



Fachbereich
Management

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
1 Einstieg in das Thema	17
1.1 Einflussfaktoren zur Entwicklung von digitalem Content.....	18
1.2 Nutzungsarten von digitalem Content	19
1.2.1 Digitaler Content für organische Zwecke	19
1.2.2 Digitaler Content als „Produkt“	19
1.3 Ziele von digitalem Content	20
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
2 Veröffentlichung und Vertrieb von digitalem Content.....	24
2.1 Content Marketing.....	24
2.2 Content und Nutzerbedürfnisse.....	26
2.3 Social-Media-Algorithmen.....	26
2.4 Bilder für Social-Media-Kanäle	27
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
2.5 Videos für Social-Media-Kanäle.....	31
2.6 Anwendung des Content-Rasters in der Praxis	36
2.7 Der eigene Content-Plan	38
2.8 Bild- und Videoformate bzw. Spezifikationen	39
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
2.9 Digitale Medien als Werbemittel	50
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
2.10 Vertrieb Digitaler Angebote	54
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
2.11 Vermarktung als digitales Produkt auf Plattformen	62
2.11.1 Ziele	62
2.11.2 Funktionen	62
2.11.3 Zahlungsanbieter	63
3 Rechtliche Rahmenbedingungen	66
Teil II Technik und Theorie	69
1 Grundlagen der Aufnahme (Grundsätze zum Richtigmachen)	71
1.1 Funktionsweise einer Kamera	71
1.2 Belichtung	72
1.2.1 „Overall Exposure“	73
1.2.2 „Balance within the frame“	74
1.3 Belichtungsdreieck	75
1.3.1 Blende	77
1.3.2 Belichtungszeit	79
1.3.3 Empfindlichkeit (ISO)	83
1.3.4 Zwischenfazit Belichtungsdreieck	85
1.4 Belichtungsmessung/-überprüfung/-beurteilung/-korrektur	85
1.5 Histogramm	86
1.6 Objektive	93
1.7 Brennweite	93
1.8 Lichtstärke	97
1.9 Komposition und Lichtführung	97
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
1.10 Available light	100
1.11 Weißabgleich	100
1.12 Bildgestaltung und Komposition	103
1.12.1 Goldener Schnitt	103
1.12.2 Drittel-Regel	104
1.12.3 Symmetrie	104
1.12.4 Diagonalen und Linien	105
2 Hardware	109
2.1 Kameras	109

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	Audio (Mikrofon).....	118
2.3	Künstliches Licht (Dauerlichter, Blitze).....	122
2.4	Stative und Stativköpfe	124
2.5	Gimbals	125
3	Aufnahmetechnik	127
3.1	Aufnahmetechnik: Foto.....	127
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	Aufnahmetechnik Video.....	144
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	Screencasts	151
3.4	Aufnahmetechnik: Audio.....	152
3.4.1	Für Videos	152
3.4.2	Podcasts	154
4	Software	157
4.1	Audiobearbeitung	157
4.2	Videobearbeitung (Premiere, Magix).....	158

Teil III Produktion / Entwicklung	163
1 Organisation Vor-Produktion (pre-production)	165
1.1 Von der Idee zur Projektbeschreibung	165
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
1.2 Location	172
1.3 Models	174
1.4 Checklisten.....	175
1.4.1 Equipment-Liste.....	176
1.4.2 To Do-Liste	176
1.4.3 Log.....	177
2 Aufnahme - Aufzeichnung – Shooting (production)	180
2.1 Rollen und Aufgaben der Teammitglieder	180
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
2.2 Ablauf beim Video Dreh.....	188
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
2.3 Datensicherung.....	191
2.4 Behind-the-Scenes.....	192
3 Nachbereitung (Post-production)	194
3.1 Sichtung des Footages	194

3.2 Videobearbeitung am Beispiel Adobe Premiere-Pro.....	195
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
3.3 Fotobearbeitung am Beispiel Adobe Photoshop und Adobe Lightroom Classic	201
3.4 Export der Medien	203
3.5 Präsenzphasenvorbereitung	203
Nachwort.....	205
Anhang	207
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.

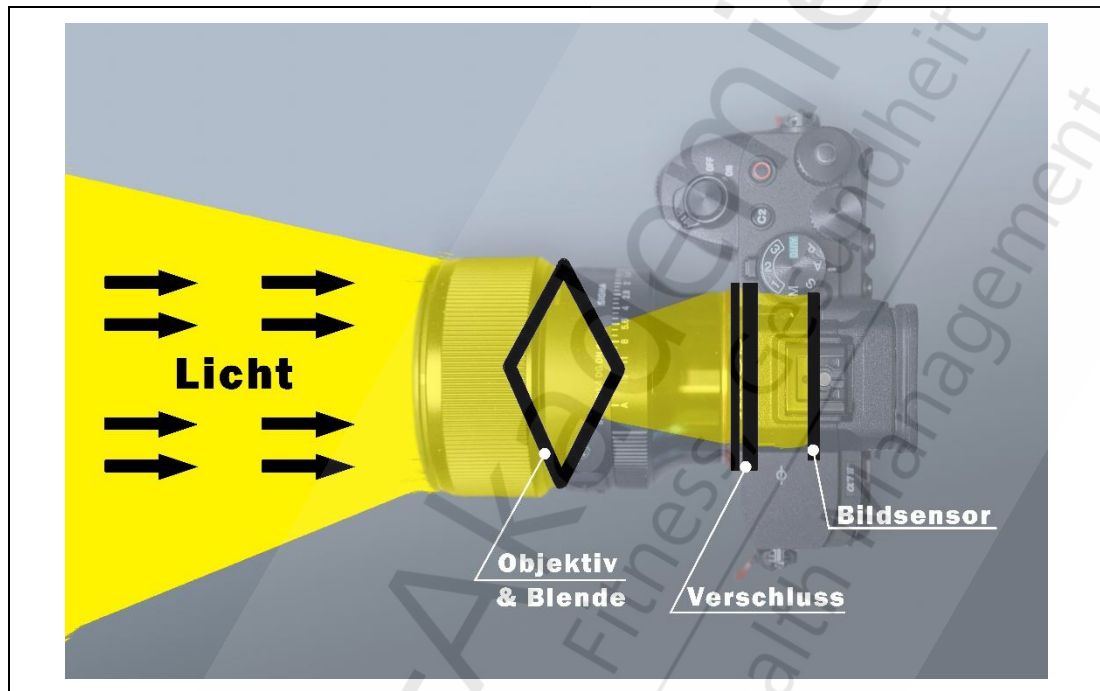


Abb. 43: Funktionsweise einer Kamera (©BSA/DHfPG)

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 Aufnahme-gerätes 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.

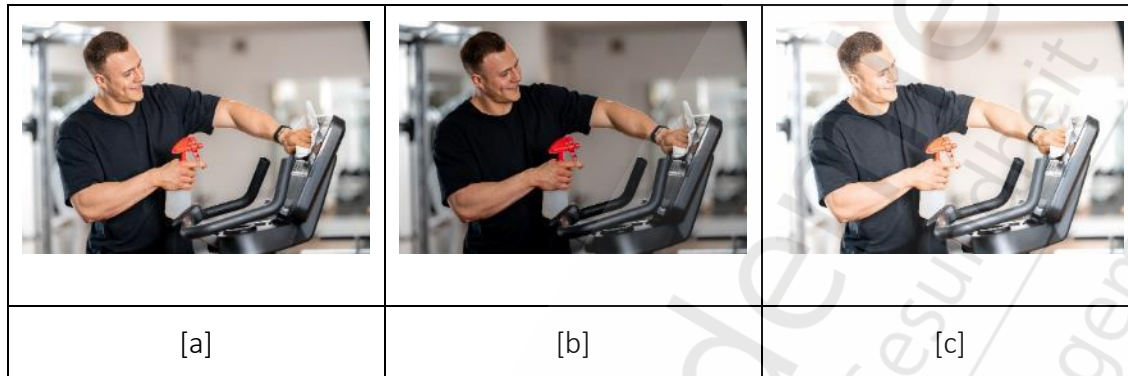


Abb. 44: Overall Exposure - Unterschiedliche Belichtung der gleichen Szene: a) Normal belichtet; b) Unterbelichtet; c) Überbelichtet (©BSA/DHfPG)

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 zunehmen 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 Gesamtelichtung 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.dhfgp-bsa.de/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.