

# Das ams- Video-Lexikon



ams



hören > sehen > erleben

## **Animation**

[lat.: animare „zum Leben erwecken“]

Steht ursprünglich für eine Technik, bei der durch das Aneinanderreihen von Einzelbildern ein Film geschaffen wird. Man spricht auch dann von Animationen, wenn die animierten Einzelbilder von Hand gezeichnet wurden. Heute wird der Begriff meist verwendet, wenn eine 2D- oder 3D-Computeranimation gemeint ist.

## **2D-Animation**

Die 2D-Animation erzeugt Bewegungen in einem zweidimensionalen Raum.

## **3D-Animation**

Die 3D-Animation erzeugt Bewegungen in einem dreidimensionalen Raum. Das animierte Objekt kann gedreht und verschoben werden wie reale Objekte.

Der Hauptunterschied zwischen 2D- und 3D-Animationen besteht darin, dass bei der 3D-Animation aus allen Blickwinkeln gearbeitet wird.

## **Atmo (Atmosphäre Ton)**

[griech.: atmos, Dunst; sphairos, Gewölbe]

Die Atmo steht für die erzeugte Stimmung im

Allgemeinen, dazu gehören Umgebungs- und Hintergrundgeräusche. Diese sorgen für räumliche Orientierung und einen emotionalen Rahmen, ohne bewusst vom Betrachter wahrgenommen zu werden, z. B. Vogelgezwitscher in Waldszenen.

## **Bildformat**

Seitenverhältnis von Bildbreite zu Bildhöhe, z. B. 4:3 (früheres Bildformat), 16:9 (aktuelles Bildformat).

## **Bildauflösung**

Ein umgangssprachliches Maß für die Bildgröße einer Rastergrafik. Sie wird durch die Gesamtzahl der Bildpunkte oder durch die Anzahl der Spalten (Breite) und Zeilen (Höhe) einer Rastergrafik angegeben. Maßeinheit = Pixel.

## **Bewegungsunschärfe**

Wird auch als Motion Blur bezeichnet. Es handelt sich um einen Effekt, der durch die Bewegung der Kamera oder eines Objektes während der Aufnahme entsteht.

## **Chromakeying**

Technik, um in einem Filmbild, z. B. im Hintergrund, eine Farbe zu entfernen, so dass an dessen Stelle

ein anderes Filmbild/eine andere Farbe eingeblendet werden kann. → Auch Bluescreen- oder Greenscreenverfahren genannt.

## **Codec**

Zusammengesetztes Kunstwort aus den Wörtern ‚Coder‘ und ‚Decoder‘. Es handelt sich hier um ein Verfahren, bei dem Daten codiert und decodiert werden. Das Ziel ist eine Verkleinerung der Datenmenge und damit oft verbunden eine Verringerung der notwendigen Bandbreite zur Übertragung.

## **Content**

Content oder auch Medieninhalte sind redaktionelle Inhalte in immaterieller Form. Verbreitet werden sie über Massenmedien.

## **Einstellungsgröße**

Die Einstellungsgröße drückt aus, wie groß beispielsweise eine Person oder ein Objekt in Filmaufnahmen dargestellt wird.

**Close-up:** Naheinstellung/Großaufnahme

**Halbnah:** [engl.: medium shot] zeigt den Menschen von Kopf bis Hüfte.

**Halbtotale:** zeigt die Figuren vom Kopf bis zum Fuß.

## **Filmlook**

Beschreibt das Aussehen von Filmen auf Zelluloid, das sich u. a. aufgrund der Körnigkeit des Materials und der geringeren Tiefenschärfe vom Videofilm unterscheidet. Der Begriff wird gelegentlich auch als Synonym für einen persönlichen Filmstil verwendet.

## **Frame**

Ein einzelnes Bild aus einer Filmsequenz.

## **Führungslicht**

[engl.: key light]

Innerhalb der Studiobeleuchtung der Hauptanteil der Lichtmenge zur Charakterisierung einer Szene.

## **Gegenschuss**

Aufnahme mit der gegenüberliegenden Kamera, vor allem bei Dialog-Szenen.

## **Konvertierung**

Umwandeln einer Datei in ein anderes Datei-Format.

## **Kopter**

Unbemanntes Luftfahrzeug mit integrierter Kamera.

Fortsetzung Text Kopter:

Der Kopter wird über Programme gesteuert oder über Funkverbindungen navigiert. Es gibt Quadro-, Hexa- und Oktokopter mit 4, 6 oder 8 Propellern in einer Ebene.

## **Kranfahrt**

Kamerabewegung mit Hilfe eines Krans, die jede Position und ein Drehen ohne Schnitt ermöglicht.

## **O-Ton**

Kurz für Original-Ton: beim Dreh aufgenommene Schallereignisse wie Umgebungsgeräusche oder Sprachaufnahmen.

## **Over shoulder shot**

[deutsch: Blick über die Schulter] Bei Dialogszenen wird häufig nicht nur die Person im Fokus, sondern auch ihr Gegenüber im Anschnitt von hinten gezeigt.

## **Pixel**

[engl.: Kunstwort für Bildpunkt – gebildet aus den Wörtern ‚picture‘ und ‚element‘]

Kleinste Element bei der gerasterten, digitalisierten Darstellung eines Bildes auf einem Bildschirm.

## **Protagonist**

[griech.: Haupt- oder Erst-Handelnder]

Der hauptsächlich agierende Schauspieler.

## **Rendern**

Rendern oder im Deutschen „Bildsynthese“ ist für die Darstellung von Animationen erforderlich und bedeutet die Berechnung der Feindarstellung. Zunächst liegen einer 3D-Grafik Rohdaten zugrunde, die erst gerendert werden müssen, um die Grafik hochauflösend darzustellen. Unter Renderzeit versteht man die Zeit, die der Computer für den Prozess des Renderns benötigt, um Oberflächenstrukturen, Schatten, Lichtverteilung und Entfernungen umzusetzen. Sie ist maßgeblich von der Rechenkapazität des Computers abhängig.

## **Steadycam**

Schwebestativ für tragbare Filmkameras bzw. Camcorder für verwacklungsfreie Kamerabewegungen.

## **Streaming**

Nahezu gleichzeitiges Senden und Empfangen bzw. Wiedergeben von Videodaten. Im Gegensatz zum Download wird die Datei nur ausgegeben und nicht als Kopie auf dem Rechner des Nutzers gespeichert.

chert. Beim Streaming kann die Wiedergabe fast sofort beginnen. Somit sind Liveübertragungen mit nur kurzer Zeitverzögerung möglich.

## **Ultra HD/4K**

Ultra HD ist ein digitales High-Definition-Videoformat mit 4K-Auflösung (4.096 x 2.160 Bildpunkte). 4K bietet eine etwa vierfach höhere Auflösung als FullHD und damit ein noch schärferes Bild.

## **Videoformate**

Datei-Container mit verschiedenen Inhalten. Neben Bild und Ton können diese Container noch weitere Informationen beinhalten wie etwa Untertitel, Menüstrukturen, Timecodes oder Anmerkungen zur weiteren Bearbeitung.

Die gängigsten Videoformate sind Windows Media Video (\*.wmv), Moving Pictures Experts Group (\*.mp4), Audio Video Interleaved (\*.avi) und Movie (\*.mov).

## **Vogelperspektive**

[engl.: bird's eye view]

Kameraperspektive aus erhöhter Position von schräg oben.



## **Zeitraffer**

Zeitraffer ist eine Zeitachsenmanipulation, bei der die Zeitintervalle zwischen den filmischen Einzelbildern von den üblichen 18 bis 24 Bildern pro Sekunde verkürzt werden.

## **Zeitlupe**

[engl.: slow motion]

Zeitlupe nennt man die Verlangsamung einer Bewegung, indem mit mehr als 24 Bildern pro Sekunde aufgenommen wird, später jedoch wieder auf 24 Bilder pro Sekunde verlangsamt wird.





Radio und MediaSolutions

audio media service  
Produktionsges. mbH & Co. KG

**ams – Radio und MediaSolutions**

Niedernstraße 21 – 27  
33602 Bielefeld

fon +49 (521) 555 - 151  
fax +49 (521) 555 - 152  
info@ams-net.de  
www.ams-net.de