



LUDWIG-  
MAXIMILIANS-  
UNIVERSITÄT  
MÜNCHEN

# Praktikum Mediengestaltung Storyboard-Design



---

## Storyboard-Design

- Bilder können manche Dinge besser kommunizieren
  - Auflösung der Drehbuchhandlung in Schlüsselbilder  
→ optische Richtschnur
  - Hilft dabei, Filmidee zu visualisieren
  - Produktionsplanung
    - Anfallende Kosten
    - Wieviele Drehtage werden benötigt
    - Welche Requisiten braucht man,...
-

---

## Arten von Storyboards

- Verwendung für Spielfilme, Werbung, Computerspiele,...
  - Kundenboard
    - Ideensammlung
    - Gesamteindruck
    - Vermittlung des Stils eines Konzepts
  - Shootingboard
    - Visualisierung eines Konzepts
    - Beschreibt den Ablauf der Filmszenen
    - Macht auch technische Angaben (z.B. Kamerabewegung)
-

---

## Umsetzung

- Einfach, schlicht, sauber
  - Unnötige Details weglassen
  - Bilder des Storyboards müssen filmisch umsetzbar sein
    - Bildausschnitte wählen
    - Bildkomposition
    - Kameraeinstellung
    - Kamerabewegung
-

---

## Bildausschnitte wählen

- Master Shot
    - zeigt den Darsteller und den Handlungsort
  - Halbtotale
    - der Darsteller ist von Kopf bis Fuß vollständig zu sehen
  - Halbnahe
    - Darsteller wird aus der Nähe gezeigt
  - Nahaufnahme
    - Gesicht wird gezeigt
-

---

# Bildkomposition

- Ausgewogenheit
- Leerer Raum
  - erzeugt das Gefühl der Unvollständigkeit
  - durch weitere Details kann die Komposition verbessert werden
- Augenhöhe
  - bleibt innerhalb einer Szene immer gleich um Kontinuität zu schaffen

---

## Kameraeinstellung + Kamerabewegung

- Verschiedene Kameraeinstellungen und -bewegungen haben unterschiedliche Wirkungen.
  - Beispiele:
    - Verkantete Einstellung
    - Vogelperspektive
    - Untersicht
    - Nahaufnahme, Totale, Groundshot
-

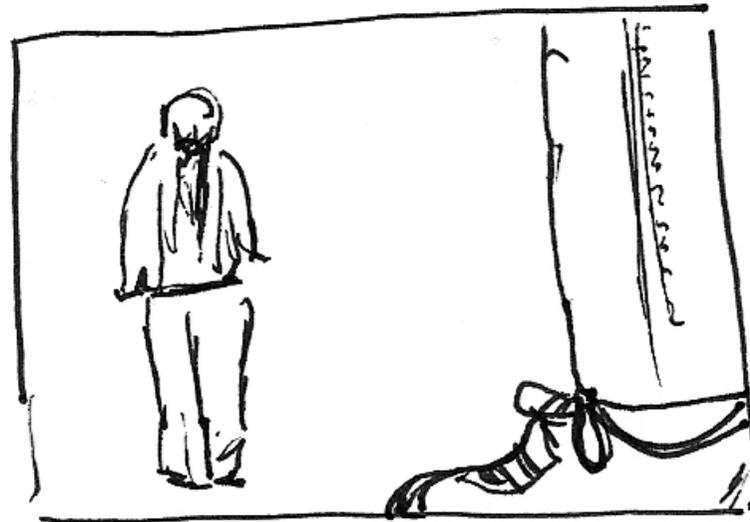
## Kameraeinstellung - Vogelperspektive und Untersicht

- Kamera filmt von oben bzw. unten
- Vogelperspektive kann für Unterlegenheit, Angst stehen
- Untersicht kann für Kraft, Stärke, Überlegenheit stehen
- beide Sichten ergänzen sich



## Kameraeinstellung – Ground Shot

- Kamera steht auf dem Boden
- Kann Vorahnung erzeugen



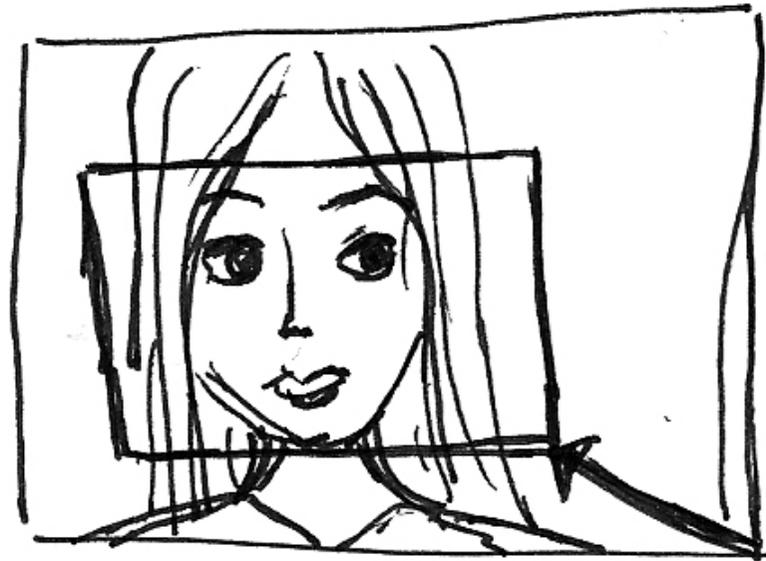
## Kamerabewegung - Schwenk

- Kamera bewegt sich von links nach rechts (bzw. rechts nach links)
- Z.B.: Ortseinführung



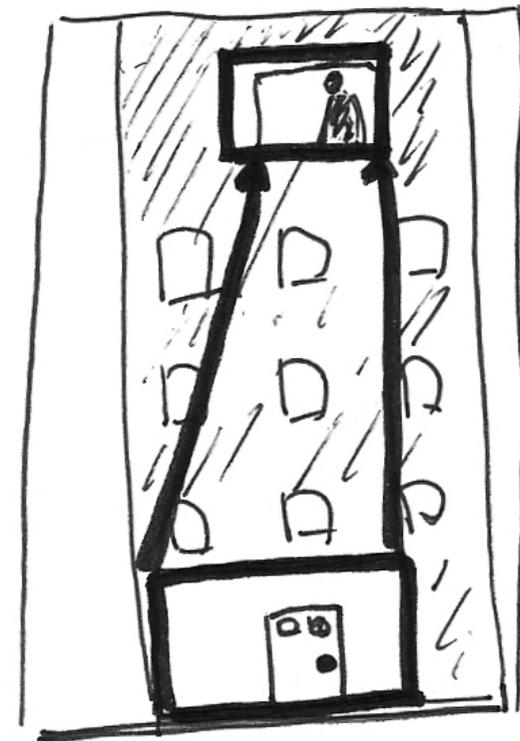
## Kamerabewegung - Zoom

- ▣ Kamera bewegt sich auf Objekt zu/weg
- ▣ Z.B.: Detailanzeige



## Kamerabewegung - Kippen

- Kamera bewegt sich vertikal nach oben / unten
- Z.B.: zeigt Höhe eines Gebäudes



---

## Bis zum nächsten Mal

- Nächstes Treffen: 01.06.2010
  - Arbeiten am Drehbuch,  
Erstellen eines Storyboards zum Drehbuch
  - Präsentation vorbereiten
  - Nächstes Mal: voraussichtlich kleines Praktikum zu Visual Effects
  - Bis Montag 31.05.2010 Storyboard und Folien per Mail
-

---

## Literatur

- Cristiano, Guisepppe: Storyboard Design. Grundlagen, Übungen, Techniken. Ein Kurs für Illustratoren, Regisseure, Produzenten und Drehbuchautoren. München: Stiebner 2008.
  - Petrasch, Thomas / Zinke, Joachim: Einführung in die Videofilmproduktion. München; Wien: Fachbuchverlag Leipzig im Carl-Hanser-Verlag 2003.
-