigkeit würde ansonsten verloren gehen. Das kritische Stichwort hier ist „unverwechselbar“, denn wenn das Logo nicht einzigartig ist, ist es auch verwechselbar. Sobald ein Logo verwechselt werden kann, erfüllt es nicht mehr optimal seinen Zweck, die Bezugspersonen an das Unternehmen zu erinnern. Auf jeden Fall nicht spezifisch an das eigene Unternehmen, was sehr kontraproduktiv wäre.

Rechtliche Folgen ⁹

Es kann rechtliche Folgen nach sich ziehen. Hierbei ist das Wort „einzigartig“ das wichtigere. Wenn bei dem Logo zu hohe Verwechslungsgefahr besteht, beziehungsweise es eins zu eins das Selbe ist, riskiert man eine Klage, eines anderen Unternehmens, oder gar des Urhebers des Logos. Regionale Kleinunternehmen werden in den Klagen von Global Playern nicht ausgeschlossen, also ist hier größte Vorsicht geboten.

4.3.4.3 Symbolik

4.3.4.4 Umsetzung

Das Logo von Insight wurde nach dem Brainstorming des Teams, zuerst in Form von Skizzen für das Signet in Adobe Photoshop CS6 gezeichnet. Hierbei wurde ein Grafiktablett verwendet, da es eine einfachere, schönere und vor allem genauere Linienführung, als eine Maus gewährleistet. Nachdem ein Entwurf ausgesucht wurde, wurde die Skizze exportiert und das Bild in eine Ebene, im Adobe Illustrator CS6 geladen, einem Vektorgrafikprogramm. Dieses Programm wurde genutzt, um eine Vektorgrafik, des Logos zu erstellen. Die Ebene hatte eine Transparenz, oder auch Opazität, von ungefähr 33 Prozent. So lenkt die Skizze nicht mehr von dem Ergebnis ab, kann aber doch noch gut auf dem weißen Hintergrund gesehen werden. Auf den darüber liegenden Ebenen wurde das Zeichenstift-Werkzeug genutzt um die Skizze als Vektorgrafik nachzuzeichnen. Das Pinsel-Werkzeug wäre mit dem Grafiktablett zwar leicht zu bedienen gewesen, hätte aber nicht genau das Ergebnis erbracht, was das andere Werkzeug gewährleisten konnte.

⁷ vgl. <http://www.startperfect.de/wissen/welchen-zweck-haben-logos.htm> [Zugriff: 24.03.2018]

⁸ vgl. <http://www.startperfect.de/wissen/logo-begriff.htm> [Zugriff: 24.03.2018]

⁹ vgl. <https://t3n.de/news/10-vermeidbare-logo-design-fehler-605752/> [Zugriff: 29.03.2018]

Das Zeichenstift-Werkzeug ^{10 11}

Mit dem ersten Klick, mit dem Zeichenstift-Werkzeug, legt man den ersten Ankerpunkt der Form fest. Danach kann man durch Klicken, immer neue Ankerpunkte setzen. Zwischen jedem Ankerpunkt wird eine gerade Linie gezogen. Wenn man nun eine Kurve ziehen möchte, klickt man, lässt dabei gedrückt, und zieht mit dem Cursor über den Bildschirm. Hierbei wird eine Bézierkurve erstellt. Diese wird durch Parameter beschrieben. Eine Bézierkurve n-ten Grades benötigt n+1 Punkte um beschrieben zu werden. Also wird eine einfache Kurve, die mit dem Zeichenstift-Werkzeug erstellt wird, durch den Anfangs- und Endankerpunkt beschrieben und die Endpunkte der Tangenten, die von diesen zwei Punkten ausgehen. Um den Pfad zu beenden, kann man zwei verschiedene Varianten wählen. Wenn man die Form schließen möchte, muss man einfach nur die letzte Linie oder Kurve mit dem ersten Ankerpunkt verbinden. Sollte man den Pfad aber geöffnet lassen wollen, kann man mit gedrückt gehaltener Strg-Taste mit dem Cursor außerhalb der Form klicken. Noch einfacher ist es, bei noch nicht geschlossener Form einfach ein anderes Werkzeug auszuwählen.

Das Pinsel-Werkzeug ¹²

Bei dem Pinsel-Werkzeug ist es, ähnlich zu den Pinseln in Photoshop, nur notwendig mit freier Hand eine Linie, Kurve oder Folge der beiden genannten zu zeichnen. Das Programm berechnet daraufhin von selbst die notwendigen Parameter und vektorisiert den Pfad. Um hier eine geschlossene Form zu zeichnen, muss nur die Alt-Taste gedrückt gehalten werden. Trotz Einstellungsmöglichkeiten, wie Genauigkeit, oder Glättung, des Pinsels, fiel die Auswahl für das Nachzeichnen der Logoskizze nicht auf ihn, da die Skizze bereits sehr genaue Proportionen hatte, die mit freier Hand schwer zu treffen waren.

Das Ellipse-Werkzeug ¹³

Für die runden Elemente, wie Iris, Pupille und die Reflexionen, wurde das Ellipse-Werkzeug verwendet. Ellipsen benötigen nur drei Parameter um als Vektorgrafik beschrieben zu werden. Der Ursprungspunkt, welcher die linke obere Ecke ist, die Höhe und die Breite. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten das Ellipse-Werkzeug zu verwenden. Man kann mit dem Cursor auf den Ursprungspunkt klicken, die Maus gedrückt halten und dann die Ellipse auf die gewünschte Höhe, beziehungsweise Breite ziehen. Wenn man bei diesem Prozess die Shift-Taste gedrückt hält, bleibt die Höhe und Breite gleich und man zeichnet somit einen perfekten Kreis. Eine andere Möglichkeit ist es, mit dem Ellipse-Werkzeug in den Ursprungspunkt der Ellipse zu klicken. Daraufhin öffnet sich ein Fenster, bei dem man Höhe und Breite manuell angeben kann. Für einen Kreis nimmt man einfach zwei idente Werte, wie zum Beispiel 100 Pixel Höhe und 100 Pixel Breite.

Pathfinder ^{14 15}

Um dem Auge mehr persönlichen Charakter und Dynamik zu geben, wurde die Kreisform, der Iris auf der oberen Seite etwas abgeflacht. Um dieses Ergebnis zu erlangen wurde ein

¹⁰ vgl. <https://helpx.adobe.com/de/illustrator/using/drawing-pen-pencil-or-flare.html> [Zugriff: 25.03.2018]

¹¹ vgl. <http://www.mathepedia.de/Bezierkurven.html> [Zugriff: 25.03.2018]

¹² vgl. <https://helpx.adobe.com/de/illustrator/using/brushes.html> [Zugriff: 25.03.2018]

¹³ vgl. https://helpx.adobe.com/at/illustrator/using/drawing-simple-lines-shapes.html#draw_ellipses [Zugriff: 26.03.2018]

¹⁴ vgl. <https://helpx.adobe.com/de/illustrator/using/combining-objects.html> [Zugriff: 27.03.2018]

¹⁵ vgl. <https://helpx.adobe.com/de/illustrator/using/combining-objects.html#pathfinder> [Zugriff: 27.03.2018]

flacher Teil, des Kreises abgeschnitten. Bewerkstelligt, wurde dies durch Pathfinder-Effekte. Bei den Pathfinder-Effekten handelt es sich im Prinzip um die Kombination mehrerer Objekte, durch verschiedenste Interaktionsmodi. Die Interaktion selbst kann vom User jedoch nicht selbst bearbeitet werden. Es folgen nun vier Beispiele für solche Modi, darunter der, der für das Logo verwendet wurde.

Hinzufügen:

Dieser Modus zeichnet die die Kontur aller ausgewählten Objekte nach, um so die Kontur eines Ganzen zu erhalten.

Schnittmenge bilden:

Zeichnet die Kontur des Bereiches nach, der von allen ausgewählten Objekten überlappt wird.

Subtrahieren:

Das vordere Objekt wird vom hinteren Objekt abgezogen. Dieser Modus wäre für das Abschneiden der oberen Iris optimal gewesen, wurde aber nicht verwendet.

Unterteilen:

Dieser Modus wurde für das Logo verwendet. Er teilt alle ausgewählten Objekte in eigene Teilflächen auf. Eine Teilfläche ist somit ein Bereich, der von keiner Linie, oder keinem Liniensegment unterteilt wird. Somit wurde im Falle, des Logos ein neues Objekt erstellt, welches das Segment, der Iris abdeckte, welches entfernt werden sollte. Nach Anwendung des Unterteilen-Modus entstanden drei verschiedene Flächen. Die abgeflachte Iris, der Schnittpunkt, der vollen Iris mit dem neuen Objekt und als letztes ein kleiner Teil, des neuen Objektes, der nicht in der Schnittmenge lag. Am Schluss mussten nur noch die zwei überflüssigen Objekte entfernt werden. Die Prozedur war somit umständlicher, als einfach den Subtrahieren-Modus anzuwenden.

Glätten-Werkzeug ¹⁶

Die Augenbraue und die zwei anderen schwungvollen Striche, die die Konturen des Auges andeuten sollen, waren nicht sehr glatt. An einigen Stellen haben sich kleine Dellen oder Kanten gebildet, wenn zum Beispiel zwei aneinander liegende Kurven des Pfades sich nicht optimal ergänzt haben. Auch der Kreis, der die Iris bildet hatte an der abgeschnittenen Stelle ein sehr kantiges Aussehen, welche das Gesamtbild, dass aus vielen Rundungen besteht, aus der Ruhe brachte. Die einfachste und gleichzeitig zielführendste Methode war es, das Glätten-Werkzeug zu verwenden. Mit diesem Werkzeug kann man entlang eines Pfades, oder auch Pfadsegments fahren, um dieses zu glätten. Man kann das gezielte Segment auch mit dem Werkzeug vereinfachen, indem die Anzahl der Ankerpunkte reduziert wird. Dies passiert automatisch im Laufe, des Glättungsprozesses. Weniger Ankerpunkte bedeuten eine kleinere Datei. Wie bei den meisten Werkzeugen im Illustrator, ist es auch noch möglich den Toleranzbereich, des Tools und die Stärke, beziehungsweise die Effektivität einzustellen.

Farbe ¹⁷

Nachdem die Form des Logos schön rund und stimmig war, musste es noch eingefärbt werden. Hierbei war es wichtig zu wissen, dass es Konturen und Flächen gibt.

¹⁶ vgl. <https://helpx.adobe.com/at/illustrator/using/editing-paths.html> [Zugriff: 27.03.2018]

¹⁷ vgl. <https://helpx.adobe.com/at/illustrator/using/painting-fills-strokes.html> [Zugriff: 28.03.2018]

Flächen:

Eine Fläche ist grundsätzlich eine Farbe. Sie kann aber auch ein Farbverlauf oder ein Muster sein. Diese Fläche kann auf Objekte jeder Art angewandt werden, also ist es egal, ob das Objekt offen oder geschlossen ist. Außerdem kann man sie auch bei Teilflächen interaktiver Malgruppen verwenden.

Konturen:

Bei einer Kontur handelt es sich um den Umriss eines Objektes. Dabei muss beachtet werden, dass es sich dabei nur um den sichtbaren Umriss handelt. Offene Objekte werden nicht komplett von Konturen umschlossen, sondern nur zum Teil. Eine Kontur kann auch der Pfad, oder die Kante einer interaktiven Malgruppe sein. Genau wie bei der Fläche, kann man auch hier Farben bestimmen, jedoch über die Möglichkeiten, der Fläche hinaus, kann man mit Hilfe der Pfadoptionen ob die Kontur beispielsweise gestrichelt sein soll. Eine weitere Option für Konturen, ist es ihre Stärke einzustellen. Man muss dabei aber beachten, dass diese nicht dynamisch ist. Wenn man zum Beispiel alle Pfade einer Grafik markiert, um sie zu verkleinern, hat die Kontur immer noch die selbe Stärke und wirkt dadurch dann viel dicker als zuvor. Ihre Stärke muss dann, der Größe entsprechend manuell angepasst werden.

Also kann jedes Objekt mit einer Fläche und Kontur versehen werden. Es ist aber natürlich auch möglich nur eines der beiden, oder gar nichts auszuwählen, wobei letzteres in kaum einem Fall Sinn macht, da das Objekt dann komplett unsichtbar wäre. Zur einfachen Bedienung gibt es zwei Schaltflächen im Illustrator. Ein ausgefülltes Quadrat und die ausgefüllte Kontur eines Quadrats. Ein Doppelklick auf eines der beiden Elemente öffnet ein neues Fenster mit einem Farbwähler. Hier kann man mit Hilfe eines Schiebereglers und einer Art Koordinatensystem gewünschte Farben aussuchen. Genauer und somit auch zielführender, kann man die Farbwerte nach dem RGB-Modell, dem HSB-Modell, dem CMYK-Modell und hexadezimal angeben.

RGB¹⁸:

Bei dem RGB-Modell setzen sich die Farben aus den drei Grundfarben Rot, Grün und Blau zusammen. Daher auch der Name. Die einzelnen Anteile sind von 0 bis zu einem Wert von 255 definierbar. Mit 0 mitgezählt macht das also 256 verschiedene Stufen, also entspricht das acht Bit pro Grundfarbe. Die Reihenfolge bei RGB ist wichtig. So steht der erste Wert für Rot, der zweite für Grün und der letzte für Blau. Zum Beispiel hat man mit den Werten 255/0/0 ein reines Rot mit einem Rotanteil von 100

HSB¹⁹ 20.

Dieses Farbraumsystem beschreibt nicht durch Farbmischungen von Grundfarben, sondern durch die Eigenschaften, der Farben. H steht für das englische Wort „hue“ und gibt den Farbton als Farbwinkel an. Also kann der Farbton von 0 bis 360 Grad angegeben werden. S steht für „saturation“, also die Sättigung der Farbe. Diese beschreibt den Grauanteil der Farbe. Das heißt, dass ein Wert von 0 Prozent ein Grau ergeben würde und ein Wert von 100 Prozent einen voll gesättigten Farbton. B wird auch in Prozent angegeben und steht für „brightness“, also Helligkeit.

¹⁸ vgl. <http://www.webmasterpro.de/design/article/das-rgb-farbsysteme.html> [Zugriff: 28.03.2018]

¹⁹ vgl. <http://www.webmasterpro.de/design/article/farblehre-uebersicht-farbraeume.html> [Zugriff: 28.03.2018]

²⁰ vgl. <http://www.win-seminar.de/adobe/hsb-farbmodell.php> [Zugriff: 28.03.2018]

CMYK²¹:

Hier stehen die Buchstaben für Cyan, Magenta, Yellow und Key. Cyan ist ein helles Blau mit grünlichem Ton. Bei Magenta handelt es sich um ein leicht violett getöntes Rot. Yellow ist ein helles strahlendes Gelb. Key ist einfach schwarz. Die Mischung aus Cyan, Magenta und Yellow würde zwar auch Schwarz ergeben, jedoch ist Key ein weiterer Parameter von CMYK, da das Schwarz aus den drei anderen Farben nicht besonders intensiv oder rein ist. Die Farbanteile, der einzelnen Farben werden in Prozent angegeben. CMYK hat im Vergleich zu RGB einen sehr kleinen Farbraum. Somit kann man nicht das selbe Farbspektrum veranschaulichen. Es ist aber gut geeignet um Objekte zu designen, die im Anschluss gedruckt werden sollen, da Drucker nicht das komplette RGB-Spektrum abdecken können. Je nachdem ob man mit RGB oder CMYK arbeitet, ist es empfehlenswert, den Dokumentfarbmodus im Illustrator entsprechen anzupassen.

Hexadezimal²²:

Hexadezimal ist im Prinzip eine andere Schreibweise für die RGB-Werte. Der Code besteht aus einem # und daraufhin folgend sechs Zeichen. Diese können Null bis Neun und A bis F sein. Die ersten zwei Zeichen stehen für Rot, die zweiten für Grün und die dritten für Blau. Das bedeutet 256 verschiedene Möglichkeiten und acht Bit pro Farbe, also genau die selben Werte, wie sie schon bei RGB zu lesen sind.

Websichere Farben²³:

In dem Farbwahlfenster gibt es außerdem die Möglichkeit, nur websichere Farben auswählbar zu machen. Das kann sehr hilfreich sein, da nicht jeder Browser alle Farben unterstützt. Wenn man websichere Farben nutzt, kann man sich als Designer sicher sein, dass jeder Nutzer genau die selben Farben sieht. Eine websichere Farbe hat im Hexadezimalcode an jeweils der Rot-, Grün- und Blaustelle die Zeichenkombinationen 00, 33, 66, 99, CC oder FF stehen. Das heißt aber, dass es nur 216 verschiedene Farben gibt, die als websicher gelten.

Wenn man nun eine Farbe für jeweils Fläche und Kontur festgelegt hat, kann man diese mit der Schaltfläche „Fläche und Kontur vertauschen“ einfach austauschen.

Füllarten²⁴:

Unter der Fläche- und Konturschaltfläche befinden sich drei weitere kleinere. Die erste, ist die bisher beschriebene „Farbe“. Wenn man sie auswählt, wird die derzeitig ausgewählte Farbe auf die Fläche oder Kontur angewandt. Bei dem Logo wurde Farbe bei den Flächen, der schwarzen Linien, der Pupille, der Reflexion und der Kontur, der Iris verwendet.

Die zweite Schaltfläche ist der „Verlauf“. Mit ihr kann man Farbverläufe auf Flächen und Konturen anwenden. Es bieten sich neben den bereits erläuterten Farbwahloptionen auch die Möglichkeiten zu entscheiden, welche und wie viele Farben der Verlauf in welcher Reihenfolge abdecken soll, ob der Verlauf linear oder kreisförmig sein soll und welchen Winkel der Verlauf haben soll. Außerdem gibt es drei verschiedene Einstellungsmöglichkeiten, wie der Verlauf auf Konturen angewendet werden soll. Die Fläche, der Iris wurde mit einem Verlauf versehen. Dieser verläuft gleichmäßig und linear von Orange zu Grün, wobei Orange linksseitig und Grün rechtsseitig ist.

Bei der dritten Schaltfläche, „Ohne“, handelt es sich um die einfache Option, die Fläche oder Kontur leer zu lassen. Das bedeutet, wenn man beispielsweise bei einem Objekt eine schwarze

²¹ vgl. <http://www.webmasterpro.de/design/article/das-cmyk-farbmodell.html> [Zugriff: 28.03.2018]

²² vgl. <http://www.farbtipps.de/farben-digital/websichere-farben.html> [Zugriff: 28.03.2018]

²³ vgl. <http://www.farbtipps.de/farben-digital/websichere-farben.html> [Zugriff: 28.03.2018]

²⁴ vgl. <https://helpx.adobe.com/at/illustrator/using/painting-fills-strokes.html> [Zugriff: 28.03.2018]

Kontur ohne Fläche hat, ist die Fläche innerhalb der Kontur transparent und weiter hinten liegende Objekte sind dadurch sichtbar. Bei dem Logo wurde jedoch kein „Ohne“ verwendet.

4.3.5 Visitenkarten

4.3.6 Designelemente

5 Webauftritt

In diesem Kapitel wird der Webauftritt erläutert. Der Webauftritt ist der wichtigste Bestandteil der Diplomarbeit, da sich alle Elemente auf dieser befinden.

5.1 Nutzen und Inhalt

Um die Zielgruppe am Besten zu erreichen, wurde eine Webseite erstellt. Diese soll zeigen, was in den fünf Jahren Medientechnik beigebracht wird. Weiters soll sie Missverständnisse beseitigen und dafür sorgen, dass Interessenten so gut wie möglich informiert sind. Dafür beinhaltet die Webseite eine Startseite, welche kurz und knapp den Inhalt der Webseite erklärt, interaktive Elemente, die der Benutzer ausprobieren kann, um zu sehen, was man mit der Medientechnik machen kann und Videos, die einerseits informieren sollen und andererseits den Spaßfaktor der Webseite erhöhen sollen.

5.2 Bildquellen

Alle verwendeten Bilder, wurden von der Webseite unsplash.com heruntergeladen. Unsplash.com ist eine Webseite, auf der User ihre eigenen Bilder hochladen können. Diese können von anderen Usern kostenlos heruntergeladen werden. Weiters wurden kostenlose Vektorgrafiken von der Webseite flaticon.com verwendet. Dies ist eine Webseite, welches Vektorgrafiken in verschiedenen Formaten anbietet. Es gibt kostenpflichtige und kostenfreie Grafiken, die frei anpassbar sind. Im Rahmen der Diplomarbeit wurden Bilder verwendet, die dem Corporate Design entsprechen und zu dem Thema der Diplomarbeit passen. Das Team entschied sich für ein „Space-Theme“, welches die Größe der Medientechnik grafisch darstellen sollte.

5.3 Frameworks und Libraries¹

Framework heißt übersetzt Rahmenkonstruktion und wird häufig bei Webseiten verwendet. Sie dienen als Gerüst zum Programmieren und erleichtern die Arbeit, die damit verbunden ist. Dabei ist das Framework selbst kein Programm, sondern ein Rahmen, welcher den Inhalt ansprechend präsentiert.

¹ vgl. <https://www.eins2design.de/blog/168-was-bedeutet-framework-und-wozu-wird-es-verwendet> [Zugriff: 18.03.2018]

5.3.1 Foundation

5.3.2 CreateJS

5.3.3 interact.js

5.4 Responsiveness

5.5 Storytelling²

“Kinder verpacken Ihre Ideen und Gedanken oftmals in Geschichten, um uns Erwachsene damit ihre Welt zu erklären. Als Erwachsene wiederum müssen wir es wieder lernen, Geschichten zu erzählen.“³ Storytelling vermittelt durch den Einsatz von Geschichten Information. Die Geschichten können real oder konstruiert sein, es muss lediglich gut ankommen und im Kopf der Nutzer bleiben. Weiters dient Storytelling dazu, die Aufmerksamkeit des Nutzers zu ergattern und das auf eine kreative Weise. Die Informationen werden dabei anschaulich gemacht, um die Botschaft ankommen zu lassen. Wichtig ist die Erstellung eines oder mehreren Protagonisten und einem Problem. Im Laufe der Geschichte, soll sich das Problem lösen oder auch nicht. Eine gute Geschichte führt dazu, dass sich die Nutzer mit der Thematik auseinandersetzen und emotional aufgeladen sind. Weiters sorgt eine gute Story für Begeisterung. Es gibt verschiedene Arten von Storytelling, vom Buch bis hin zu Werbevideos und Webseiten. Das Internet bietet hier eine große Möglichkeit für das Erzählen von Geschichten. Wichtig ist vor allem die Interaktivität, damit es nicht zu schnell langweilig wird.

5.5.1 Story

Project Insight benutzt klassische Storytelling-Methoden, um Nutzer über die Medientechnik zu informieren. Dabei dachte sich das Team, die Figur, Rene Weg, aus. Dieser ist ein Absolvent der HTL Rennweg und hat dem Nutzer gegenüber eine Mentor-Funktion. Rene Weg, ist eine sarkastische und humorvolle Figur, welcher dem Nutzer die Medientechnik, auf eine spielerische und lockere Art und Weise, zeigt. Es war dem Team sehr wichtig, ein paar Witze in die Story einzubinden, um dem Nutzer das Gefühl zu geben, dass man an der HTL Rennweg auch Spaß haben kann. Durch verschiedenste Gestiken und Mimik, wird Leben in die Figur gehaucht. Abgesehen von der Rolle der Figur als Mentor, kommt sie auch noch in dem Animationsvideo (siehe Kapitel Animationsvideo) vor.

5.5.2 Startseite

5.5.3 Interaktive Elemente

² vgl. <https://www.textbroker.de/storytelling> [Zugriff: 18.03.2018]

³ Dr. Michael Egger, <http://www.erfolgszeiten.at/weshalb-storytelling-wichtig-ist/> [Zugriff: 18.03.2018]

6 Video

6.1 Interview mit dem Abteilungsvorstand

6.1.1 Idee

Die Intention des Interviews mit dem Abteilungsvorstand Dr. Hager war es, Interessenten allgemeine Informationen über die Schule näher zu bringen. Das Ziel war es, die wichtigsten Informationen kurz und prägnant rüberzubringen, sodass der Interessent die wichtigsten Informationen, ohne lang danach zu suchen, mitbekommt.

6.2 Tag der offenen Tür

6.2.1 Idee

Das Tag der offenen Tür Video dreht sich um die Interessenten, die sich die Schule am Tag der offenen Tür angeschaut haben. Hierbei wurden Fragen, wie: "Wie ist dein erster Eindruck von der Schule?", oder "Kannst du dir vorstellen dich hier anzumelden?" gestellt. Weiters redet am Ende des Videos ein Lehrer über die Schule und erklärt, ob eine HTL oder eine AHS für die Interessenten geeigneter wären.

6.3 Video mit einem Absolvent

6.3.1 Idee

Bei dem Video beziehungsweise Quiz mit dem Absolventen und dem Schüler der zweiten Klasse geht es darum, dass dem Absolventen und dem Schüler Fragen gestellt werden, wobei sie 45 Sekunden Zeit haben diese zu beantworten. Derjenige, der die Frage falsch beantwortet, muss ein Jelly-Bean essen, wobei man nicht weiß, ob es ein gutes oder ein schlechtes ist. Die Intention dieses Videos ist es zu zeigen, dass die Medientechnik ein enorm großer Bereich ist bei dem man nicht alles erlernen kann. So spezialisiert sich jeder Schüler meist auf ein Gebiet, das er dann auch dementsprechend gut kann. Was jedoch zu beachten ist, ist, dass die Schüler dennoch die Grundlagen der anderen Medientechnik Themen lernen und auch können.

6.4 Technik

6.4.1 Auflösung¹

Bei der Auflösung wird heutzutage unter SD, HD (2k), Digital Cinema (2k) und UHD (4k/8k) unterschieden. SD bedeutet Standard Definition und dominierte früher das Fernsehen. Heutzutage ist der Standard nicht mehr Standard Definition, sondern High Definition. Obwohl bei Smartphones, TV-Geräten und Kameras schon Full-HD, also 1920 x 1080 px, der Vorreiter ist, wird zumindest im deutschen Fernsehen noch im normalen HD Format, also 1280 x 720

¹ vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 109f.

px, ausgestrahlt.

Bei den Aufnahmen wurde immer im Full-HD Format aufgenommen, also mit 1920 x 1080 px.

6.4.2 Aspect-Ratio - Seitenverhältnis

Früher, als SD das Standard Fernsehformat war, war das Seitenverhältnis eines Fernsehbildes 4:3. Jedoch wurde später aus 4:3, 16:9, was auch heute im HD Format noch beibehalten wurde. Das SD Format verwendet rechteckige Pixel, was die Folge hat, dass ein SD Bild immer die gleiche Anzahl von Pixeln hat, nämlich 720 x 576. "Nur werden einmal rechteckige Pixel mit einem Seitenverhältnis von 1,46:1 (= 16:9) und einmal von 1,09:1 (= 4:3) verwendet." Man nennt dies auch anamorph. "Anamorph bedeutet, dass die Pixel des Films nicht quadratisch sind, sondern rechteckig." Da Computer und HD-Bilder nur quadratische Pixel anzeigen, aber ein SD Fernsehformat rechteckige, muss man bei der Auswahl des Formats berücksichtigen, wo man das Video oder den Film schlussendlich abspielen möchte.

6.4.3 Bildrate²

Seit 1967 wird im deutschen Fernsehen mit dem sogenannten PAL Format (=Phase Alternative Line) gesendet. Im PAL Format werden 25 Bilder pro Sekunde oder 50 Halbbilder pro Sekunde gesendet. Jedoch herrscht in den USA nicht das PAL Format, sondern das sogenannte NTSC Format (=National Television Systems Committee), welches 30 Vollbilder pro Sekunde oder 60 Halbbilder pro Sekunde sendet. Diese unterschiedlichen Bildraten sind der Tatsache geschuldet, da in Europa eine Wechselspannungsfrequenz von 50Hz herrscht, und in den USA eine von 60Hz.

Bei Videoaufnahmen wurde mit 25fps (= frames per second), also mit 25 Vollbildern in der Sekunde, aufgenommen.

6.4.4 Farbraum³

Rot, Grün und Blau sind die drei Grundfarben des RGB Farbraums. Aus den drei Grundfarben bilden sich alle anderen Farben, die im RGB Farbraum möglich sind, was man RGB-Farbmischung nennt. *"Bei einer 8-Bit-Codierung pro Farbe stehen 256 verschiedene Farbwerte zur Verfügung. Aus der Mischung ergeben sich theoretisch 16,78 Mio. verschiedene Farbwerte (= 256 x 256 x 256)."*⁴ Schwarz enthält keine Farbinformation von den drei Grundfarben, wohingegen Weiß die Mischung aller drei Grundfarben ist. Der Farbraum des HD Standards ist RGB oder auch genannt als sRGB. Bei der Kamera kann zwischen sRGB und Adobe RGB umgestellt werden. Meist wird der Adobe RGB Farbraum, da er einen größeren Farbraum bietet. Wie man anhand der Abbildung sehen kann, hat der Adobe RGB Farbraum mehr Grüntöne als der sRGB Farbraum. Es kann nur die Farbinformation dargestellt werden, die sich auch in dem verfügbaren Farbraum befinden.

6.4.5 Farbabtastung

Bei der Farbabtastung handelt es sich um eine Komprimierung von der Übertragung der Signale. Da ein unkomprimiertes Signal eine zu große Bandbreite in Anspruch nehmen würde, muss das Signal komprimiert werden. Dafür wird die Farbabtastung in Betracht gezogen. Da das menschliche Auge die Helligkeitskontraste besser auflöst als die Farbkontraste,

² vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 111f.

³ vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 112f.

⁴ vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 113

wird bei der Farbabtastung die Helligkeit, oder Luminanz, mit der vollen Datenbreite zur Verfügung gestellt, die Farbinformation wird jedoch reduziert. Daraus ergibt sich dann ein voll aufgelöstes Signal mit der Farbabtastung von 4:4:4. Ein bereits komprimiertes Signal hat eine Farbunterabtastung von 4:2:2 oder 4:2:0 oder von 4:1:1.⁵

4:2:2⁶

Bei der Farbunterabtastung von 4:2:2 wird bei jedem Pixel der Helligkeitswert abgetastet, wobei der Farbwert nur bei jedem zweiten Pixel abgetastet wird.

4:2:0

*"Beim Subsampling von 4:2:0, erfolgt die Abtastung der Chrominanzsignale für jeweils vier quadratisch angeordnete nebeneinander liegende Pixel. Wie bei den anderen Subsampling-Verfahren auch, wird das Luminanzsignal bei jedem Pixel abgetastet."*⁷

4:1:1

Bei der Farbunterabtastung von 4:1:1 werden die Chrominanzsignale bei jeder vierter Abtastung abgetastet.

6.4.6 Weißabgleich

Bevor man ein Bild schießt, oder ein Video dreht, führt man zuerst einen Weißabgleich durch. Dabei wird zwischen manuellen und automatischen Weißabgleich unterschieden. Der Weißabgleich "misst die im Moment herrschende Farbtemperatur des Lichts." Die Farbtemperatur wird in Kelvin angegeben. Eine Kerze hat eine sehr rötliche und warme Farbstimmung mit einer Farbtemperatur von 1.500 Kelvin, wohingegen das Tageslicht neutral wirkt und eine Farbtemperatur von 5.000 bis 6.000 besitzt. Um den Weißabgleich manuell abzustimmen, wird ein weißes Blatt Papier vor die Kamera gehalten, und der Weißabgleich kann somit eingestellt werden. Das weiße Blatt Papier ist jedoch nur ein Hilfsmittel. Optimal wäre, eine professionelle Graukarte zu verwenden. Das Problem mit dem Papier ist, dass es optische Aufheller, die den Blauanteil erhöhen, besitzt. Das heißt, da die Kamera fälschlicherweise den zu hohen Blauanteil korrigiert, wird das Bild schlussendlich leicht gelbstichig.

6.5 Kameramodelle

6.5.1 DSLR Kamera - Aufbau⁸

DSLR bedeutet Digital Single Lens Reflex und sind Spiegelreflexkameras mit digitalem Aufnahme Sensor. Beispiele für eine Spiegelreflexkamera sind die Canon EOS 60D oder die Canon EOS 70D. In der folgenden Abbildung wird der Aufbau einer DSLR Kamera dargestellt. Wie man in der Abbildung sehen kann, geht das Licht zuerst durch die Linse des Objektivs (1). Anschließend trifft das Licht auf den Schwingspiegel (2), welcher das Licht auf die Mattscheibe (5) reflektiert. Daraufhin verkleinert es die Sammellinse (6) auf die Größe des Suchers. Da das Bild noch spiegelverkehrt ist, spiegelt es das Pentaprisma (7) und kann so im Sucher (8) dann angezeigt werden. "Wenn man nun den Auslöser betätigt, klappt der

⁵ vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 114

⁶ vgl. <https://www.itwissen.info/Farb-Subsampling-color-subsampling.html> [Zugriff: 18.03.2018]

⁷ <https://www.itwissen.info/Farb-Subsampling-color-subsampling.html> [Zugriff: 18.03.2018]

⁸ vgl. <http://bit.ly/2pnpDgL> [Zugriff: 18.03.2018]

Spiegel nach oben und gibt den Weg zum Schlitzverschluss (3) frei.⁹ Anschließend öffnet sich dieser Verschluss und das Licht fällt auf den Sensor (4). Zum Schluss wird das Bild abgespeichert.

6.5.2 Sensoren

Heutzutage gibt es zwei Vorreiter im Bereich der Sensoren. Nämlich einerseits der CMOS-Sensor und andererseits den CCD Sensor. Welcher Sensor nun auch wirklich besser ist, und in welcher Kamera welcher Sensor eingebaut werden soll, ist jedoch noch umstritten.

CMOS-Chips

Die CMOS Sensoren haben den großen Nachteil, dass das Bild bei schnellen Bewegungen, etwa wie beim Filmen von fahrenden Autos, verzerrt dargestellt wird. Dies wird auch Rolling-Shutter-Effekt genannt. Bei dem Rolling-Shutter-Effekt schauen die vertikalen Linien so aus, als würden sie umfallen, was das Bild unbrauchbar machen kann.

CCD-Chips

Die CCD Sensoren haben zwar nicht das Problem mit dem Rolling-Shutter-Effekt, jedoch sind diese Sensoren lichtempfindlicher. Das bedeutet, dass wenn das Licht direkt ins Objektiv scheint, tritt der sogenannte Blooming-Effekt auf. Beim Blooming-Effekt wird das Bild von einem breiten weißen Streifen geteilt. Scheint Kunstlicht in das Objektiv, entstehen wandernde violette Streifen.

6.5.3 Canon EOS 60D¹⁰

Die Canon EOS 60D DSLR (Digital Single Lens Reflex) Kamera bietet einen 18 Megapixel APS-C CMOS Sensor mit einer Größe von 22,3 mm x 14,9 mm. Die Spiegelreflexkamera nimmt mit Full HD (1920 x 1080) auf, wobei standardgemäß mit 25 Bildern pro Sekunde aufgenommen wird. Die Auflösung wird meistens mit 1080p gekennzeichnet, wobei das p für progressive steht, also für die Vollbilder.

6.5.4 Canon EOS 70D¹¹

Die Canon EOS 70D bietet einen minimal größeren Sensor im Gegensatz zu der Canon EOS 60D. Die Größe des Sensors der Canon EOS 70D beträgt 22,5 mm x 15,0 mm. Die Sensorgröße einer Kamera ist entscheidend, da folgendes gilt: "Je kleiner der Sensor, desto geringer sind die Möglichkeiten, mit einer definierten Schärfentiefe zu arbeiten."¹² Die Canon EOS 70D nimmt ebenfalls mit Full HD auf, wobei zu beachten ist, dass sie zusätzlich die Möglichkeit bietet, mit Intra-Frame oder Inter-Frame aufzunehmen. Bei Intra- oder Inter-Frames wird jedes Einzelbild komprimiert, das heißt, es kann auf jedes einzelne Bild zugegriffen werden¹³, was sich in der Post Production positiv widerspiegelt, da man keine Gruppen aus Bildern bearbeiten muss, sondern im Notfall jedes einzelne Bild bearbeiten kann. Weiters spielt bei der Wahl der richtigen Kamera, der Cropfaktor eine wichtige Rolle. "Je kleiner ein Sensor ist, desto kleiner ist auch der Bildwinkel des Objektivs."¹⁴ Das bedeutet, dass die Abbildungsfläche beschnitten wird, was einen engeren Bildausschnitt liefert und

⁹ <http://bit.ly/2pnpDgL> [Zugriff: 18.03.2018]

¹⁰ vgl. <http://bit.ly/2pnrmmy> [Zugriff: 16.03.2018]

¹¹ vgl. <http://bit.ly/2IxVmF2> [Zugriff: 16.03.2018]

¹² Jörg Jovy, 2017, S. 136

¹³ vgl. <https://www.univie.ac.at/video/grundlagen/intraframe.htm> [Zugriff: 17.03.2018]

¹⁴ Jörg Jovy, 2017, S. 136

somit ein vergrößertes Bild darstellt. Was bei DSLR Kameras zu beachten ist, ist das sie einen Cropfaktor von 1,6 besitzen. So verhält sich durch den Cropfaktor von 1,6 ein Normalobjektiv mit 50mm Brennweite, wie ein leichtes Teleobjektiv mit 80mm Brennweite. Da die Canon EOS 70D einen minimal größeren Sensor besitzt, und die Möglichkeit bietet, mit Intra-Frames aufzunehmen, wurde die Canon EOS 70D DSLR Kamera für alle Aufnahmen verwendet.

6.5.5 Objektive¹⁵

Die Brennweite eines Objektivs legt den Bildausschnitt fest. Die Brennweite wird in Millimeter angegeben und sagt aus, ob es sich um ein Normal-, Tele-, oder ein Weitwinkelobjektiv handelt. Anhand der folgenden Abbildung kann man gut erkennen, dass ab 10 mm bis 24 mm Weitwinkelobjektive zum Einsatz kommen. Ein Normalobjektiv erkennt man daran, da es eine Brennweite von 50 mm besitzt und somit einen Bildwinkel von 46° hat. Teleobjektive finden ihren Einsatz bei 80 mm bis 200 mm. Anhand der Abbildung kann man gut den Unterschied zwischen der Brennweite von 10 mm und einem Bildwinkel mit 130°, und einem Objektiv mit einer Brennweite von 200 mm mit einem 12° Bildwinkel erkennen.

- Normalobjektiv¹⁶
 - Das Normalobjektiv entspricht im Grunde dem menschlichen Blickwinkel, und wird meist als natürlich empfunden.
- Weitwinkel
 - Wie man auf der obigen Abbildung sehen kann, haben Weitwinkelobjektive einen breiten Bildwinkel, somit sieht man mehr vom Bild.
- Teleobjektiv
 - Teleobjektive nehmen Objekte mit einem kleinen Blickwinkel aus großer Entfernung auf. Teleobjektive haben daher einen eher kleinen Schärfentiefenbereich, was sich beispielsweise für Interviews schlecht eignet.

Schärfentiefe

"Die Schärfentiefe ist das Maß für den in einem Bild scharf abgebildeten Bereich." Der Sinn der Schärfentiefe ist, ein Objekt oder Motiv vom Hintergrund abzuheben, also es schärfer darstellen zu lassen als der Hintergrund.

Die kann durch drei Parameter eingestellt werden:

- Sensorgröße
- Blende
- Brennweite

Wie vorhin erklärt, hat der Sensor auch einen Einfluss auf die Schärfentiefe, nämlich je größer der Sensor ist, desto mehr Spielraum bietet sich.

Je weiter die Blende geöffnet ist, desto geringer ist die Schärfentiefe. Zuletzt kann noch die Brennweite eingesetzt werden, um eine geringe Schärfentiefe zu erzeugen. Je näher man an ein Objekt heranzoomt, desto unschärfer wird der Hintergrund.

Bei allen drei Videos wurden Zoomobjektive verwendet. Zoomobjektive haben eine variable Brennweite, das heißt man muss sich nicht auf eine fixe Brennweite festlegen, sondern kann

¹⁵ vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 138f.

¹⁶ vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 196f.

selbst entscheiden welche Brennweite man haben möchte. Bei dem Dreh der Videos kam das Canon Objektiv EF-S 18-135mm f/3.5-5.6 IS USM zum Einsatz. Durch das Zoomobjektiv war es möglich das Filmen flexibel zu gestalten. Beim Dreh des Interviews mit dem Abteilungsvorstand wurde die Brennweite nicht berücksichtigt und somit hat die nötige Schärfentiefe im Bild gefehlt. Dies wurde anschließend in der Post Production ausgebessert. Bei bei dem Tag der offenen Tür Video konnte mittels dem Wissen mittels der Brennweite die optimale Schärfentiefe erzielt werden.

6.6 Beleuchtung¹⁷

In der Videografie wird die Belichtungszeit in der Bildrate vorgegeben, wohingegen sie in der Fotografie zwischen mehreren Stunden und wenigen Sekunden liegen kann. Die richtige Belichtungszeit kann man sich mit folgender Formel berechnen: $\text{Belichtungszeit} = 1 : \text{Framerate} \times 2$. Nimmt man nun mit 25 Bildern pro Sekunde auf, ergibt sich eine Belichtungszeit von $1:50 = 1/50$ s. Würde man die Belichtungszeit verkürzen, z.B. auf $1/125$ s, dann würde das Bild zwar schärfer werden, aber dann würde die Gefahr bestehen, dass der sogenannte Moiré Effekt eintritt. Der Moiré Effekt ist ein Bildfehler, der bei bewegten Bildern ein Flimmern erzeugt. Bei dem "Effekt" liegen feine Muster oder Raster in einem gegeneinander verschobenen Winkel übereinander, welche sich gegenseitig beeinflussen. Bei der Beleuchtung muss man drei Positionen von den Lichtquellen der Belichtung unterscheiden. Das Licht, das von vorne auf den Gegenstand kommt, nennt man Gegenlicht. Das Licht, das von der Seite kommt, wird als Streiflicht bezeichnet, und als drittes Licht wird das Auflicht verwendet, welches von hinten auf das Objekt scheint. Wie man auf der Abbildung 6.6 erkennen kann, ist es wichtig, wie die Lichter im Verhältnis zueinander stehen. Das Führungslicht, oder auch Hauptlicht genannt, dient dazu, die Szene generell aufzuhellen. Durch die Verwendung des Führungslichts entstehen Schatten, die wiederum mit dem Fülllicht reduziert werden. Um den Gegenstand auch optisch vom Hintergrund abzuheben, kommt das sogenannte Spitzlicht zum Einsatz.¹⁸

Softbox

Um den Schauplatz genügend auszuleuchten, verwendeten wir für alle vier Videos LED Scheinwerfer. Um keine harten Schatten zu erzeugen, wurden noch zusätzlich Softboxen verwendet. Eine Softbox ist im Grunde eine Hülle, bei der die Innenseite silber ist und welche dadurch das Licht wie ein Reflektor nach vorne reflektiert. Anschließend geht das Licht durch den "Front - Diffuser", was ein lichtdurchlässiges Gewebe ist, der das Licht streut, und es so diffuser erscheinen lässt. Dadurch wird auch die Helligkeit reduziert und aufgrund der großen Fläche wird das Licht weicher, wodurch die Schatten diffuser werden.

Bei dem Interview mit dem Abteilungsvorstand wurde jedoch keine 3-Punkt-Beleuchtung angewandt. Es wurde nur mit zwei Lichtquellen gearbeitet, um kein gekünsteltes Video zu erstellen. Die zwei Lichtquellen sollen nur dazu dienen, die Szene generell aufzuhellen und, um eventuelle Schatten auszugleichen. Es soll natürlich wirken und dem Betrachter nicht das Gefühl geben, dass es gestellt ist. Dieses Set wurde ebenfalls bei dem Dreh des Quiz mit dem Absolventen und dem Schüler der zweiten Klasse angewandt, um auch hier ein natürliches Ergebnis zu erzeugen.

¹⁷ vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 236ff.

¹⁸ vgl. <http://www.filmmachen.de/tipps-und-tricks/licht/3-punkt-beleuchtung> [Zugriff: 17.03.2018]

6.7 Mikrofone

6.7.1 Richtcharakteristik

*"Die Richtcharakteristik definiert, aus welcher Richtung das Mikrofon den Schall besonders empfindlich aufnimmt. Stark vereinfacht gesagt: Aus welcher Richtung aufgenommen wird."*¹⁹

6.7.1.1 Kugelcharakteristik²⁰

Bei der Kugelcharakteristik wird der Schall von allen Richtungen aufgenommen, das heißt es wird von keiner bevorzugten Richtung aufgenommen. Das Problem, was dadurch entsteht, ist, dass die Rückkopplanfälligkeit sehr hoch ist, wodurch Mikrofone mit einer Kugelcharakteristik schlecht für Bühnen geeignet sind.

6.7.1.2 Nierencharakteristik

Die Niere nimmt, im Gegensatz zur Kugelcharakteristik, aus einer bevorzugten Richtung auf. Im Gegensatz zu der Kugelcharakteristik, bei der der Schall von allen Seiten aufgenommen wird, wird er bei der Niere nur von einer Seite aufgenommen, meistens von vorne. Der Schall wird von den Seiten nur sehr leise bis gar nicht aufgenommen. Der Vorteil der Niere ist, dass sie rückkopplungsfester, als die Kugel ist und sie so auch beispielsweise bei Konzerten verwendet werden kann. Der Nachteil der Niere ist der sogenannte Nachbesprechungseffekt. Das bedeutet: "Ab einer gewissen Nähe der Schallquelle werden die tieffrequenten Anteile dominanter."²¹

6.7.1.3 Keule/Superniere

Keule beziehungsweise Superniere sind Charakteristiken, die von der Niere abgeleitet sind. Die Fläche der Keule ist im Gegensatz zu der Niere etwas schmaler. Das hat die Auswirkung, dass von den Seiten weniger aufgenommen wird. Dadurch sind Mikrofone mit einer Keule oder Superniere hinten empfindlicher. "Dennoch haben sie die höchste Rückkopplungsfestigkeit."²²

6.7.1.4 Acht

Die sogenannte Achtcharakteristik nimmt den Schall von vorne und hinten auf, jedoch nur minimal von den Seiten. Diese Charakteristik hat die Verwendung bei der M/S-Stereofonie.

6.7.2 Kondensatormikrofon

"Ein Kondensatormikrofon wandelt Schall in ein elektrisches Signal."²³ Bei einem Kondensatormikrofon treffen die Schallwellen zuerst auf die Membran, was eine leitende Folie ist, die mit Gold bedampft ist. Dies verbessert die Leitfähigkeit des Mikrofons, was die Luftdruckschwankungen in mechanische Schwingungen umwandelt.²⁴ Anschließend wird sie in elektrische Spannung umgewandelt und über die XLR-Buchse wieder ausgegeben.

¹⁹ <https://www.delamar.de/mikrofon/richtcharakteristik-mikrofon-22647/> [Zugriff: 17.03.2018]

²⁰ vgl. <https://www.delamar.de/mikrofon/richtcharakteristik-mikrofon-22647/> [Zugriff: 17.03.2018]

²¹ <https://www.delamar.de/faq/nahbesprechungseffekt-34021/> [Zugriff: 17.03.2018]

²² <https://www.delamar.de/mikrofon/richtcharakteristik-mikrofon-22647/> [Zugriff: 17.03.2018]

²³ <https://www.delamar.de/faq/kondensatormikrofon-34728/> [Zugriff: 17.03.2018]

²⁴ vgl. <https://www.delamar.de/faq/kondensatormikrofon-34728/> [Zugriff: 17.03.2018]

6.7.3 Dynamisches Mikrofon

*"Bei diesem Mikrofontyp wird das Signal durch elektromagnetische Induktion erzeugt. Kurz: Der Schall trifft auf die Membran des Mikrofons und regt sie zu mechanischen Schwingungen an, die durch eine mit der Membran verbundene Spule in elektrische Spannung umgewandelt werden. Und diese kommt dann aus der (XLR-)Buchse des Mikrofons."*²⁵

Interview mit Abteilungsvorstand

Bei der Aufnahme des Videos mit dem Abteilungsvorstand Dr. Hager wurde das t-bone GZ 400 Grenzflächen-Mikrofon verwendet. Das Mikrofon arbeitet mit der Richtcharakteristik Superniere. Das Mikrofon wurde in die Mitte des Tisches platziert, um die Stimmen der Interviewerin und des Abteilungsvorstandes einzufangen.

Bei dem Video wurden bewusst keine Ansteckmikrofone verwendet, um nicht das typische Interview-Bild widerzuspiegeln.

Tag der offenen Tür

Bei dem Tag der offenen Tür Video wurde eine Angel für die Aufnahme der Interessenten verwendet. Hierfür wurde eine Keule beziehungsweise eine Superniere eingesetzt. Dies war deswegen notwendig, da am Tag der offenen Tür viele Hintergrundgeräusche vorhanden waren. Hätte man mit einer Kugelcharakteristik aufgenommen, hätte man die Hintergrundgeräusche dominant mitaufgenommen, im Gegensatz zu der Keule, da die Keule hauptsächlich von vorne aufnimmt und Hintergrundgeräusche ausblendet.

Video mit einem Absolvent

Beim Quiz mit dem Absolventen und dem Schüler der zweiten Klasse wurde, wie beim ersten Interview, das Grenzflächen-Mikrofon verwendet.

6.8 Planung und Vorbereitung²⁶

Für die Planung eines Videos benötigt man meistens viel Zeit, um auch ein gutes Ergebnis zu erzielen. Bevor es an das bekannte Drehbuch geht, muss man vorerst noch drei andere Schritte berücksichtigen, nämlich die sogenannte Logline, das Exposé und das Treatment. Erst nach diesen Schritten ist es sinnvoll das Drehbuch zu schreiben.

6.8.1 Logline

Die Logline ist vereinfacht gesagt, die Idee zum Film oder zum Video. Die Logline besteht meistens nur aus einem Satz und soll nur einen groben Überblick über den Film oder des Videos preisgeben.

6.8.2 Exposé

Das Exposé besteht meist nur aus ein paar Skizzen, wobei folgende Themen behandelt werden: das Thema selbst, die Besonderheiten des Videos oder Films, die Protagonisten, Drehorte und sonstige Herausforderungen. Das Exposé soll den Mitarbeitern dazu dienen, weitere Entscheidungen leichter zu treffen.

²⁵ <https://www.delamar.de/faq/dynamisches-mikrofon-34718/> [Zugriff: 17.03.2018]

²⁶ vgl. Jörg Jovy, 2017, S. 50ff.

6.8.3 Treatment

Das Treatment ist mehr oder weniger der Vorgänger des Drehbuchs. Ein Treatment beinhaltet schon kurze Dialoge zu bestimmten Szenen und eine szenengenaue Auflösung zum Film oder zum Video.

6.8.4 Drehbuch

Das Drehbuch ist, im Vergleich zum Treatment, komplett ausgearbeitet, das heißt, es liegt ein kompletter Produktionsleitfaden vor, wobei jede Szene ausgearbeitet ist. Weiters werden wichtige Einstellungen in Bildszenen dargestellt. Adobe bietet die kostenlose Software *Story* an, mit der man Drehbücher erstellen kann.

6.8.5 Storyboard

Ein Storyboard ist eine visualisierte Veranschaulichung von dem Konzept, das man sich zuvor überlegt hat.²⁷ Um die korrekte Ausführung der Videos zu gewährleisten, wurden Storyboards angefertigt. Diese wurden mit der Online Plattform "Storyboard That"²⁸ erstellt und schließlich als PDF - Format exportiert. Im Storyboard wurden die Szenen bildlich dargestellt, was das Team im weiteren Verlauf unterstützte, da es dadurch grobe Fehler vermeiden konnte. Das Online - Tool ermöglichte es zwischen verschiedensten Szenen, Charakteren und Kategorien auszuwählen, wodurch vereinfacht, verschiedenste Szenen dargestellt werden konnten.

6.9 Setting

Beim Aufbau des Sets wurde auf das Drehbuch und das Storyboard referenziert. Hierbei wurde auch die Location berücksichtigt, da für den Aufbau eines Videos mit Greenscreen ein anderes Set von Nöten war, als bei einem Video am Gang in der Schule. Weiters musste überlegt werden, wie die Kameras und Lichter platziert werden müssen. Bevor es zum eigentlichen Dreh kam, wurden die jeweiligen Videos im Vorhinein ausreichend getestet, um später beim wirklichen Dreh, Fehler zu vermeiden. Weiters wurden zusätzlich verschiedene Mikrofone getestet, um für die jeweilige Situation das optimale Mikrofon zu verwenden.

6.10 Post Production

6.10.1 Aufnahmeformate

Bei der Auswahl des Aufnahmeformates muss man sich im Klaren sein, mit welchem Codec man aufnehmen möchte. Hierbei muss man zwischen Codecs und Containern unterscheiden. Container, welche den Videostream mittels eines Codecs digitalisieren, speichern die Videodaten auf dem Speicherchip. Audio Video Interleave (AVI), QuickTime (MOV) oder Moving Pictures Expert Groups (MPEG) sind zum Beispiel solche Containerformate. Ein Codec wandelt analoge Bilder in digitale Datenströme um. Bei der Codierung wird das Bild komprimiert, was wiederum mehr Speicherplatz zur Verfügung stellt. DivX, QuickTime H.264, Apple ProRes, Panasonic AVC-Intra oder Avid DNxHD sind typische Codecs.

Die Komprimierung des Videosignals erfolgte bei allen vier Videos mittels dem H.264 Codec im QuickTime (MOV) Container.

²⁷ vgl. <https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/inhalte/storyboard> [Zugriff: 16.03.2018]

²⁸ <https://www.storyboardthat.com/> [Zugriff: 16.03.2018]

MPEG

"MPEG ist ein standardisiertes Kompressionsverfahren, das sich speziell zur Datenreduktion von Bewegtbildern eignet."²⁹ MPEG lässt dem Gerätehersteller freie Wahl, bezüglich der Entscheidung der Datenerzeugung. Jedoch legt MPEG das Datenformat und die Dekodierung vor. Was noch beachtet werden muss, ist, dass schlussendlich ein normgerechter MPEG-kodierter Datenstrom entstehen muss, der mit einem MPEG-Decoder gelesen und wiedergegeben werden kann. Bei dem MPEG Standard setzen sich die Einzelbilder einer Videosequenz aus einer Folge von I-, B- und P-Frames zusammen. Diese Aufeinanderfolge wird Group of Pictures, kurz GOP, genannt. Eine Group of Pictures muss mindestens ein I-Frame enthalten. I-Frames sind Indexbilder, welche die wichtigsten Bildinformationen enthalten. "B-Frames sind bidirektionale Bilder, also Frames, die nur die Unterschiede eines Bildes zum vorhergehenden oder folgenden Bild beinhalten."³⁰ P-Frames sind Predicted Frames. Predicted Frames werden aus den vorherigen I-Frames berechnet.

Der QuickTime Container ist im Grunde, wie das MPEG Containerformat aufgebaut. Jedoch ist QuickTime ein eigenes Containerformat von Apple.

6.10.2 Kompressionsverfahren

Bei der Bildkompression werden die Bildinformationen in 4x4, 8x8 oder 16x16 Pixeln zusammengefasst. "In einzelnen Bildern und zwischen aufeinanderfolgenden Bildern werden dann sich wiederholende Daten identifiziert." Nun können die wiederholenden Informationen gefiltert und weggelassen werden. Bei dem MPEG-2 Container wird zum Beispiel nur jedes zwölfte Bild komplett gespeichert, wobei bei den anderen Bildern nur Teile beziehungsweise Veränderungen gespeichert werden. Da nur jedes zwölfte Bild komplett gespeichert wird, ist das Risiko enorm groß, dass Artefakte, also Bildfehler, entstehen können. Die sogenannten Artefakte entstehen bei der Umwandlung von digitalen Bildern in analoge Bildsignale.

6.10.3 Schnittprogramme

Lightworks

Lightworks ist ein lizenzfreies Videoschnittprogramm, das auf Windows, Linux und auf IOS Betriebssystemen verwendet werden kann. Lightworks bietet nicht nur die freie Version, sondern auch eine Pro Version. Die freie Version bietet dem User eine Vielzahl an importierbaren Formaten, wie zum Beispiel Apple Pro Res, AVC-Intra 50, MPEG-2 Long GOP und vieles mehr. Weiters kann man in Lightworks seine Videos mit dem Codec H.264 mit der Auflösung 1280x720p kodieren.

Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro ist eine kostenpflichtige Software, welche aber eine Vielzahl von Funktionalitäten bietet. Im Gegensatz zu Lightworks bietet Adobe Premiere Pro eine freie Auswahl, welche Formate man importieren möchte. Weiters bietet Premiere Pro eine umfangreiche Dokumentation. Zusätzlich sind Adobe Programme ähnlich aufgebaut und sind so einfach miteinander zu verknüpfen, wie zum Beispiel Premiere Pro mit Adobe After Effects.

6.10.4 Schnitt

Bevor mit dem Schnitt begonnen werden kann, muss zunächst das Projektformat festgelegt werden. Bei Erstellung einer neuen Sequenz können folgende Parameter eingestellt werden

²⁹ <https://www.film-tv-video.de/term-word/mpeg/> [Zugriff: 26.03.2018]

³⁰ <https://www.film-tv-video.de/term-word/mpeg/> [Zugriff: 26.03.2018]

- Bilder pro Sekunde
- Pixel - Seitenverhältnis
- Audio-Samplerate
- Bildgröße in Pixeln
- Render-Qualität

Hat man diese Eigenschaften festgelegt, kann man auch schon mit dem Schnitt beginnen. Es gibt drei Arten des Filmschnitts. Den Rough Cut oder schnelle Schnitt, 3-Punkt-Schnitt oder der exakte Schnitt und den 4-Punkt-Schnitt oder Zeitinterpolation.

6.10.5 Blenden

Blenden signalisieren dem Zuschauer, dass es sich um eine neue Szene handelt. Blenden sind ein wertvolles Mittel, um den Film oder das Video angenehmer zum Ansehen machen. In Adobe Premiere gibt es eine Vielzahl an unterschiedlichen Blenden, bei denen man sich vorher überlegen sollte, was man mit der Blende bewirken will. In Premiere gibt es nicht nur typische Blenden, wie "Weiche Blende" oder "Filmblende", sondern auch Effektblenden. Die meisten Effektblenden werden jedoch nicht eingesetzt, da sie den Zuschauer nicht besonders ansprechen. Die einzige Effektblende, die verwendet wird, ist die Wipe oder auch Schiebelblende genannt.

Bei dem Schnitt des Tag der offenen Tür Videos kam eine Blende zum Einsatz, nämlich die "Weiche Blende".

Bei dem Schnitt des Videos mit dem Absolventen kamen drei verschiedene Blenden zum Einsatz:

- Wegschieben
- Filmblende
- Einzoomen & Auszoomen

6.10.6 Color Correction

Bei der Color Correction wurde zunächst auf die Zielgruppe referenziert, welches Endgerät am häufigsten verwendet wird. Dabei hat sich ergeben, dass 13 bis 14-Jährige häufig auf einen Laptop zurückgreifen, und da Laptops häufig dazu neigen bläulich zu sein, war es bei der Farbkorrektur notwendig in die Komplementärfarbe gelb zu gehen.

Mit den Lumetri-Scopes und der Farbkorrektur in Premiere Pro kann auch schon mit der Color Correction begonnen werden. Einerseits gibt es die Lumetri-Scopes bei denen man auf einen Blick erkennen kann, welche Farbinformationen nicht so dominant sind, ob das Bild über- oder unterbelichtet ist und wie die Helligkeitsverteilung im Bild ist. Und zum anderen gibt es die Farbkorrektur "Lumetri-Farbe" mit der man die oben genannten Eigenschaften verbessern kann.

Die Lumetri-Scopes haben folgende Anzeigemöglichkeiten:

Vektorskop

"Das Vektorskop gibt Auskunft über die Farbverteilung im Bild."³¹ Auf dem Vektorskop sind die Grundfarben aus dem RGB und dem CMYK Farbraum abgebildet. Also: Rot, Grün,

³¹ buch

Blau, Cyan, Magenta, Yellow. Je weiter der Signalpunkt sich vom Zentrum entfernt, desto höher ist die jeweilige Farbsättigung. Hätte man ein Schwarz-Weiß-Bild würde man einen Punkt in der Mitte sehen.

Histogramm

Das Histogramm zeigt die Häufigkeitsverteilung von Helligkeit und Farbe, die im Bild vorkommt. Weiters zeigt das Histogramm, ob das Bild korrekt belichtet wurde. Das Histogramm geht von 0,0,0 für RGB Schwarz bis 255,255,255 für RGB Weiß. Die Schatten befinden sich beim Histogramm unten, also in Richtung 0,0,0, wobei man die Lichter oben, also in Richtung 255,255,255 findet.

Waveform-Monitor

Der Waveform-Monitor zeigt die Helligkeitsverteilung im Bild. Die Helligkeit wird als Häufigkeitsverteilung wiedergegeben, wobei 100% Weiß einen Messwert von 100 IRE entsprechen. "IRE ist die international übliche Skalierung. 0 IRE entsprechen daher Schwarz. Mithilfe des Waveform-Monitors kann man einfach die sogenannten Lichter, Mitten und Tiefen einfach analysieren.

Die Lumetri-Farbkorrektur hat folgende Arbeitsschritte:

Einfache Korrektur

Bei der einfachen Korrektur können grundlegende Verbesserungen vorgenommen werden:

- Weißabgleich
- Farbton
- Sättigung

Kreativ

Im Kreativ-Bereich kann dem Video ein bestimmter Look gegeben werden, wie zum Beispiel ein CineSpace Look. Weiters kann der Scharfzeichner, die Dynamik und die Sättigung eingestellt werden.

Kurven

Bei den Kurven kann man zwischen RGB-Kurven und Farbtönsättigungskurven unterscheiden.

Mit den RGB-Kurven kann die Luminanz und die Farbtonbereiche des Bildes angepasst werden. Man kann die Kurve entweder für alle drei RGB-Kanäle gleichzeitig anpassen, oder man kann es auch für die einzelnen RGB-Farbkanäle anpassen, also für Rot, Grün und Blau. Bei der Farbtönsättigungskurve kann die Sättigung angepasst werden. Man kann die Sättigung bestimmter Farbtöne verringern und erhöhen.

Farbräder

Bei den Farbrädern können die Schatten, Mitteltöne und Glanzlichter angepasst werden.

6.10.7 Masken

In Adobe Premiere Pro kann man mit Masken einen bestimmten Bereich markieren, den man anschließend verändern möchte. In der folgenden Abbildung kann man die Verwendung der Maske von dem Interview mit dem Abteilungsvorstand sehen. Hierbei wurde die Maske mit einem Weichzeichner versehen, um den Hintergrund unscharf wirken zu lassen. Die Masken können mit einem Ellipsen-Werkzeug, Rechteck-Werkzeug oder einem Zeichenstift erstellt werden. Für die abgebildete Maske kam der Zeichenstift in Verwendung. Nach dem die Maske gezeichnet wurde, kann man die Maske frame für frame bewegen. In diesem Fall konnte sich die Maske nicht mitbewegen, da der Hintergrund sich von der Maske nicht abgehoben hat. Somit musste die Maske manuell nachbearbeitet werden.

Um einen flüssigen Übergang zwischen dem Maskenauswahlrahmen und dem Bereich außerhalb der Auswahl zu erzeugen, kann man eine weiche Kante anwenden. "Die weichen Kanten glätten den Maskenauswahlrahmen, sodass die Maske mit dem Bereich außerhalb der Auswahl verschmilzt und ein ästhetisch ansprechendes Ergebnis entsteht."

6.10.8 Geschwindigkeitseffekte

Am Tag der offenen Tür wurde der Eingangsbereich der Schule für etwa 20 Minuten gefilmt. Dieses Video wurde schließlich für das Tag der offenen Tür Video verwendet. Um den Zuschauer kein 20 Minuten langes Video anschauen zu lassen, wurde die Geschwindigkeit des Videos beschleunigt, um einen Zeitraffer zu ähneln. Mit einem Rechtsklick auf die Spur kann man auch schon die Eigenschaft "Geschwindigkeit/Dauer" auswählen, bei der man die Geschwindigkeit beschleunigen oder verlangsamen kann.

6.10.9 Musik

Bei dem Tag der offenen Tür Video und dem Quiz wurde copyrightfreie Musik eingebunden. Die lizenzfreie Musik stammt von Soundcloud. Die Verwendung von Musik lockert das Schauen eines Videos auf und löst beim Menschen Spannung, Mitleid, Angst oder Entspannung aus. Weiters dient die Musik geräuschlose Szenen zu überbrücken und sie so angenehmer machen.

6.10.10 Export

Bei dem Export eines Videos in Adobe Premiere muss man sich zuerst für ein Format entscheiden, in dem man das Video exportieren möchte. In dem Fall wurde das H.264 Format gewählt.

6.11 Interview mit einem Fachmann

6.11.1 Idee

Es sollte ein Interviewvideo mit einem passionierten Medientechniklehrer gedreht werden, um den Usern, der erstellten Plattform, einen tiefen Einblick in die Medientechnik zu bieten.

6.11.2 Ziel

6.11.3 Dreh

6.11.4 Schnitt

6.11.5 Green Screen

6.11.6 Farbkorrektur

7 Animationsvideo

7.1 Idee

Das Animationsvideo sollte als Eyecatcher für die Zielgruppe dienen. Der Gedanke war, Allgemeines über die HTL auf möglichst witzige, ansprechende Weise zu vermitteln. Die Animation schafft das besser, als die restlichen Videos, da man sich bei den Interviews auf eine lockere, aber doch ernste, zielführende Gesprächsführung verlassen hat. Eine Frage die man sich nun aber stellen musste war, wie man das Video animiert. Neben vier Interview Videos, die nicht nur gedreht, sondern auch geschnitten und farbkorrigiert werden mussten und der Website, war für so ein kleines Team von drei Personen nicht allzu viel Zeit eingeplant. Nach überraschend kurzer Recherche, war nicht nur eine einfache, sondern auch ansprechende Lösung gefunden. In den letzten Jahren haben immer mehr Kanäle auf Youtube bei unserer Zielgruppe großes Interesse geweckt. Laut Youtube existiert einer der beliebtesten Kanäle seit dem 30.08.2014 und hat seitdem fast 6 Millionen Abonnenten und 866 Millionen Aufrufe gesammelt. Ihre Videos sind kurze Animationen im vereinfachten Stil. Also keine flüssigen Bewegungen, sondern mehr sprunghafte Frames mit einem Voice-over. Es erinnert an eine digitale Version eines so genannten „Draw my life“.

7.2 Ziel

Das Ziel war es, mit dem zwar kürzesten, aber unterhaltsamsten Video, die wichtigsten, grundlegenden Informationen zu Höheren Technische Bundeslehranstalten zu bieten. Die detaillierten Informationen zu der Schule selbst, sind im Interviewvideo mit dem Abteilungsvorstand zu finden. Die User sollten nach den beiden Videos zuerst wissen, ob sie an solch einer Schule überhaupt Interesse haben. Ein Wissen das essenziell ist, bevor man sich auf die Frage stürzt, ob die Medientechnik, oder gar irgendein anderer technischer Fachbereich für einen geeignet ist.

7.3 Drehbuch

7.3.1 Brainstorming

Bevor das Drehbuch geschrieben werden konnte, musste ein Brainstorming durchgeführt werden. Hierbei wurden zuerst die Drehbücher beziehungsweise Fragen, der anderen Videos herangezogen, um zu ermitteln, welche Fragen noch nicht geklärt wurden, oder welche Fragestellung man nochmal genau herausheben sollte.

Das Brainstorming brachte folgende Ergebnisse:

- Was genau ist eine HTL?
- Welche Fachbereiche gibt es und wie teilen sie sich auf?
- Was lernt man an der Schule unter anderem?
- Was für Möglichkeiten bieten sich einem nach der Schule?

7.3.2 Eindruck

Da das Animationsvideo als einleitendes Video genutzt wird, ist es sehr wichtig, wie es auf den Benutzer wirkt. Um das Video freundlich, einladend und möglichst natürlich wirken zu lassen, wurde beschlossen, dass es in dem Video um einen Schüler geht, mit dem sich der User identifizieren kann.

7.4 Audioaufnahme

7.4.1 Mikrofon

7.4.2 Software

7.5 Schnitt

7.6 Umsetzung

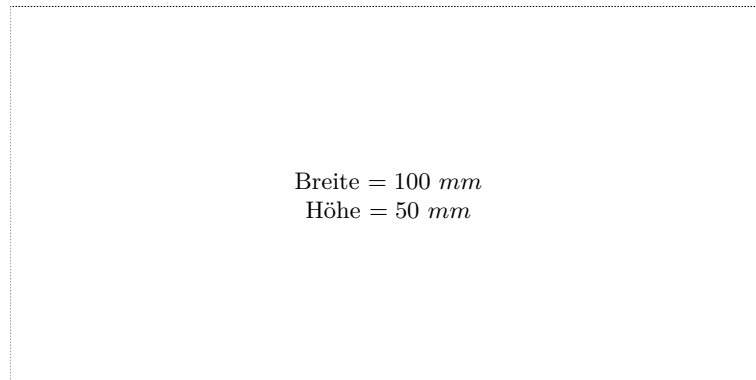
A Anhang 1

was auch immer: technische Dokumentationen etc.

Zusätzlich sollte es geben:

- Abkürzungsverzeichnis
- Quellenverzeichnis (hier: Bibtex im Stil plaindin)

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —

Diese Seite nach dem Druck entfernen!