

Das Tagebuch von mArtin...

05. September 2022 18:00 Uhr

Heute was zum Thema: Video. Es gibt ja beim computerunterstützten Videofilmen und -schneiden so extrem viele Dinge, die zu beachten sind, dass selbst professionelle Produktionen oftmals schwerwiegende Fehler begehen. Ein Beispiel, über welches ich schon einmal vor Jahren geschrieben habe, ist die Framerate (fps = »frames per second«), welche nichts anderes bedeutet, aus wie vielen Bildern pro Sekunde so eine Videosequenz besteht. In der heutigen Video-Technik ist da alles über 20 vertreten - die gängigsten Raten sind 21, 25, 29.97, 30, 50 und 60.

Und was dabei so unglaublich wichtig ist: Innerhalb der Produktion eines Films sollte diese Framerate niemals gewechselt werden, also wirklich **niemals**. Sonst sieht man das. Oft zum Beispiel bei Dokumentationen, wenn Aufnahmen mit einer Drohne zu sehen sind. Und schon beginnt das Bild irgendwie zu wackeln. Was so natürlich nicht stimmt.

Zur Veranschaulichung folgendes: Ein Film wird mit 29.97 Frames produziert. Die Hauptkamera gibt diese Framerate vor. Die Aufnahme der Drohne hat aber 25 Frames. Dann wird unvermeidbar das Schicksal des hässlichen Films zuschlagen. Denn kein noch so tolles Filmschneideprogramm kann aus 25 Frames gute 29.97 Frames errechnen. Das geht nicht, weil ja die restlichen 4.97 Bilder schlicht und einfach fehlen. Fazit: Dieser Film wird hässliche Aufnahmen haben. Ausnahme: wenn man die Aufnahme als Zeitlupe oder Zeitraffer verwendet. Dann sind andere fps-Raten natürlich notwendig.

Also egal, wie eine Aufnahme und/oder ganze Filmproduktion auch geplant wird, extrem wichtig ist, dass alle beteiligten Kameras die gleiche Framerate unterstützen...

(C) mArtin 2024