



**Lehrbrief**

**Digital Content Creator**

---

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	3
Wegweiser durch den Lehrbrief.....	10
Ergänzende Hinweise zum Lehrbrief.....	12
Übergeordnete Lernziele des Fernlehrgangs .....	14
Teil I Grundlagen .....	15
<b>1 Einstieg in das Thema.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1 Einflussfaktoren zur Entwicklung von digitalem Content.....</b>	<b>18</b>
<b>1.2 Nutzungsarten von digitalem Content .....</b>	<b>19</b>
1.2.1 Digitaler Content für organische Zwecke .....	19
1.2.2 Digitaler Content als „Produkt“ .....	19
<b>1.3 Ziele von digitalem Content .....</b>	<b>20</b>
1.3.1 Kontakte/Leads (monetär).....	20
1.3.2 Verkäufe/Absatz (monetär) .....	21
1.3.3 Digitaler Content als Werbemittel.....	21
1.3.4 Branding/Markenbildung (nicht primär monetär) .....	21
1.3.5 Engagement/Kundenbindung (nicht primär monetär) .....	22
1.3.6 Reichweite (nicht monetär).....	22
<b>2 Veröffentlichung und Vertrieb von digitalem Content.....</b>	<b>24</b>
<b>2.1 Content Marketing.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2 Content und Nutzerbedürfnisse.....</b>	<b>26</b>
<b>2.3 Social-Media-Algorithmen.....</b>	<b>26</b>
<b>2.4 Bilder für Social-Media-Kanäle .....</b>	<b>27</b>
2.4.1 Erklärungs-Bilder (hilfreich) .....	27
2.4.2 Inspirations-Bilder mit Vorbildfunktion (inspirierend) .....	28
2.4.3 Infografik (hilfreich) .....	29
2.4.4 Humorvolle Konzepte (unterhaltend) .....	30
2.4.5 Erfolgsbeispiele (motivierend).....	30
<b>2.5 Videos für Social-Media-Kanäle.....</b>	<b>31</b>
<b>2.6 Anwendung des Content-Rasters in der Praxis .....</b>	<b>36</b>
<b>2.7 Der eigene Content-Plan .....</b>	<b>38</b>
<b>2.8 Bild- und Videoformate bzw. Spezifikationen .....</b>	<b>39</b>
2.8.1 Facebook.....	40
2.8.2 Instagram .....	41
2.8.3 TikTok.....	42
2.8.4 YouTube .....	46
2.8.4.1 YouTube - Algorithmus .....	47
2.8.4.2 YouTube - Formate .....	47
<b>2.9 Digitale Medien als Werbemittel .....</b>	<b>50</b>
2.9.1 Gestaltungshinweise.....	50
2.9.2 Werbeanzeigen .....	51
2.9.2.1 Facebook- und Instagram Werbeanzeigen .....	51

2.9.2.2	Google Werbeanzeigen .....	53
<b>2.10</b>	<b>Vertrieb Digitaler Angebote .....</b>	<b>54</b>
2.10.1	Website .....	54
2.10.2	Landingpages .....	55
2.10.2.1	Sales Page .....	56
2.10.2.2	Opt-in-Seite .....	57
2.10.3	Marketing-Funnel .....	58
2.10.3.1	Vermarktungsfunnel und Produkttreppe .....	59
2.10.3.2	Beispiel Kampagnen-Funnel .....	60
<b>2.11</b>	<b>Vermarktung als digitales Produkt auf Plattformen .....</b>	<b>62</b>
2.11.1	Ziele .....	62
2.11.2	Funktionen .....	62
2.11.3	Zahlungsanbieter .....	63
<b>3</b>	<b>Rechtliche Rahmenbedingungen .....</b>	<b>66</b>
<b>Teil II Technik und Theorie .....</b>		<b>69</b>
<b>1</b>	<b>Grundlagen der Aufnahme (Grundsätze zum Richtigmachen) .....</b>	<b>71</b>
<b>1.1</b>	<b>Funktionsweise einer Kamera .....</b>	<b>71</b>
<b>1.2</b>	<b>Belichtung .....</b>	<b>72</b>
1.2.1	„Overall Exposure“ .....	73
1.2.2	„Balance within the frame“ .....	74
<b>1.3</b>	<b>Belichtungsdreieck .....</b>	<b>75</b>
1.3.1	Blende .....	77
1.3.2	Belichtungszeit .....	79
1.3.3	Empfindlichkeit (ISO) .....	83
1.3.4	Zwischenfazit Belichtungsdreieck .....	85
<b>1.4</b>	<b>Belichtungsmessung/-überprüfung/-beurteilung/-korrektur .....</b>	<b>85</b>
<b>1.5</b>	<b>Histogramm .....</b>	<b>86</b>
<b>1.6</b>	<b>Objektive .....</b>	<b>93</b>
<b>1.7</b>	<b>Brennweite .....</b>	<b>93</b>
<b>1.8</b>	<b>Lichtstärke .....</b>	<b>97</b>
<b>1.9</b>	<b>Komposition und Lichtführung .....</b>	<b>97</b>
1.9.1	Hartes Licht (engl. hard light) .....	97
1.9.2	Weiches Licht (engl.: soft light) .....	98
1.9.3	Direktes und indirektes Licht .....	99
1.9.4	Natürliches und künstliches Licht .....	99
1.9.5	Mischlicht .....	100
<b>1.10</b>	<b>Available light .....</b>	<b>100</b>
<b>1.11</b>	<b>Weißabgleich .....</b>	<b>100</b>
<b>1.12</b>	<b>Bildgestaltung und Komposition .....</b>	<b>103</b>
1.12.1	Goldener Schnitt .....	103
1.12.2	Drittel-Regel .....	104
1.12.3	Symmetrie .....	104
1.12.4	Diagonalen und Linien .....	105
<b>2</b>	<b>Hardware .....</b>	<b>109</b>
<b>2.1</b>	<b>Kameras .....</b>	<b>109</b>

2.1.1	Systemkameras (DSLR/DSLM).....	111
2.1.2	Kompaktkameras .....	113
2.1.3	Superzoom- bzw. Bridgekameras .....	114
2.1.4	Smartphone-Kameras .....	114
2.1.5	Videokameras und Camcorder .....	115
2.1.6	Spezialkameras .....	116
2.1.7	Drohnen .....	116
2.2	<b>Audio (Mikrofon).....</b>	<b>118</b>
2.3	<b>Künstliches Licht (Dauerlichter, Blitze).....</b>	<b>122</b>
2.4	<b>Stative und Stativköpfe .....</b>	<b>124</b>
2.5	<b>Gimbals .....</b>	<b>125</b>
<b>3</b>	<b>Aufnahmetechnik .....</b>	<b>127</b>
3.1	<b>Aufnahmetechnik: Foto.....</b>	<b>127</b>
3.1.1	Modi der Kamera (M, S, P, A, Auto).....	127
3.1.1.1	M-manueller Modus .....	128
3.1.1.2	S-Blendenautomatik .....	128
3.1.1.3	P-Programmautomatik .....	128
3.1.1.4	A-Zeitautomatik .....	129
3.1.1.5	Auto-Automatik/Vollautomatik .....	129
3.1.2	Grundlagen Fotografie.....	129
3.1.2.1	Bildqualität (JPEG, RAW, PNG).....	129
3.1.2.2	Weißabgleich .....	131
3.1.2.3	Belichtung einstellen .....	132
3.1.2.4	Formate (Anzeigen, Website, Print), .....	132
3.1.2.5	Bildwiederholungsfrequenz (Serienaufnahme).....	133
3.1.2.6	Auflösung .....	134
3.1.3	Hilfsmittel für Fotografie .....	135
3.1.3.1	Kamerainterne Wasserwaage und Gitterlinie .....	135
3.1.3.2	Histogramm/Lumascop .....	135
3.1.3.3	Bildstabilisierung (Hardware, Software, in Post).....	136
3.1.3.4	Filter .....	138
3.1.4	Spezielle Aufnahmetechniken .....	140
3.1.4.1	HDR .....	140
3.1.4.2	Fokus Stacking.....	142
3.1.4.3	Panorama.....	143
3.1.4.4	Bokehrama.....	143
3.1.5	Gemeinsamkeiten von Foto & Video.....	143
3.2	<b>Aufnahmetechnik Video.....</b>	<b>144</b>
3.2.1	Grundlagen Videoaufzeichnung: Verhalten am Set .....	144
3.2.2	Grundlagen Videoaufzeichnung: Technik.....	147
3.2.3	Grundlagen Videoaufzeichnung: Aufnahmewinkel & Schnittmaterial .....	148
3.3	<b>Screencasts .....</b>	<b>151</b>
3.4	<b>Aufnahmetechnik: Audio.....</b>	<b>152</b>
3.4.1	Für Videos .....	152
3.4.2	Podcasts .....	154
<b>4</b>	<b>Software .....</b>	<b>157</b>
4.1	<b>Audiobearbeitung .....</b>	<b>157</b>
4.2	<b>Videobearbeitung (Premiere, Magix).....</b>	<b>158</b>

<b>Teil III Produktion / Entwicklung</b> .....	<b>163</b>
<b>1 Organisation Vor-Produktion (pre-production)</b> .....	<b>165</b>
<b>1.1 Von der Idee zur Projektbeschreibung</b> .....	<b>165</b>
1.1.1 Moodboard.....	166
1.1.2 Drehbuch/Storyboard/ Drehplan .....	167
1.1.2.1 Allgemein das Drehbuch.....	167
1.1.2.2 Fallbeispiel .....	168
1.1.2.3 Struktur.....	168
1.1.2.4 Storyboard .....	169
1.1.2.5 Panel .....	169
1.1.2.6 Nummerierung .....	170
1.1.2.7 Drehplan .....	171
<b>1.2 Location</b> .....	<b>172</b>
<b>1.3 Models</b> .....	<b>174</b>
<b>1.4 Checklisten</b> .....	<b>175</b>
1.4.1 Equipment-Liste.....	176
1.4.2 To Do-Liste.....	176
1.4.3 Log.....	177
<b>2 Aufnahme - Aufzeichnung – Shooting (production)</b> .....	<b>180</b>
<b>2.1 Rollen und Aufgaben der Teammitglieder</b> .....	<b>180</b>
2.1.1 Regie .....	180
2.1.2 Licht .....	181
2.1.3 Ton.....	183
2.1.4 Make Up .....	183
2.1.5 Kamera.....	184
2.1.6 Klappe .....	184
2.1.7 Mitschrift .....	185
2.1.8 Bewegungsexperte/Trainer.....	186
2.1.9 Kontinuität.....	186
2.1.10 Betreuung Models .....	186
<b>2.2 Ablauf beim Video Dreh</b> .....	<b>188</b>
2.2.1 Schritt 1: Szene wird vorbereitet (Utensilien).....	188
2.2.2 Schritt 2: Kamera wird vorbereitet.....	188
2.2.3 Schritt 3: Lichtsetzung .....	189
2.2.4 Schritt 4: Ton anbringen und positionieren .....	189
2.2.5 Schritt 5: Make Up.....	190
2.2.6 Schritt 6: Weißabgleich, Kamera scharf stellen .....	190
2.2.7 Schritt 7: Alle Handys auf Flugmodus.....	190
2.2.8 Schritt 8: Instruktionen und Anweisungen für das Model .....	190
2.2.9 Schritt 9: Regieanweisung: „Alle bereit?“ .....	190
2.2.10 Schritt 10: Ton und Kamera werden gestartet.....	190
2.2.11 Schritt 11: Klappe und Mitschrift .....	191
2.2.12 Schritt 12: Regie gibt das Startsignal.....	191
2.2.13 Schritt13: Szene wurde aufgenommen oder unterbrochen.....	191
<b>2.3 Datensicherung</b> .....	<b>191</b>
<b>2.4 Behind-the-Scenes</b> .....	<b>192</b>
<b>3 Nachbereitung (Post-production)</b> .....	<b>194</b>
<b>3.1 Sichtung des Footages</b> .....	<b>194</b>

---

<b>3.2 Videobearbeitung am Beispiel Adobe Premiere-Pro.....</b>	<b>195</b>
3.2.1 Rohschnitt .....	197
3.2.2 Feinschnitt.....	197
3.2.2.1 „Harte Schnitt“ .....	197
3.2.2.2 „Jump Cut“ .....	197
3.2.2.3 „Match Cut“ .....	198
3.2.2.4 „Weiche Blende“ .....	198
3.2.3 Weitere Anpassungen.....	199
3.2.4 Tonbearbeitung .....	200
3.2.5 Texteinblendung .....	200
3.2.6 Voiceover .....	200
<b>3.3 Fotobearbeitung am Beispiel Adobe Photoshop und Adobe Lightroom Classic .....</b>	<b>201</b>
<b>3.4 Export der Medien .....</b>	<b>203</b>
<b>3.5 Präsenzphasenvorbereitung .....</b>	<b>203</b>
<b>Nachwort.....</b>	<b>205</b>
<b>Anhang .....</b>	<b>207</b>
Anhang Drehbuch .....	207
Anhang Storyboard .....	208
Anhang Drehplan .....	211
Anhang Checklisten.....	218
Anhang Log-Vorlage.....	219
Lösungen und Kommentare zu den Übungen.....	220
Videoverzeichnis .....	228
Tabellenverzeichnis.....	228
Abbildungsverzeichnis.....	229
Literaturverzeichnis.....	232



# 1 Grundlagen der Aufnahme (Grundsätze zum Richtigmachen)



## Lernziele

---

### Nach der Bearbeitung des Kapitels . . .

- verstehen Sie die Funktionsweise einer Kamera und deren Bestandteile,
- besitzen Sie Kenntnisse über die Belichtungsmessung und -beeinflussung,
- sind sie in der Lage, die Belichtung eines Bildes zu beurteilen und zu verändern,
- können Sie beurteilen, welchen Einfluss die Belichtungszeit, die Blende und Empfindlichkeit (ISO) auf ein Bild oder Video haben,
- können Sie den Einsatz unterschiedlicher Brennweiten auf die Bildwirkung einschätzen,
- kennen Sie einzelne Hardwarekomponenten zur Erstellung von Film und Fotoaufnahmen,
- kennen Sie die unterschiedlichen Lichtarten, Bildkompositionen und deren Einsatzmöglichkeiten,
- können Sie eine technische Einordnung unterschiedlicher Kameraklassen vornehmen und Vor- und Nachteile erläutern,
- verfügen Sie über die Grundlagen und Best-Practice-Workflows bei Video Aufzeichnungen.

Das folgende Kapitel befasst sich mit den Grundlagen für Video- und Fotoaufnahmen. Dabei handelt es sich um jene Bestandteile die dazu führen, dass ein Bild bzw. ein Video in der Art und Weiße entsteht wie es sich der Creator im Vorfeld überlegt hat. Je mehr Wissen man im Bereich der Aufnahmetechnik hat, desto weniger spielt der Faktor Glück eine Rolle bei der Aufnahme.

Im Folgenden wird auf die Faktoren eingegangen die die Belichtung, den Bildausschnitt bzw. die Bildwirkung beeinflussen. Sie lernen die Grundzüge der Komposition kennen, unterschiedliche Lichtarten und erhalten Tipps auf was bei einer Aufnahme zu achten gilt.

## 1.1 Funktionsweise einer Kamera

Eine digitale Kamera besteht, grob beschrieben, aus einem Objektiv/einer Linse (mit einer Blende), einem Verschluss und einem Bildsensor. Das Objektiv sammelt das Licht. Eine Blende (ein „Kreisförmiger“ Verschluss aus mehreren Lamellen) im inneren des Objektivs steuert die Lichtmenge die durch das Objektiv strömt. Dieses gebündelte und reduzierte Licht trifft auf einen Verschluss, der sich für eine bestimmte Zeit öffnet. Danach trifft das Licht für einen bestimmten Zeitraum auf einen Lichtempfindlichen

Bildsensor, der die Lichtinformationen interpretiert und in digitale Informationen umwandelt. Das Zusammenspiel aus der Größe der Blendenöffnung, der Dauer der Verschlussöffnung und der Empfindlichkeit des Sensors beeinflussen die Belichtung.

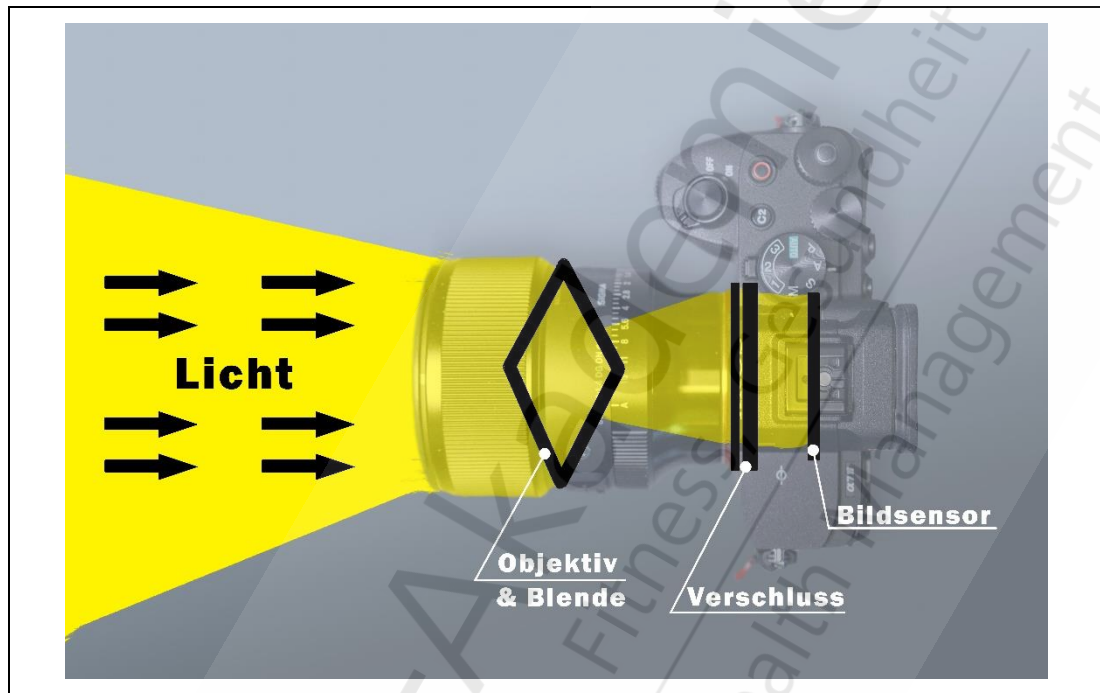


Abb. 43: Funktionsweise einer Kamera (©BSA/DHfPG)

## 1.2 Belichtung

Der Begriff Belichtung ist ein sehr technischer Ausdruck und wird im Rahmen dieses Lehrgangs ausschließlich im Kontext der digitalen Foto- und Videoerstellung betrachtet. Er beschreibt welche Lichtmenge, wie lange auf den Bildsensor eines Aufnahme­gerätes trifft und mit welcher Empfindlichkeit der Bildsensor diese zu Bildinfor­mationen interpretiert.

Kurz gesagt: Die Belichtung beschreibt die Helligkeit eines Bildes, also wie hell oder dunkel ein Bild ist. Dabei gibt es kein richtig oder falsch, allerdings haben unterschiedliche Belichtungen Auswirkungen auf Bildinformationen die gewonnen werden können. Die Wahl der Belichtung ist abhängig von der Bildwirkung die man erzielen möchte und vom Motiv selbst. Die Belichtung lässt sich grob unterteilen in Normal-, Über- und Unterbelichtung.

Zudem unterscheidet man in „overall Exposure“ – die Gesamtbelichtung des gesamten Bildes und in „balance within the frame“ – wie das Gleichgewicht der Belichtung der einzelnen Bildbestandteile in einer Aufnahme ist (Brown, 2016, S. 178).



### 1.2.1 „Overall Exposure“

Die Abb. 44 zeigt eine unterschiedliche Gesamtbelichtung derselben Szene.

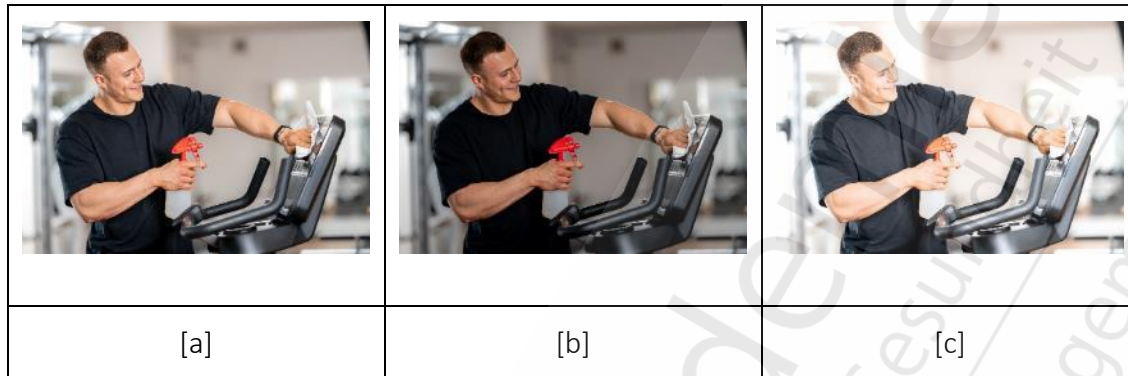


Abb. 44: Overall Exposure - Unterschiedliche Belichtung der gleichen Szene: a) Normal belichtet; b) Unterbelichtet; c) Überbelichtet (©BSA/DHfPG)

Bei Bild a) wurde die Szene normalbelichtet. Die Szene ist weder zu hell noch zu dunkel und ein guter Kontrast zwischen den hellen und dunklen Stellen des Bildes sind sichtbar, alle Farbwerte sind vorhanden. Was in der Realität weiß war ist auch im Bild weiß, und dunklere Stellen sind dunkel, ohne dabei zu schwarz zu werden.

Bei Bild b) wurde die Szene unterbelichtet aufgenommen. Das führt dazu das nicht alle Farbwerte aufgenommen wurden und der Kontrast – also die Mitteltöne (Bildinformationen zwischen weiß und schwarz) - geringer ist als bei Bild a). Was in der Realität weiß war ist im Bild ein mittleres Grau. Der Gesamteindruck des Bildes wirkt zu dunkel. In den mittleren bis dunklen Bereichen gehen Bildinformationen verloren, d.h. der Bildsensor kann die geringen Lichtinformationen nicht differenziert in einzelnen Abstufungen erfassen. Daraus resultieren fast schwarze Flächen ohne Abstufungen und somit weniger zur Verfügung stehenden Bildinformationen. Dies bedeutet weniger Details. Hierbei spricht man umgangssprachlich vom „Absaufen“ der dunklen Bildbereiche.

Bild c) ist genau das Gegenteil von Bild b). Es ist überbelichtet. Dies bedeutet, dass die mittleren bis hellen Bereiche des Bildes werden zu hell dargestellt. Der Bildsensor kann die hellen Bereiche der Szene nicht mehr differenziert interpretieren. Das Resultat ist ein Verlust an Kontrast, an Bildinformation in den mittleren bis hellen Bereichen und an Farbwerten. Als Folge tritt ein Detailverlust in den hellen Bereichen ein. Die hellen Bereiche werden zunehmend zu einer weißen Fläche. Man spricht umgangssprachlich vom „Ausbrennen“ der hellen Bildbereiche.



## Übung 1.1

Nehmen Sie Ihr Smartphone zur Hand. Erstellen Sie mehrere Fotos einer Person oder eines Gegenstands in einem Raum oder im Freien mit unterschiedlichen Per-spektiven.

Stellen Sie sich dabei folgende Fragen:

- Wie sehen die Bilder aus, welche das Smartphone vorschlägt? Sind sie zu hell oder zu dunkel? Erkennt man das Motiv richtig?
- Wo finde ich die Einstellungen, um das zu ändern?

Provozieren Sie eine Über- oder Unterbelichtung

- Wo sind die Einstellungen dafür?

### 1.2.2 „Balance within the frame“



Abb. 45: Unterschiedliche Belichtung der gleichen Szene: a) Ausbalancierte Belichtung; b) Normalbelichtung des Vordergrundes; c) Normalbelichtung des Hintergrunds (©BSA/DHfPG)

Neben der Gesamtblendung sollte bei Aufnahmen darauf geachtet werden, dass die Kontraste innerhalb eines Bildes nicht zu groß werden. Der Bildsensor einer Kamera schafft nur einen gewissen Anteil der Bildinformationen aus den hellen und dunklen Bildbereichen abzubilden. Sie kann somit nur einen bestimmten Kontrastumfang innerhalb einer Szene darstellen. Also je größer der Unterschied zwischen dem hellsten und dunkelsten Bildbereich ist, desto mehr Kontrast liegt vor. Moderne Kameras verfügen über einen hohen Dynamikumfang. Je größer dieser ist, desto mehr Informationen kann gleichzeitig aus den hellen und dunklen Bereichen herausgezogen werden, desto höher darf der abzubildende Kontrast innerhalb einer Szene sein. Der Dynamikumfang ist auch bei modernen Profikameras begrenzt. Die Abb. 45 zeigt das Problem der Lichtbalance innerhalb eines Bildes. In diesem Beispiel wurde das Foto in Innenräumen gegen ein helles Fenster aufgenommen. Hierbei spricht man von einer Gegenlichtsituation. Der Vordergrund, in dem sich das Motiv befindet, ist deutlich dunkler als der Hintergrund. Das daraus resultierende Dilemma wird in der Abb. 45 beim Vergleich zwischen Bild a) und Bild b) deutlich. Wird der Hintergrund neutral belichtet (a), so wird der Vordergrund und somit das Motiv sehr dunkel. Umgekehrt verhält es sich,

wenn das Motiv neutral belichtet wird (b). Hierbei wird der Hintergrund sehr hell und brennt aus. Auch hier gibt kein richtig oder falsch, denn je nach Aussage, die man mit diesem Bild erreichen möchte, wären beide Varianten denkbar. In diesem Fall wurde ein „neutraler Bildlook“ angestrebt. Um das zu erreichen, wurde bei Bild (c) ein Reflektor vor die Personengruppe gestellt, welcher die Schatten durch das Fenster einfallende Licht des Fensters aufhellt. Alternativ hätte man hier auch einen Blitz oder ein Dauerlicht verwenden können. Somit sinkt der Kontrast innerhalb des Bildes. Alternativ wäre es auch möglich, andere aufhellende Verfahren zu wählen, wie beispielsweise externe Foto-Blitze oder Video-Lampen.



## Video

Mit einem Klick auf den folgenden Link oder durch Scan des QR-Codes gelangen Sie zum **Video: Balance Frame**

<https://tiny.dhfg-bsa.de/DCC51>



DCC51



## Übung 1.2

Nehmen Sie Ihr Smartphone zur Hand. Schießen Sie mehrere Fotos einer Person oder eines Gegenstands vor einem Fenster mit unterschiedlichen Perspektiven. Stellen Sie sich dabei folgende Fragen:

- Wie sehen die Bilder aus, welche das Smartphone vorschlägt? Sind sie zu hell oder zu dunkel? Erkennt man das Motiv richtig?
- Was passiert, wenn ich das Handy mehr auf das offene Fenster und den Himmel richte?
- Wo finde ich die Einstellungen, um das zu ändern?

## 1.3 Belichtungsdreieck

Wie bereits beschrieben ist die Belichtung ein kombinierter Effekt aus Lichtmenge, Zeit und Empfindlichkeit des Mediums (Bildsensors).

Es stellt sich nun die Frage wie sich die Belichtung und die Helligkeit manipulieren lässt und welche Auswirkungen daraus für das Bild resultieren. Welche Faktoren die Helligkeit beeinflussen und welche Auswirkungen damit auf den Bildlook einhergehen lässt sich gut als „Belichtungsdreieck“ Abb. 46 darstellen.