

# Digitale AV-Schauen

---

Faszinierende Dynamik durch Überblendeffekte

Günther Keil, 27. Juni 2018

# Was ist unser Fahrplan ?

[https://www.digitalkamera.de/Software/Testbericht\\_m\\_objects\\_V8/10884.aspx](https://www.digitalkamera.de/Software/Testbericht_m_objects_V8/10884.aspx)

# Was bringt mir der Workshop?

## Wie verbinden wir mehrere Bilder bzw. Videos zu einer Schau ?

m.objects bewegt Fotos – von einfachen Überblendungen über 3D-Animationen bis hin zu aufwändigen Animations-Sequenzen. Animationen sind das Salz in der Suppe, sie bringen Bewegung in eine AV-Show, sorgen für Spannung und Abwechslung, lenken den Blick des Betrachters auf entscheidende Details.

m.objects stellt hierfür leistungsstarke Werkzeuge zur Verfügung, die einzeln oder kombiniert alle möglichen Bewegungen realisierbar machen – jenseits vorgefertigter Standardeffekte.

Wer einen Windows-Notebook besitzt, sollte ihn mitbringen. Wir probieren soviel wie möglich am Notebook aus.

Ziele:

- Erfahrungsaustausch, wie man am besten Dynamik in eine AV-Schau bringt.
- Die Vorgehensweise zur Erstellung der Überblendeffekte ist vertraut.  
**Beherrschen geht vor Geschwindigkeit.**
- Umgang mit m.objects, Werkzeug im Club, wird ausprobiert.

# Ablauf des Workshops

**Abend 1: Einstieg**

**Abend 2: Beginn der Erstellung einer AV-Schau**

**Abend 3: Überblendeffekte - Verbindung der einzelnen Bilder**

**Themen des Abends (maximal):**

- Lichtkurven
- Bilder importieren
- Videos importieren
- Mehr Dynamik
- Texte, Kommentare
- Das 3. Bild
- Überblendeffekte
- Non destructive Bearbeitung

**Abend 4: Auf den Ton kommt es an - Musik → Audiovision**

# Leistungsangebot des Clubs

## Treffpunkt für Fotobegeisterte

Digital-, SW-, und Farbfotografie in allen Motiv-Arten; alles was Spaß macht;  
Präsentation in Papierbildern, Projektionen und AV-Schauen

### Gemeinsame Freude am Foto:

- Clubabende zu Fotothemen
- Präsentation aktueller Arbeiten (Autorenabend)
- Bildbesprechungen und Diskussionen
- Bild des Monats
- Publikation auf Club-Webseiten
- Jahresausstellung
- Themen- oder Autorenausstellungen

### Vermittlung von Information & Praxis:

- Zu Foto-Technik,
- Bildgestaltung,
- Emotionaler Fotografie und
- Themenorientierter Fotografie
- In Vorträgen, Workshops, Fotoausflüge, -wanderungen

### Möglichkeit der Standortbestimmung:

- Erlernen der Bildbewertung
- Bild des Monats und Club-Jahres-Wettbewerb
- Beteiligung an Wettbewerben (national und international)
- Kontakte zu benachbarten Fotoclubs
- Mitglied im Deutschen Verband der Fotografie

### Gemeinschaft nicht nur zum Fotografieren:

- Foto-Stammtische
- Gemeinsame, spontane Aktionen einzelner Mitglieder
- Clubausflug, Sommerfeste, Weihnachtsfeier mit PartnerInnen

# Ihre Erwartungen

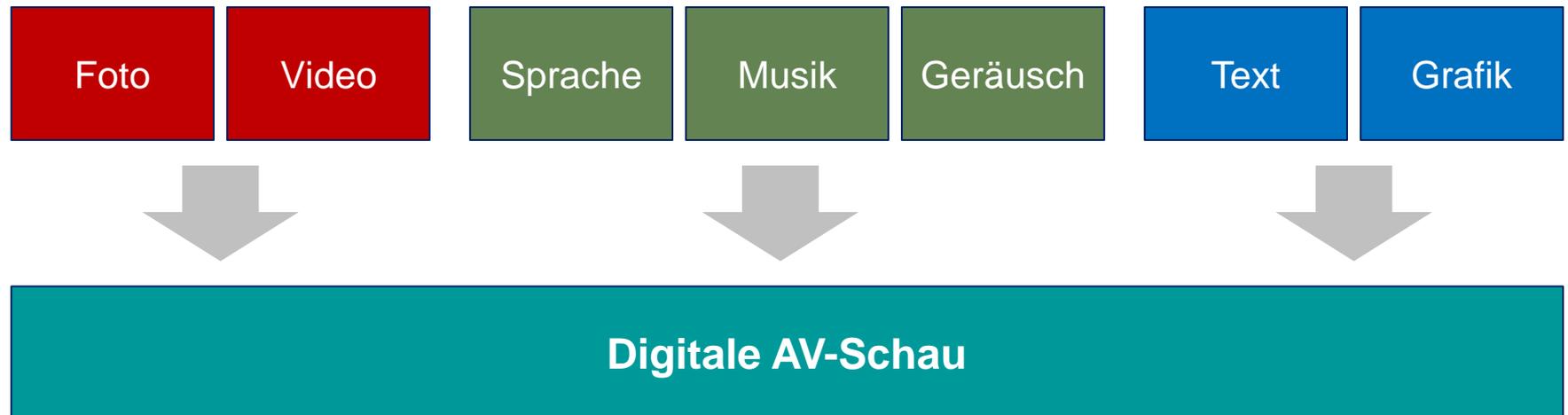
- Erwartungen an Workshop
- Besitz eines Notebooks; schon vorbereitet ?

# Wichtige Schritte der Erstellung

- Zu Details siehe Benutzerhandbuch
- Videotrainings:
- <https://www.mobjects.com/service/videotrainings/>

# Was sind digitale AV-Schauen ?

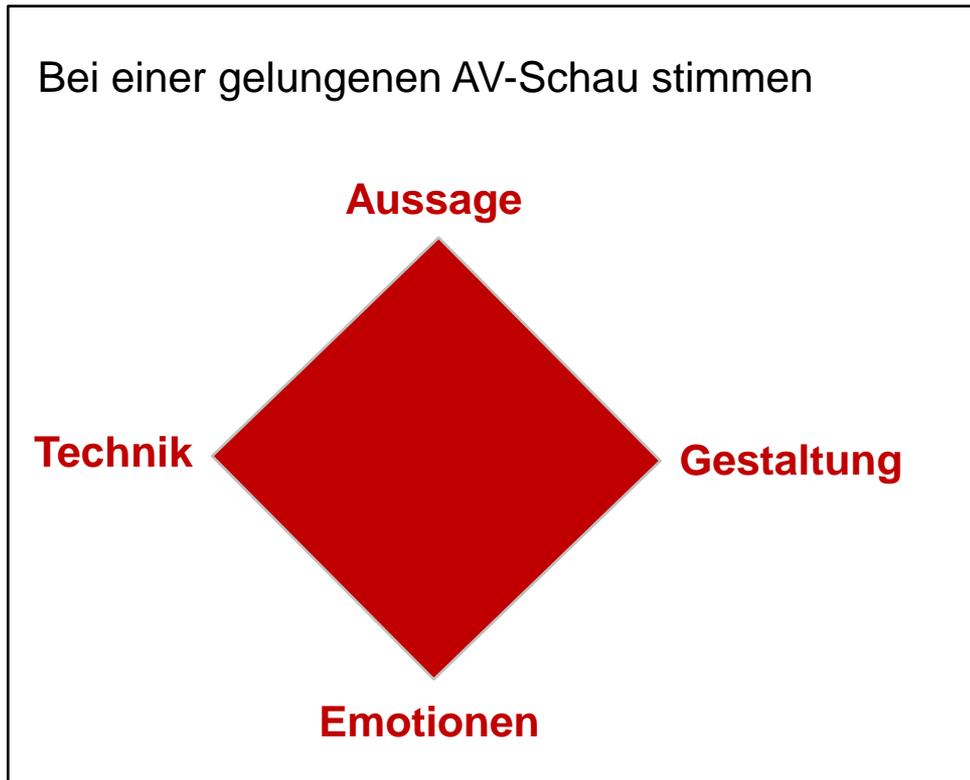
Beschränke Dich nicht auf Fotos. Nutze die digitalen Möglichkeiten



Mach etwas für Auge und Ohr → also Visuelles und Audielles → ergibt AV

# Wann ist eine digitale AV-Schau gelungen ?

## 4 Kriterien :



### **Aussage**

Für wen?

Sagt die Schau was? **Was Neues?**

### **Technik**

Wurde das Handwerkszeug beherrscht ? Technische Mängel?

### **Gestaltung**

Optimiert die Gestaltung die Wirkung?

### **Emotionen**

Löst die Schau beim Betrachten Gefühle / Reaktionen aus?

Gekonnter Einsatz unterschiedlicher Medien !

# m.objects – unser gemeinsames Werkzeug

- Hersteller m.objects  
<http://www.mobjects.com/>
- Nutzung seit Dias-  
Zeiten
- Mehrere „Projektoren“  
gleichzeitig
- Projektion von Bild,  
Video, Text
- Ton-Mischpult
- Automatisierter Ablauf  
oder gesteuert durch  
Referent
- SW-Download von  
<http://www.mobjects.com/download/>
- Freeware,  
Vollversion Demo (2 Min)



# Grundablauf der AV-Schau-Vorbereitungen



# Sichten Bildmaterial mit leicht bedienbarem Browser

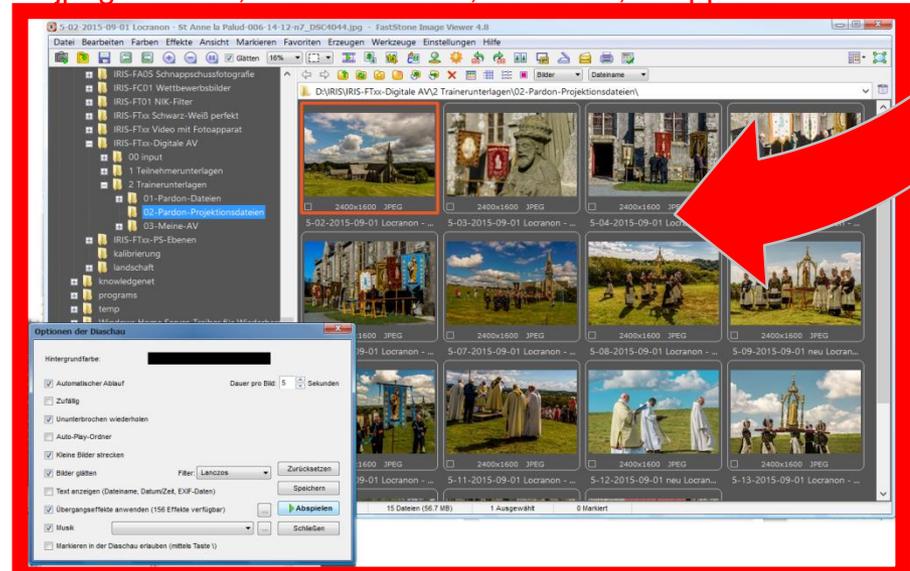
- Sichten Bildmaterial
- Sichten Ton-Material
  - CD-Player (PC, Auto,...)
  - Web
- Roter Faden
  - Gliederung:
    - Einleitung
    - Unterthemen
    - Abschluss
  - Aussagen
- Titel der Schau

- Bereitstellen Bild-, Video- und Tondateien

Bildbearbeitung, -politur, z.B. Lightroom



Sammeln jpeg-Dateien, Prüfen Qualität, Sortieren, Gruppieren



# Roter Faden: Aussagen meiner AV-Schau strukturieren

## Von Anfang an strukturiert

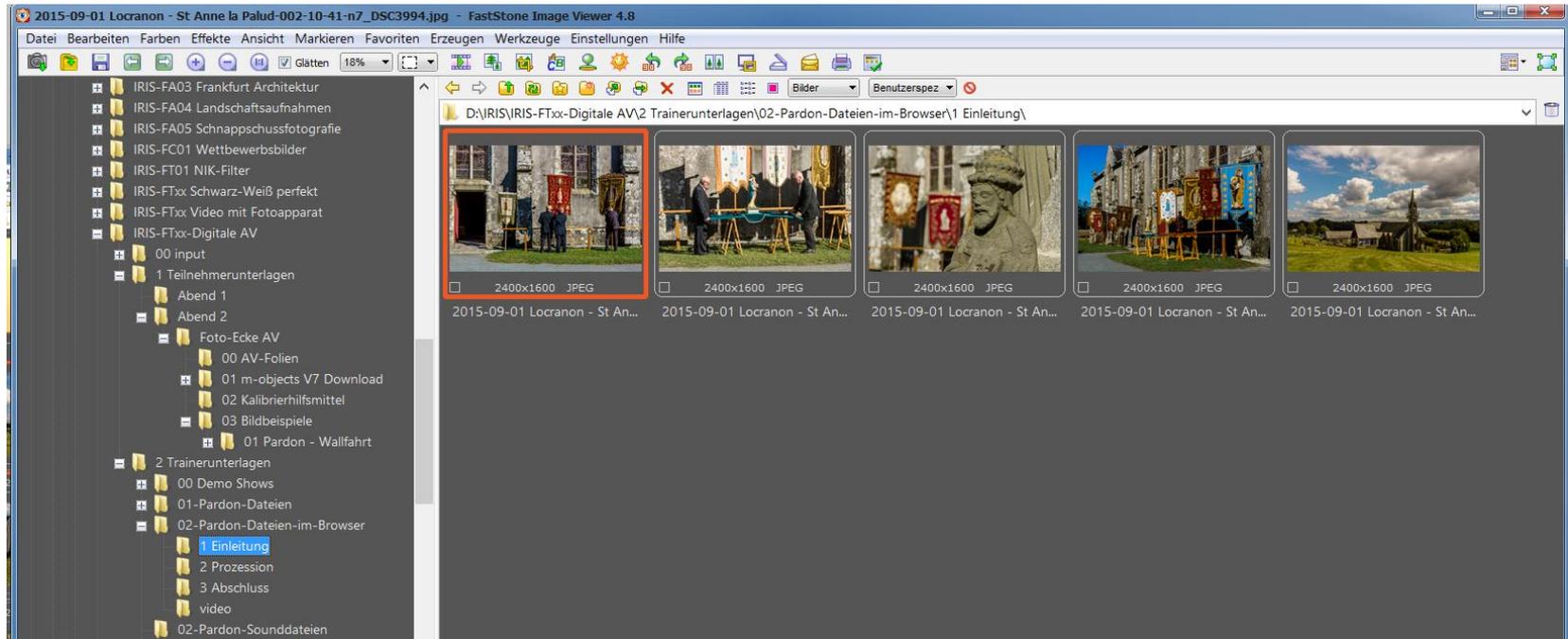
### Teile einer AV-Schau:

- Einleitung (Nette Episode / Anlass / Absichten)
- Umgebung: Wo findet Thema statt (Überblick / Landkarten /...)
- Hauptteil
  - Teile des Themas
  - Ggf. Wertung des Geschehens
  - Ggf. Schlussfolgerungen
- Schlussteil  
(Zusammenfassung, Ausblick, ggf. Aufforderung zur Tat, Schlusspunkt)

**Ein leicht bedienbarer Bild-Browser hilft auch bei der Erarbeitung eines roten Fadens**

# Beispiel nach Rotem Faden gruppierter Bilder

Bilder einfach in Rote-Faden-Verzeichnis reinkopieren

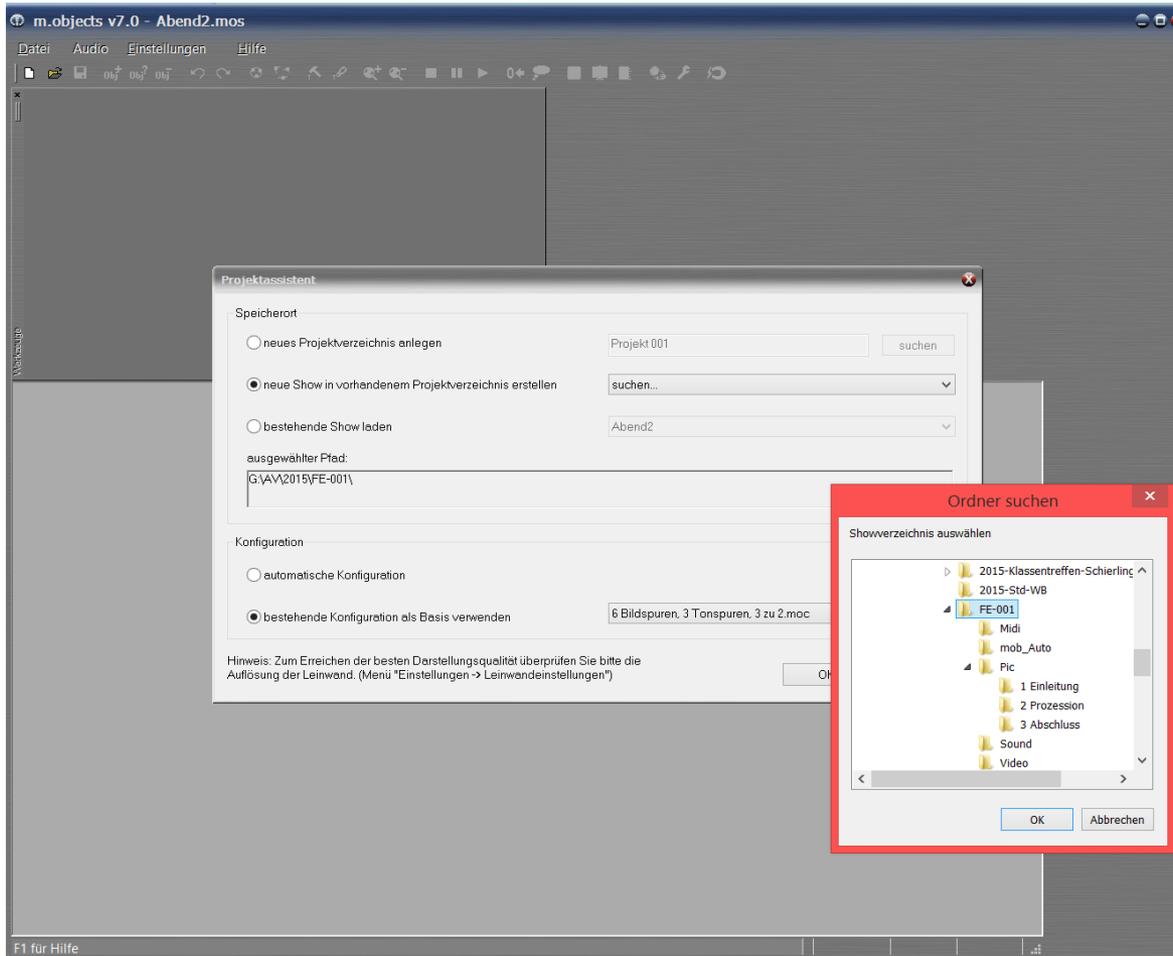


Reihenfolge erarbeiten (Reihenfolge der bisherigen Positionen 5, 3, 1, 2, 4 )

Ggf. Dateinamen mit Platznummer am Anfang

# Für bestehendes Projekt neue Schau anlegen

**Assistent unter „Datei / Neue Show“:**



Ablage in  
zentralem AV-Verzeichnis

# Lichtkurven

- Lichtkurve für Bilderanzeige
- Form der Lichtkurven
- Spuren für parallele Anzeige
- Auswahl Lichtkurven

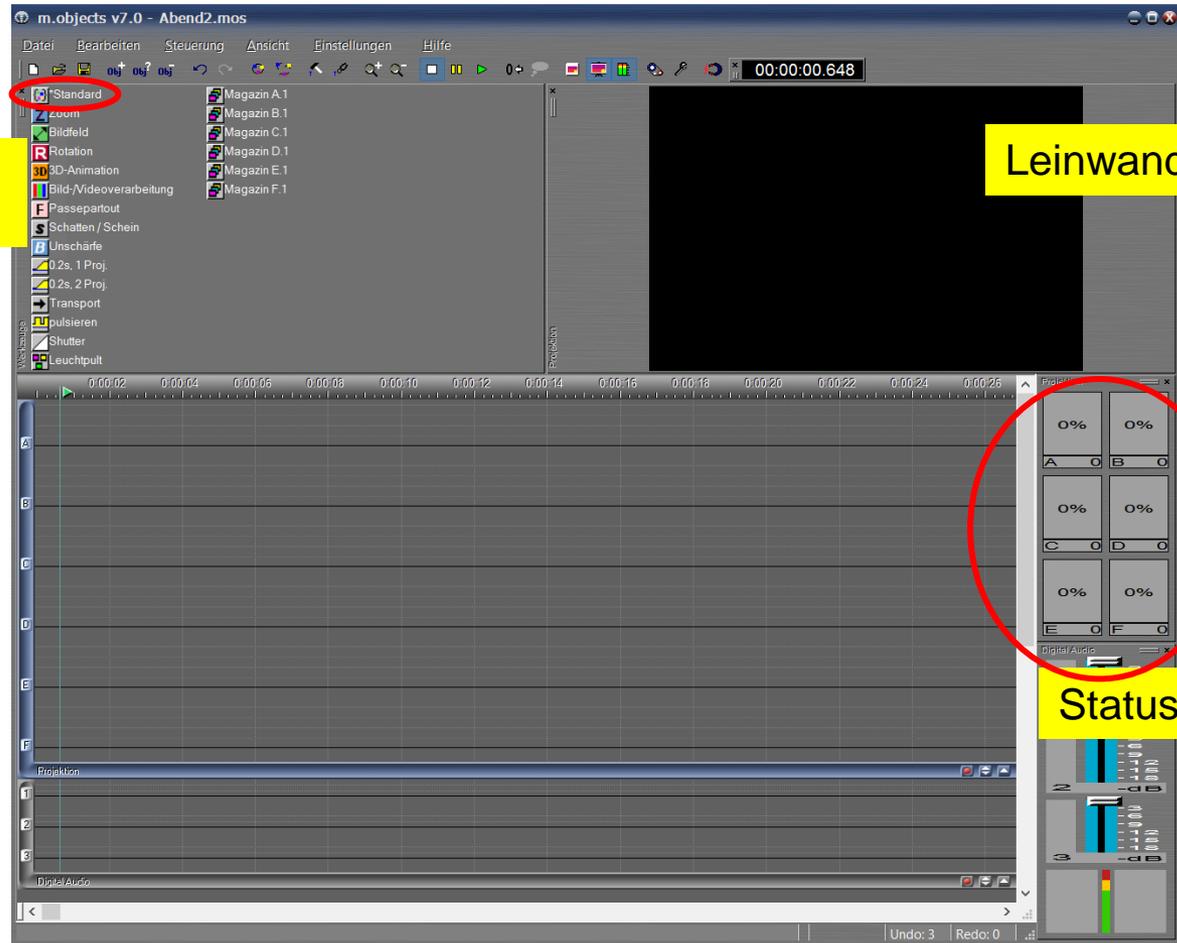
# Start mit leerer Schau (mos-Datei)

Menü-Leiste  
Standard-Werkzeuge

Werkzeug-Fenster  
(z.B. für Projektion)

Zeitlineal & Locator

Projektionsbereich  
mit Spuren



Leinwand-Modul

In Summe  
100 %

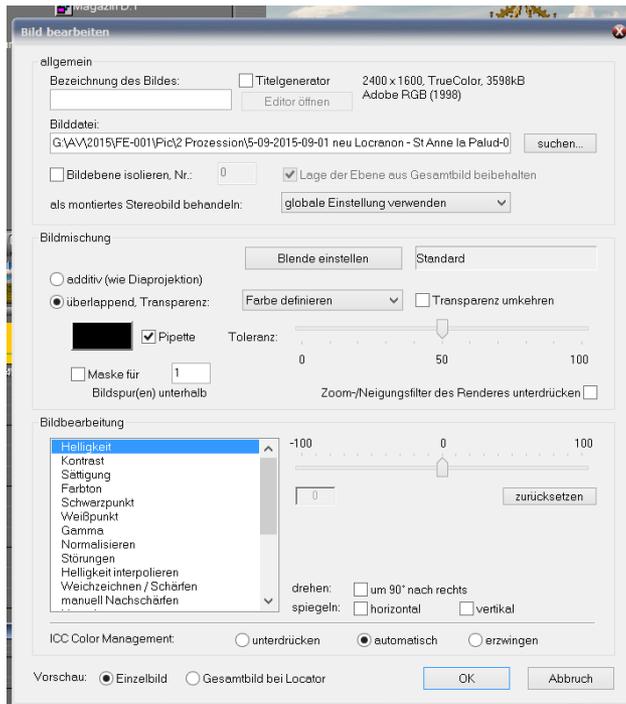
Status-Fenster



leer.mos

# Lichtkurve: Projektion eines einzelnen Bildes / Videos / Textes

## Was & Wie

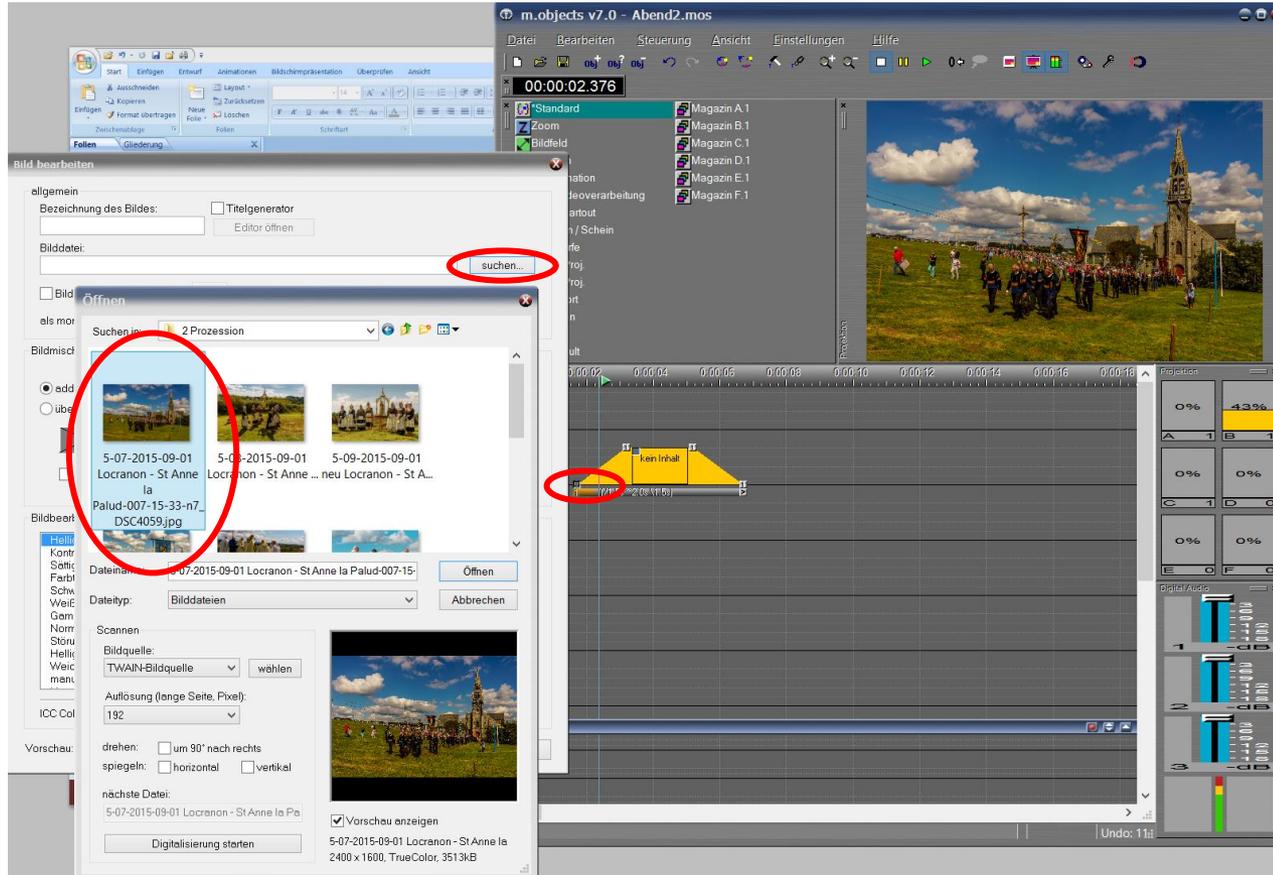


**Projektionslicht**

Aufblenden, Stand, Ablenden

**Doppelklick**

# Lichtkurve: Wichtige Eigenschaften



Lichtkurve steuert Beamerlicht für ein einzelnes Bild,

Statusanzeige zeigt prozentual aktuelle Lichtleistung für Bild

\*Standard = Icon für Standard-Lichtkurve Form eines Trapezes

Überblendzeit = 1,5 sek für schnellen Wechsel größer 4 sek für Überblendungen

10 Sekunden gute Zeit für Gesamtzeit

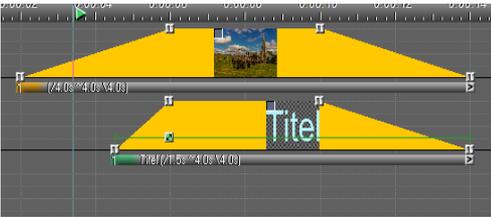
Anfasser links unten per Doppelklick öffnet sich Bildbearbeiten-Fenster

Anfasser helfen bei Auswahl Kurventeile – auch per Lasso, Verändern Kurvenverlauf

# Spuren: Paralleles Anzeigen

## Schauanfang

Überblendzeit = Standzeit = 4 sek



## Einfacher, linearer Übergang

Überblendzeit = 4 sek; Standzeit = 2sek



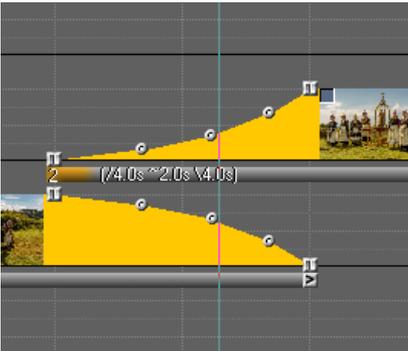
**Wirkung per  
Leinwand sichtbar**

## Bildmischung

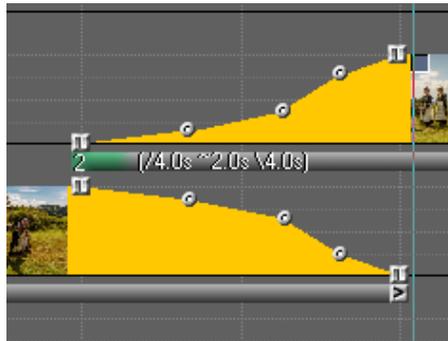
additiv / überlappend (deckend) & transparent

## Ändern Kurve

Kurve: progressiv / degressiv

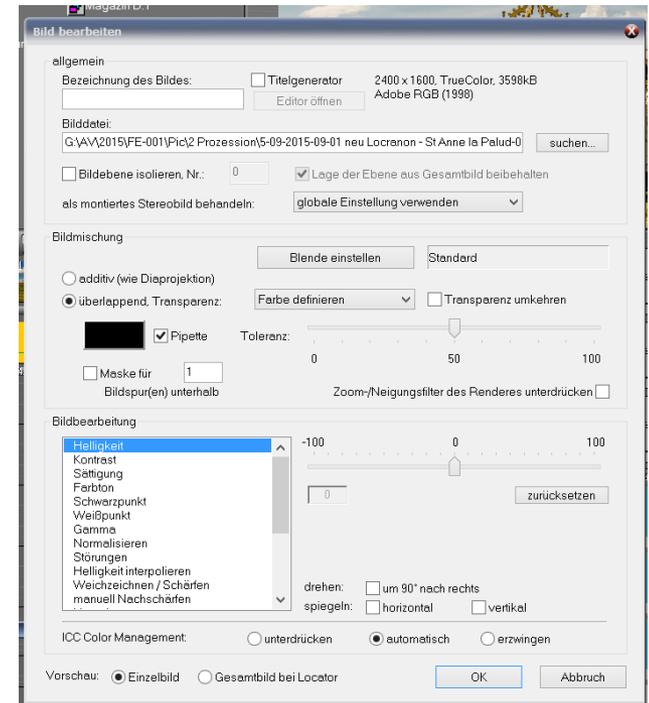


z.B. selbergemachte S-Kurven



**=< 100 %**

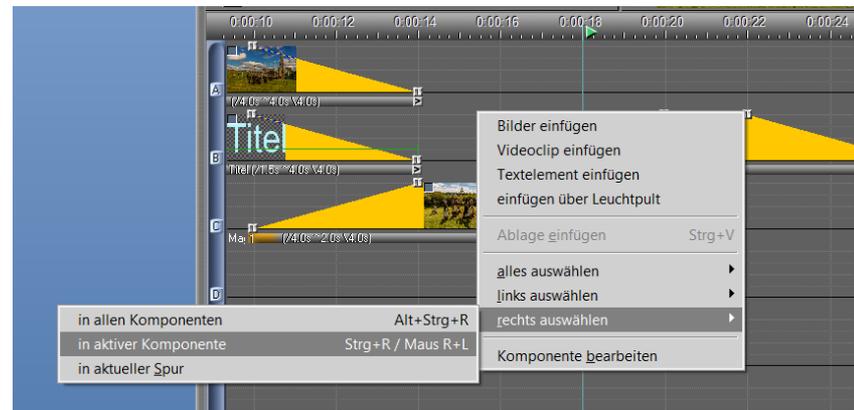
Bestimmte Farbe kann  
als transparent definiert werden,  
d.h. Freistell-Wirkung, ohne Bild zu bearbeiten



# Auswahl von Lichtkurven

## Auswahlmöglichkeiten:

- Klick/Linke Maustaste auf Anfasser einer Kurve = Auswahl des einzelnen Anfassers
- Klick/Linke Maustaste auf Balken unter Lichtkurve = Auswahl des ganzen Bildes
- Ziehen Rahmen um benachbarte Lichtkurven mit Linker Maustaste = Auswahl Anfasser der Bilder innerhalb Rechteck
- Auswahl ab Position der rechten Maustaste



# Bereitstellen der Bilder und Videos

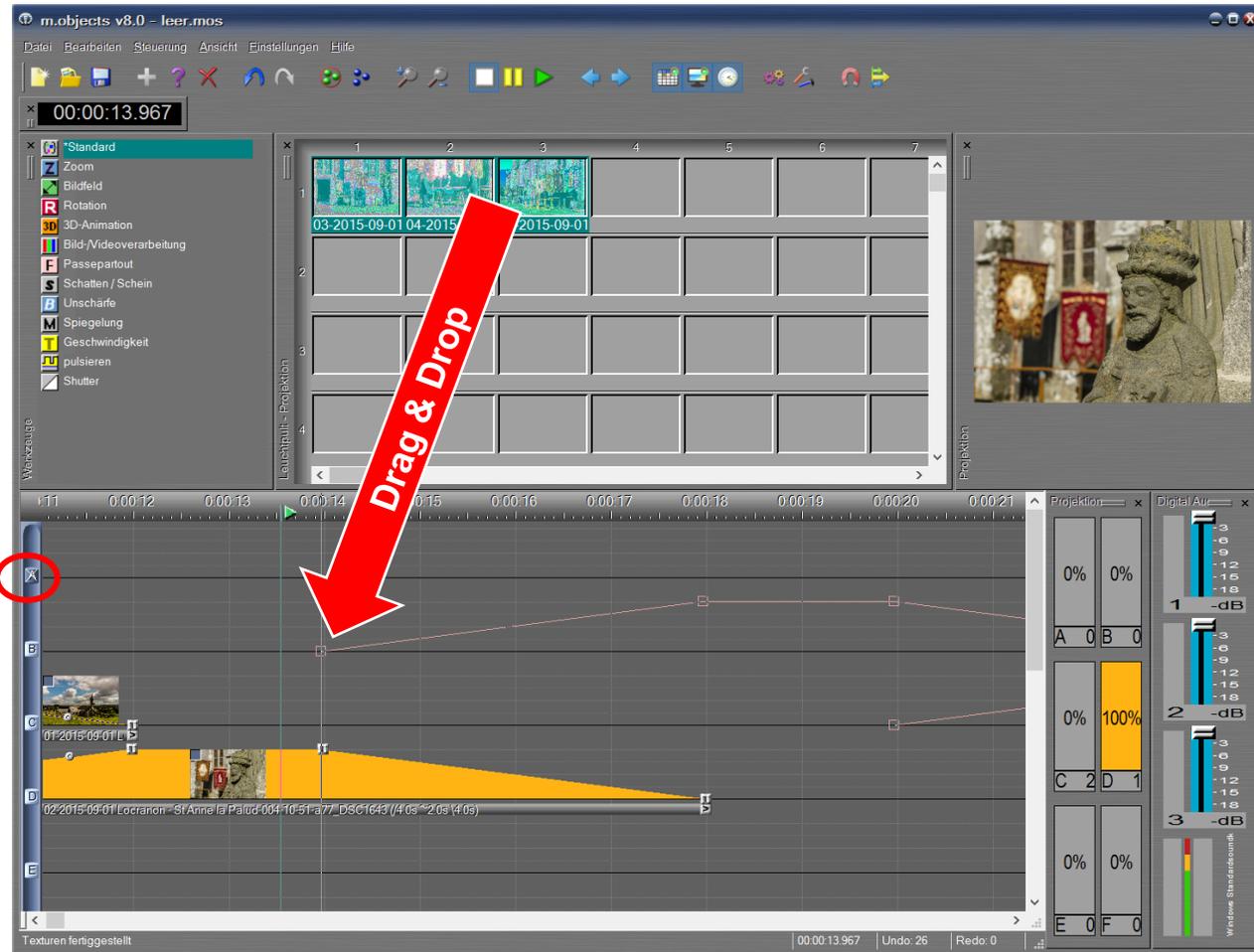
Möglichkeiten:

- Leuchtpult-Nutzung
- Objekt in Projektionsspur
- Linker Anfasser der Lichtkurve
- Drag & Drop von Explorer nach Projektionsspuren
- Magazin-Editor

# Leuchtpult: Mehr Übersicht beim Zusammenstellen

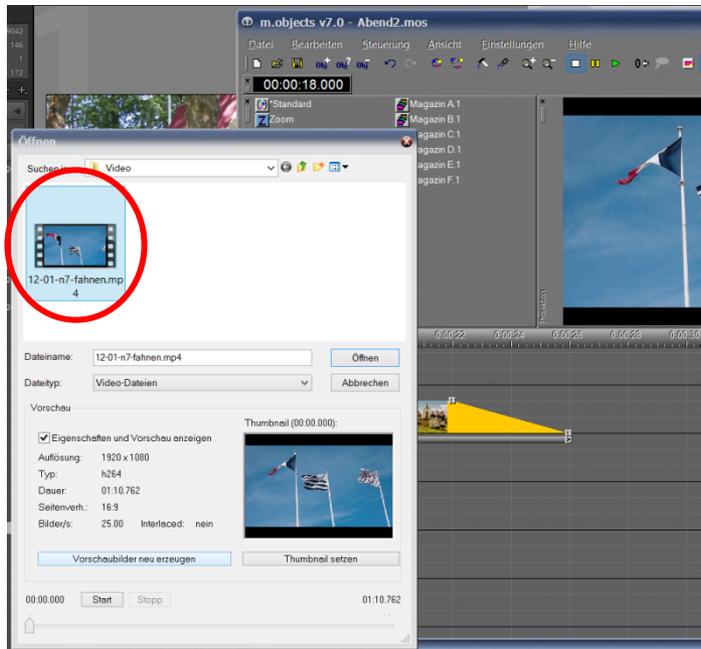
Per rechter Maustaste  
in Leuchtpult geladen

Vorübergehend  
abschalten

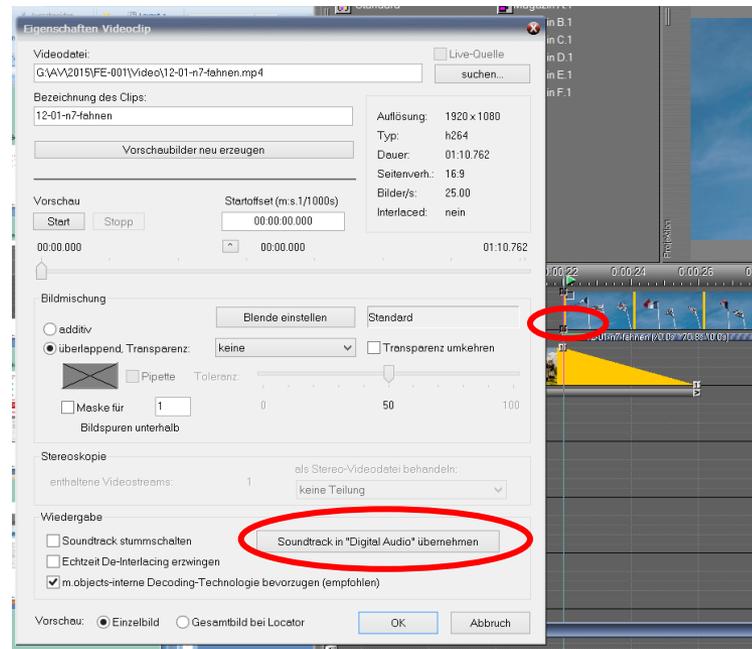


# Einfügen Video

## Video einfügen per rechter Maustaste



## Bearbeiten Videoeigenschaften per Klick auf linken Anfasser



# Mehr Dynamik

- Warum Dynamik ?
- Bildfeld setzen
- Zoom setzen
- Rotation setzen
- 3D-Animationen nutzen

# Warum ist Dynamik wichtig ?

## **Animationen sind das Salz in der Suppe.**

Sie bringen Bewegung in eine AV-Show, sorgen für Spannung und Abwechslung, lenken den Blick des Betrachters auf entscheidende Details. So werden aus statischen Bildern bewegte Objekte.

## **Bewegungen**

- Bewegungen simulieren Abläufe wie im Trickfilm,
- ermöglichen schnelle Übergänge,
- betonen zusammengehörige Motive,
- gehen auf Musik-Rhythmen ein

## **Wider die Monotonie**

Wechsel im Überblendungsablauf ist ein Mittel gegen die Müdigkeit des Betrachters.

# Mittel für mehr Dynamik

## m.object bietet uns

- Bildfeld setzen: Objekte übers Bild bewegen
- Zoom setzen: Zoom-Fahrten
- Rotation setzen
- 3D-Animationen

Und siehe auch andere Abschnitte:

- Lichtkurve: Auf- und Abblenden des gleichen Motivs
- Quick blending
- Videos mit Film von Abläufen

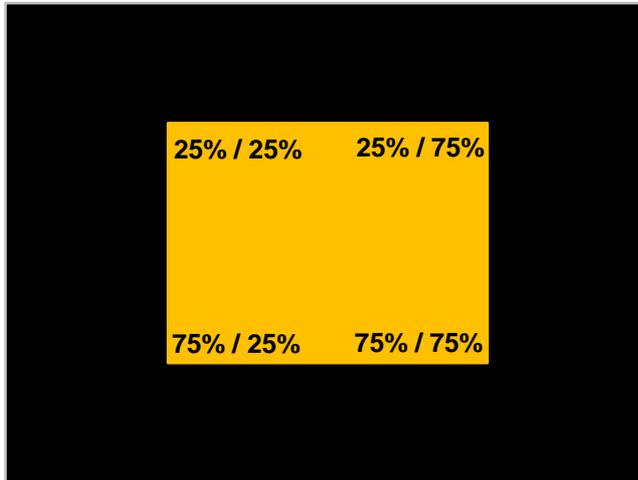
**Diese Funktionen können miteinander kombiniert werden**

**ABER: Intensive Effektnutzung kann stören !!!!**

# Leinwand: Prozente sind besser als Pixelangabe

0% / 0%

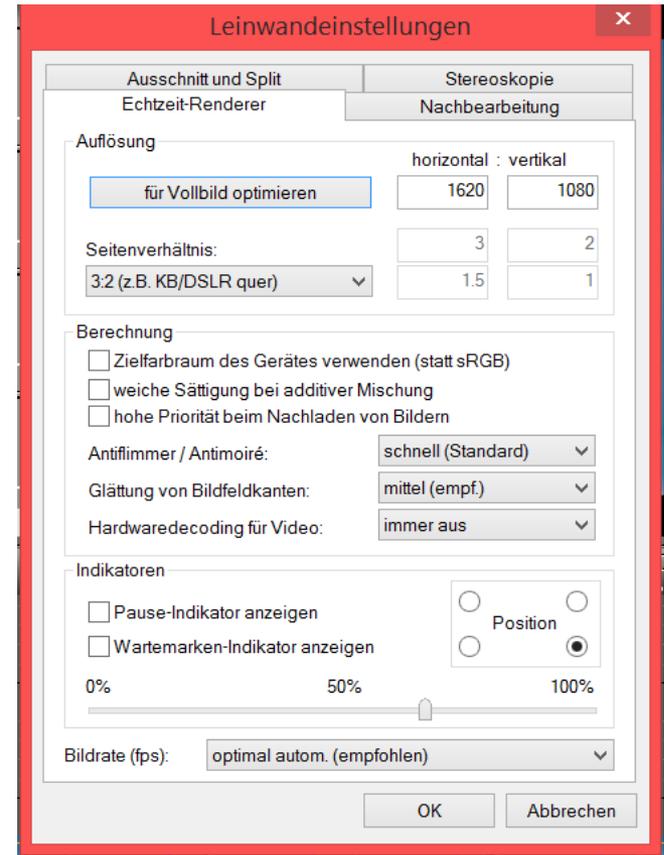
0% / 100%



100% / 0%

100% / 100%

Flexible Anpassung an Leinwand-Format



# Bildfeld setzen

## Bild auf einen Leinwandteil begrenzen; bewegbar auf Leinwand

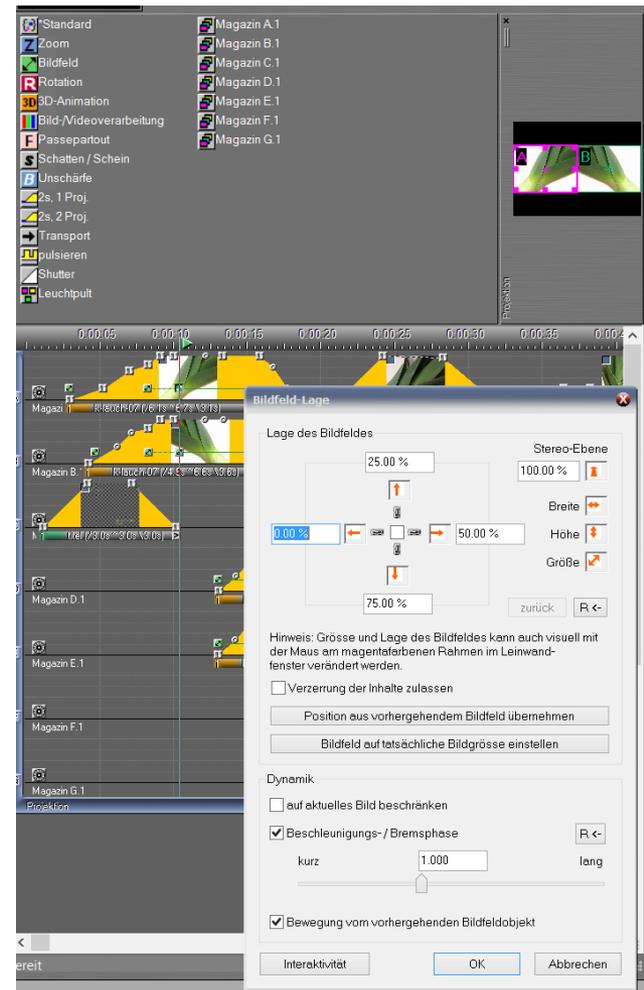
### Ziele

- Mehrere Bilder auf Leinwand anzeigen
- Beispiele: Bild vor Hintergrund; 2, 3, 4, ... Bilder; Bewegung (freigestelltes) Motiv über die Leinwand; Formatänderung durch Stauchen

### Hilfsmittel:

- Objekt 
- Eigenschaften per Bildlage-Fenster oder direkt auf Leinwand

02 Bildfeld setzen.mos



# Zoom setzen

Statt Komplettansicht nur ein Ausschnitt, bewegbar im Bildfeld

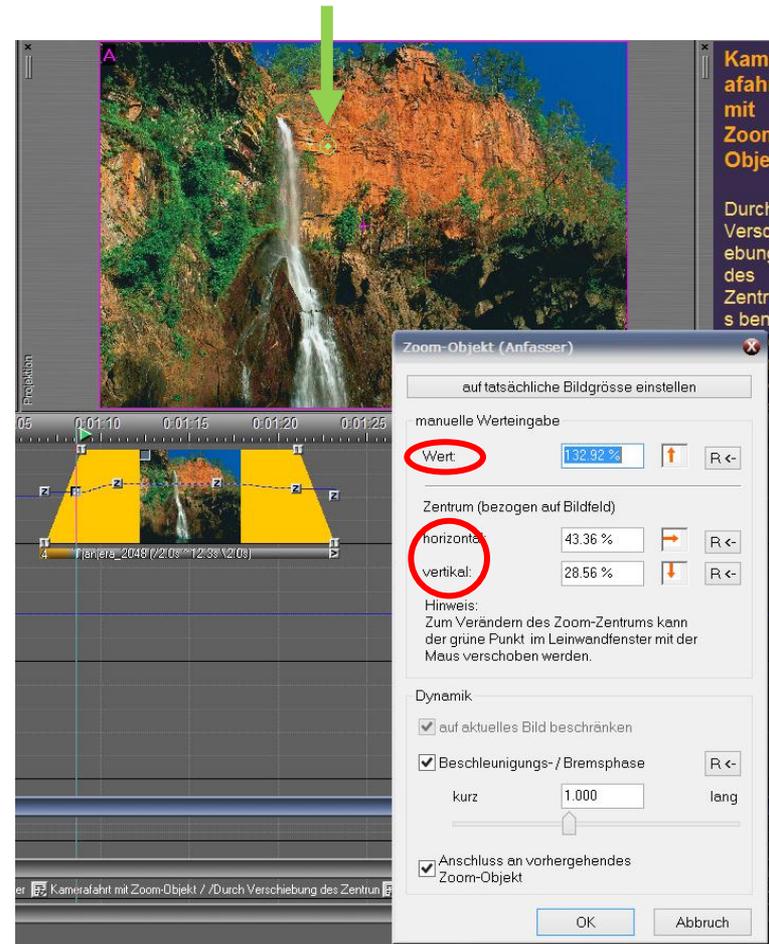
## Ziele

- Ein Bild soll / kann nur teilweise auf die Leinwand / in das Bildfeld
- Beispiele: Panorama; Bildausschnitt ist nicht optimal; Ken-Burns-Technik (langsames Schwenken und Vergrößern - sowie Überblendungen)

## Hilfsmittel:

- Objekt 
- Eigenschaften per Zoom-Objekt-Fenster oder direkt auf Leinwand
- Verbinden von Zoom-Objekten

04 Zoom Rotation.mos



# Rotation setzen

## Drehen, Schwenken und Rotieren innerhalb Bildfeld

### Ziele

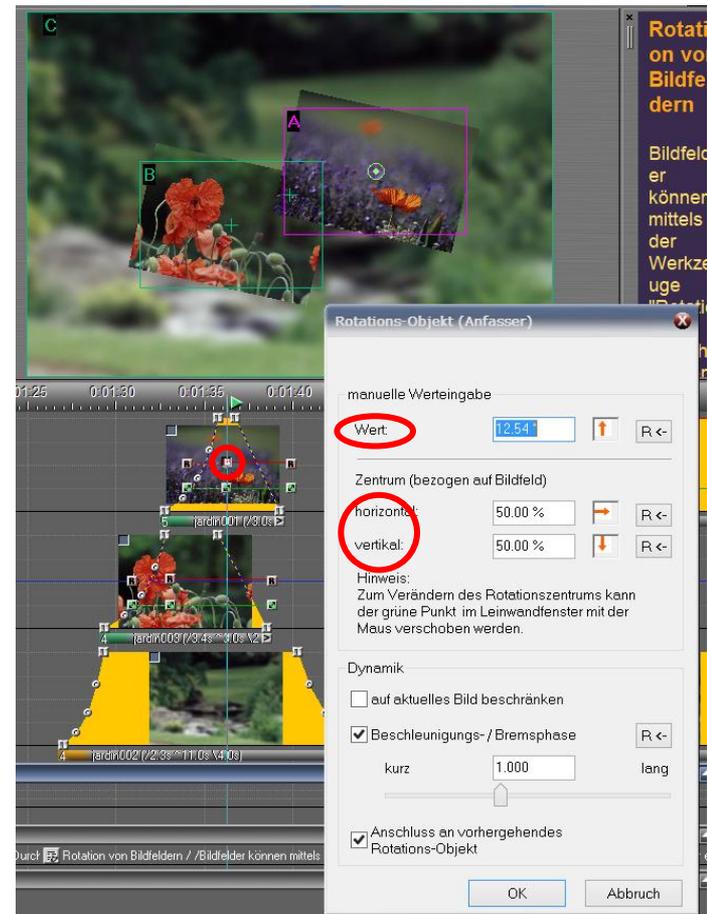
- Ein Bild wird um einen bestimmten Punkt rotiert – statisch und dynamisch
- Beispiele: Schiefen Horizont gerade machen; kontinuierlich Rotieren oder Schwenken

### Hilfsmittel:

- Objekt
- Eigenschaften per Zoom-Objekt-Fenster oder direkt auf Leinwand
- Verbinden von Zoom-Objekten

04 Zoom Rotation.mos

statisch = 1 Objekt; dynamisch = 2 oder mehr Objekte



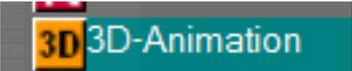
# 3D-Animationen

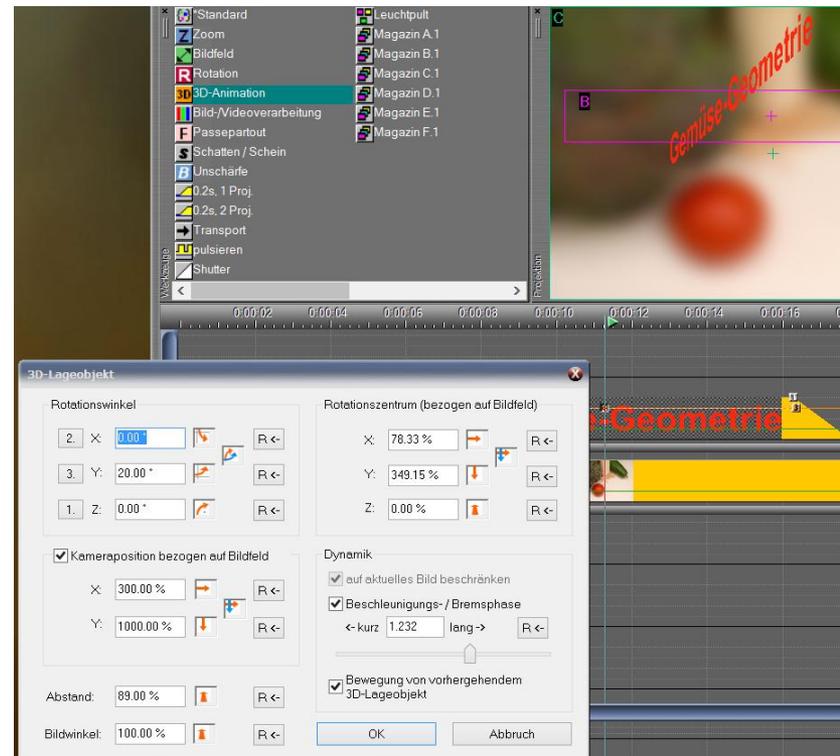
## 3-dimensionale Bewegung

### Ziele

- Räumliche Bewegung (in Breite, Höhe, Tiefe)
- Beispiele: vielfältige Bewegungsrichtungen

### Hilfsmittel:

- Objekt 
- Eigenschaften per 3D-Objekt-Fenster
- Verbinden von 3D-Objekten
- Probieren geht über Studieren

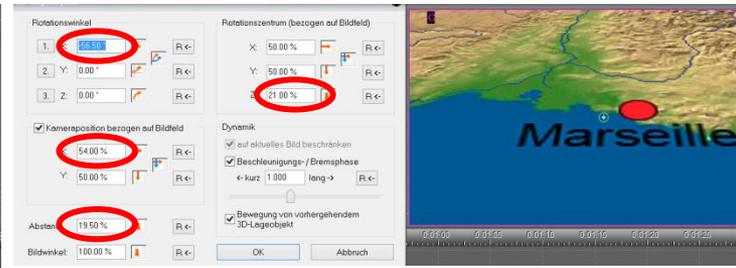
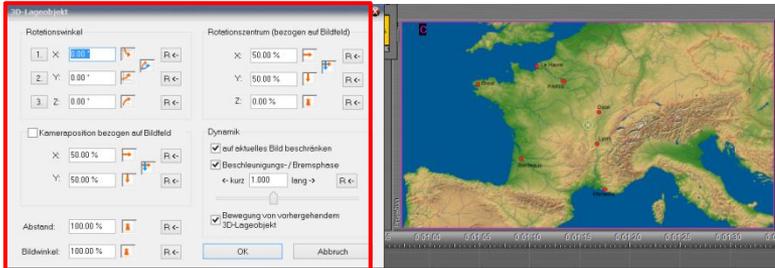


05 3D.mos

# 3D-Parameter-Beispiele (können mit beliebigem Bild ausprobiert werden, um Parameterwirkung zu sehen)

## Nach hinten kippen

Startwerte



### Rotationswinkel

Perspektivenänderung, räumlich  
x = vertikal, y=horizontal, z=räumlich

### Rotationszentrum

Verschiebung des Rotationszentrums

x = vertikal, y=horizontal, z=räumlich

Vorzeichen ändert Bewegungsrichtung

auf Reihenfolge verschiedener 3D-Objekte achten

### Kameraposition

Standpunkt des Betrachters (näher, weiter weg)

### Abstand

des Betrachters (näher =weniger)

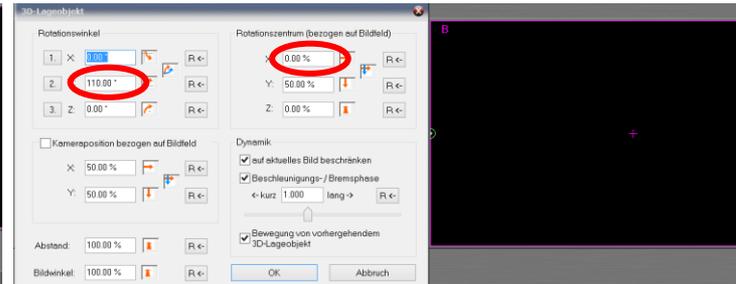
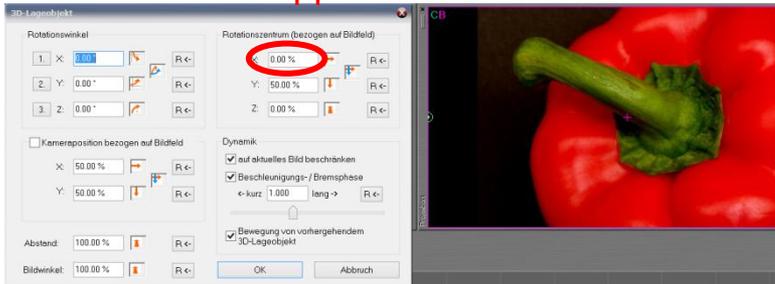
### Sichtfeld

Nachbildung von Objektivwirkungen (Weitwinkel = großes Sichtfeld)

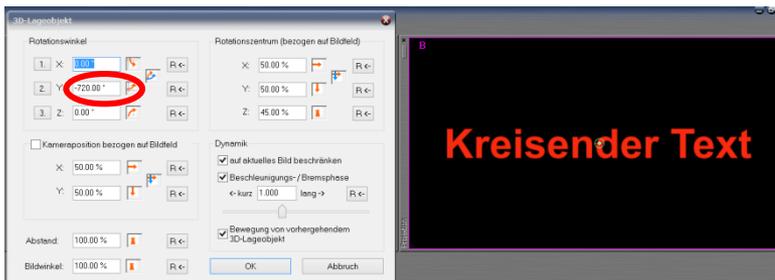
R<-

Rücksetzen auf Startwert

## Nach links aufklappen



## 2-mal umkreisender Text (-720 = -2 \* 360)



# Texte, Kommentare

- Text wofür ?
- Texte setzen

# Texte in AV-Schauen

## Möglichkeiten, z.B.

- Text auf eine dunkle Bildstelle einblenden
- Text am Schau-Anfang und -Ende
- Text zur Bilderläuterung statt gesprochenem Text
- Text laufend, von unten nach oben, z.B. am Schau-Ende
- Text aus mehreren Einzeltexten zusammengesetzt
- Bilder im Vorspann, dann Titel

**Textlage nach gestalterischen Überlegungen, nach Helligkeit/Ruhe des Hintergrundes; Schriftfarbe muss harmonisieren und Text abheben**

**Kommentare dienen nur dem Präsentator. Sie werden auf der Arbeitsoberfläche und nicht auf der Leinwand angezeigt**

# Titel-Text(e) setzen

Text-Lichtkurve ist anfangs die Standard-Lichtkurve

The diagram illustrates the process of setting title text in a video editor. It begins with a context menu on the left, which is used to open the 'Titeleditor' dialog box. The dialog box shows the text 'Wallfahrt zur heiligen Anna' and various formatting options such as font (Arial), size (Standard), and alignment (linksbündig). A red arrow points from the dialog box to a diagram of a text light curve, which is a trapezoidal shape with control handles. Another red arrow points from the light curve diagram to a video timeline. The timeline shows two title cards: 'Wallfahrt zur heiligen Anna' for 'Magazin A. 1' and 'von Günther Keil' for 'Magazin B. 1'. The title cards are highlighted with yellow trapezoidal shapes, indicating the light curve applied to the text.

# Das 3. Bild

- Was ist ein 3. Bild ?
- Techniken für 3.Bild

# Was ist ein 3. Bild ?

## Technik aus der Dia-Projektion mit additiver Überblendung

### Das 3. Bild:

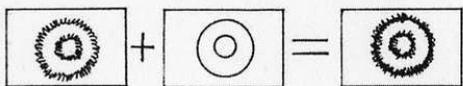
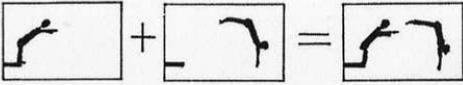
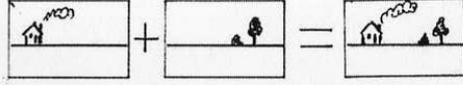
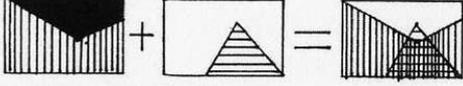
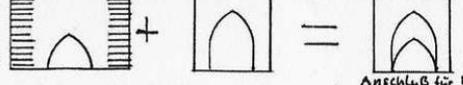
Während des Ausblenden eines Bildes wird das nächste Bild eingeblendet. Das Mischergebnis der beiden Bilder ist das 3. Bild.

Je klarer die entstehende Bildkomposition, umso besser ist das 3. Bild.

Ein wirkungsvoller Ansatz ist es, wenn das auszublendende Bild dunkle Stellen hat, in welches markante Teile des nächsten Bildes projiziert werden

In m.objects gibt es noch weitere Möglichkeiten; siehe Abschnitt Überblendeffekte

# Techniken für 3.Bild (additive Überblendung)

1. Lichtaddition 	9. Ineinanderfließen 
2. Komplementärfarben 	10. Unschärf nach Schärf 
3. Mischfarben 	11. Versetzte Linien 
4. Richtiger Handlungsablauf 	12. Gleicher Horizont 
5. Klarer Bildaufbau 	13. Collage, Kontraste 
6. Wiederholung von Bildelementen 	14. Text 
7. Gleicher Punkt 	15. Vorbereiten eines Formatwechsel 
8. Vom Überblick zum Detail 	

Anschluß für Hochfar™

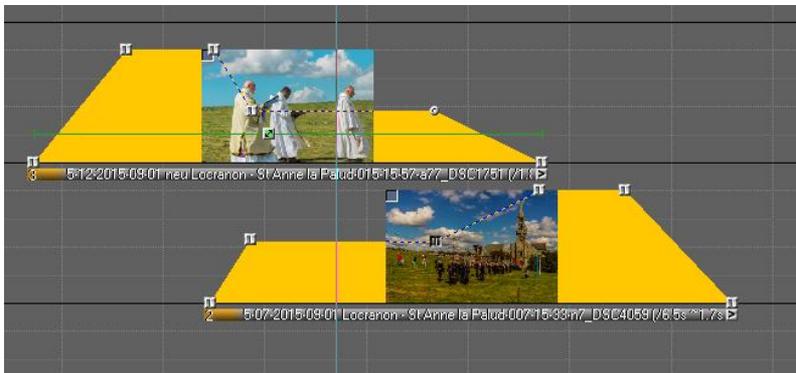
IDEEN ZUR DIA-AUSWAHL

# Überblendeffekte

- Spezielle Effekte
- Nutzung von Transparenz
- Akzente per Unschärfen
- Masken
- Passepartout
- Schatten / Schein
- Quick Blending

# Spezielle Überblendformen

- Pause zwischen 2 Einzelschauen kürzer als 5 Sekunden
- Freeze mit mindestens 50 % Lichtleistung



- Ein Hintergrundbild für 1 oder mehrere andere Bilder



# Nutzung von Transparenz

## Flexible dynamische Bildmontage beim Überlagern

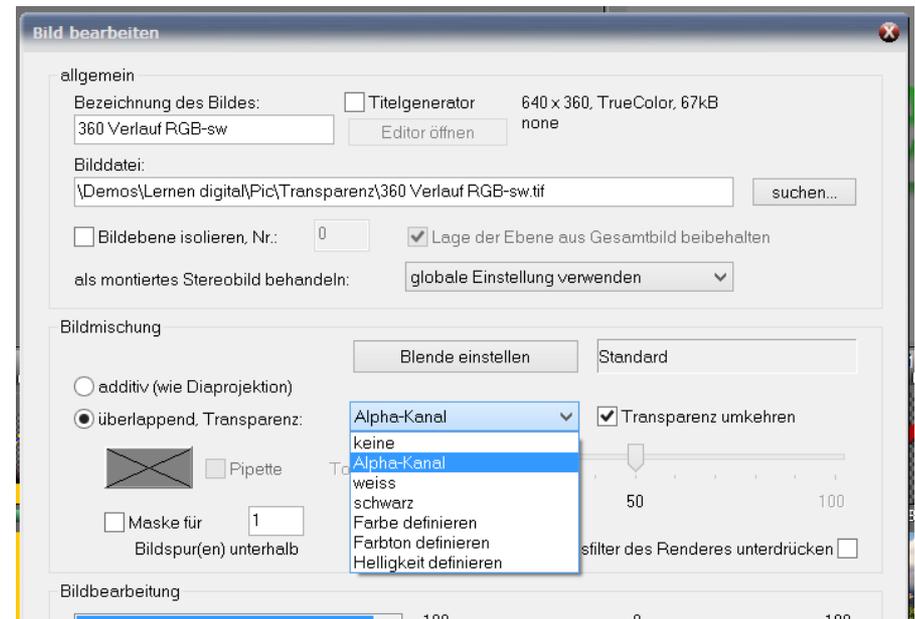
### Ziele

- Erzeugen eines 3.Bildes durch transparente Bildstellen
- Evtl. ohne Bildbearbeitung (non destructive)

### Hilfsmittel:

- Transparenz in Fenster „Bild bearbeiten“
- Einfach über Pipette oder durch
- in Photoshop angelegten Alpha-Kanal (für gezielte Steuerung der transparenten Bereiche)

00 Bildmischung und Transparenz.mos



Alpha-Kanal  
schwarz = transparent

# Akzente per Unschärfen

## Kreatives Spiel mit Schärfe und Unschärfe

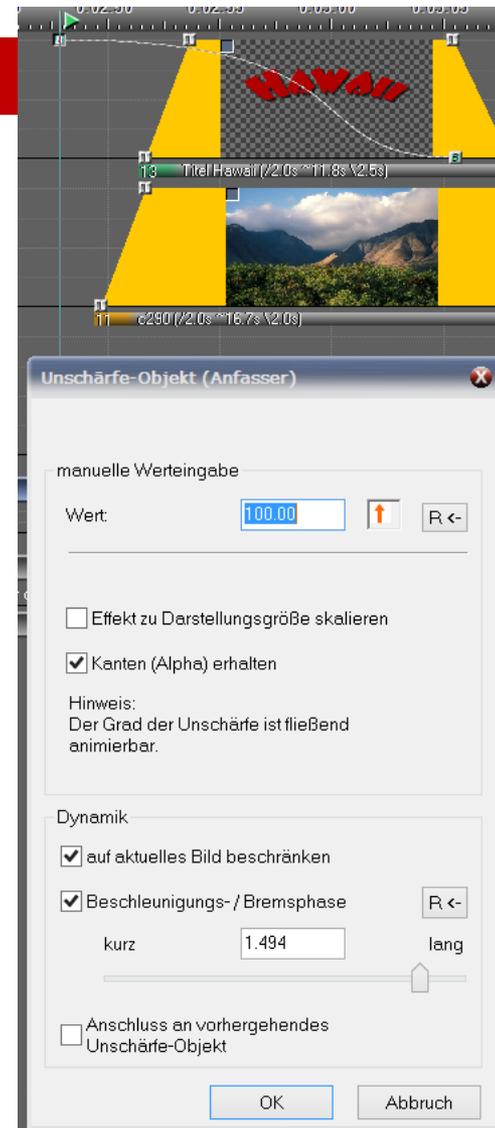
### Ziele

- Unschärfe wirft Fragen auf
- Macht Hintergrundbilder zurückhaltender
- Kombination mit Alpha-Kanal schafft partielle Unschärfen

### Hilfsmittel:

- Unschärfe-Objekt 
- Gaußscher Weichzeichner (begrenzte Wirkung)
- Mehrere Objekte pro Bild bringen dynamische Schärfe-Änderung

00 Bildmischung und Transparenz.mos



# Masken

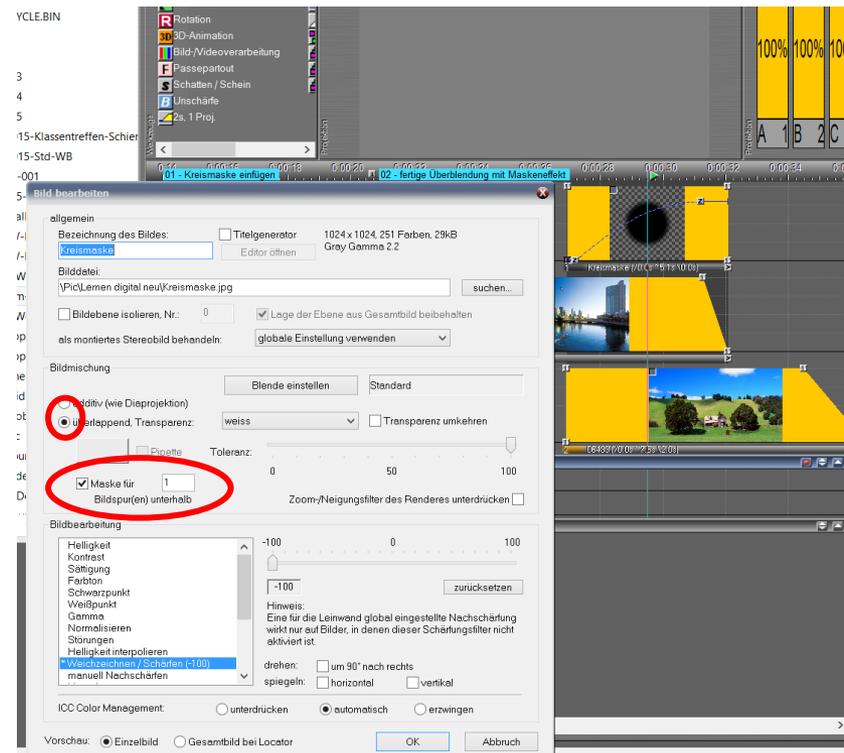
## Masken für Gestaltung von Überblendbereichen

### Ziele

- Mit Hilfe von Masken Teile eines Bildes ausblenden
- oder nur bestimmte Bereiche des Bildes in Form anzeigen

### Hilfsmittel:

- Bild-bearbeiten-Formular des Masken-Bildes (hier: schwarzer Kreis)
- Hier gepaart mit 2 Zoom-Objekten für Dynamik



07 Lernen - Dynamik-Kreismaske.mos

# Passepartout

## Begrenzung von Text und Bild

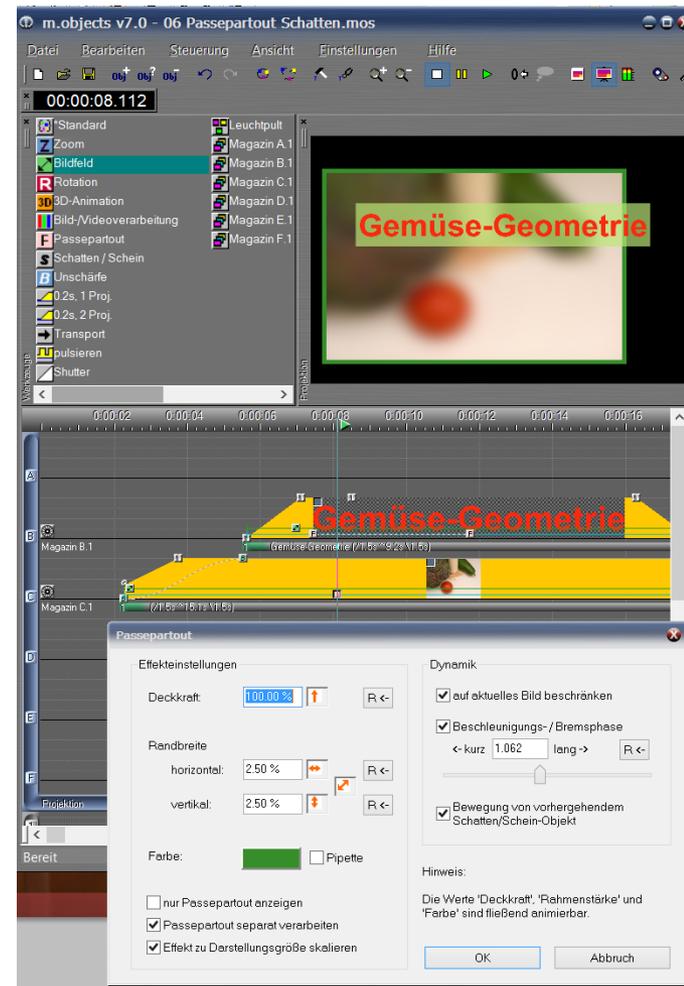
### Ziele

- Passepartout um Bild oder Video anlegen
- Bild vom Hintergrund absetzen
- Statisch und dynamisch einsetzbar

### Hilfsmittel:

- Passepartout-Objekt 
- Bild kleiner als Leinwand !!
- Deckkraft, Randbreite wirken bei Text und Bild anders

06 Passepartout Schatten.mos



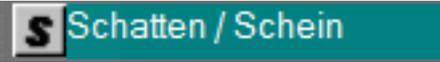
# Schatten / Schein

## Begrenzung von Bild und Schrift

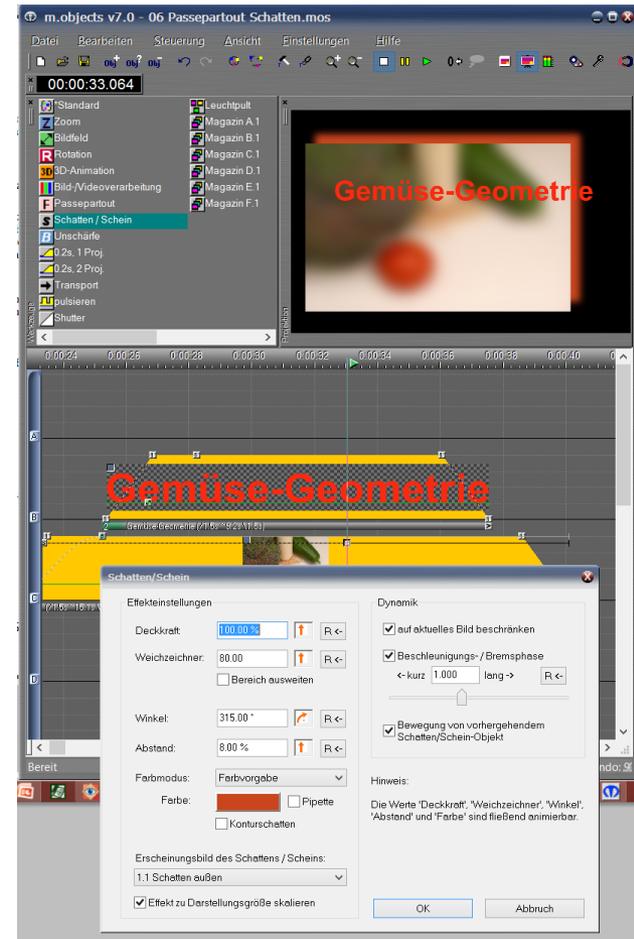
### Ziele

- Anwendung bei Bild-in-Bild-Konstruktionen
- Abhebung freigestellter Objekte, Texte vom Hintergrund

### Hilfsmittel:

- Schatten/Schein-Objekt 
- Bild kleiner als Leinwand !!
- Parameter sind bei Text und Bild etwas anders

06 Passepartout Schatten.mos



# Blende: Art des Übergangs (Quickblending)

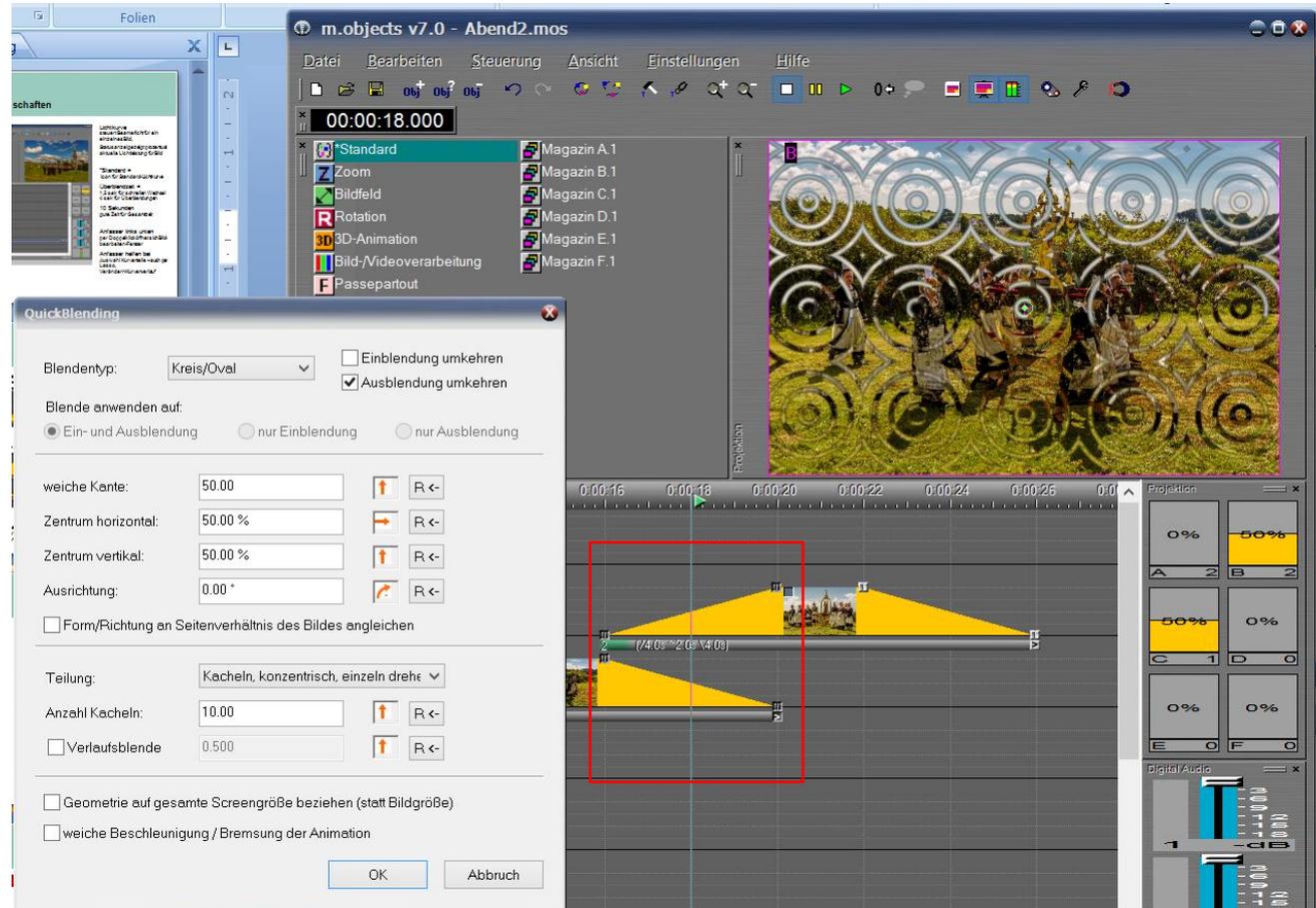
Statt standardmäßiges Ein- und Ausblenden

Übergang definiert durch

- Blendentyp
- Kante, Zentrum
- Teilung (Kacheln)

Vorsicht vor intensiver Nutzung

Oft wirken Effekte billig



08 Quick-Blending.mos

# Blendentypen

## Standard:

Übliches Ein- bzw. Ausblenden

## Wipe einseitig

Waagrechtes Ein- bzw. Ausblenden

## Wipe zweiseitig

Von der Mitte startendes waagrechtes Ein- bzw. Ausblenden

## Viereck

Viereckiges Ein- bzw. Ausblenden

## Kreis/Oval

Kreisförmiges Ein- bzw. Ausblenden

## Richtung

Umkehrung der Richtung bzw. des Ablaufes

## Anwendung:

Auf Ein-, Ausblendung des Bildes oder beides

## Blendenparameter

Kante, Zentrumsposition, Ausrichtung

## Teilung

Kacheln, konzentrisch, Verlauf

# Non destructive Bearbeitung

- Für einfache, adhoc Anpassungen

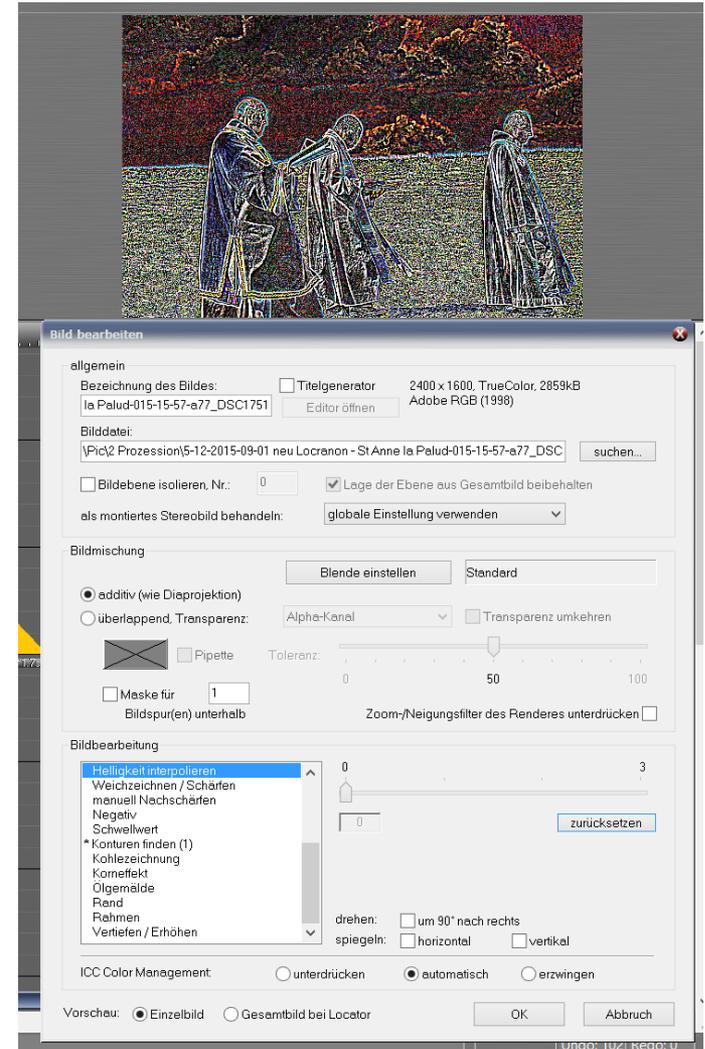
# Bildbearbeitung per m.objects

m.objects wiederum verfügt über eine leistungsstarke interne Bildbearbeitung, mit der Sie wesentliche Schritte der Nachbearbeitung durchführen können.

Ein ganz entscheidender Punkt ist dabei, dass m.objects non-destruktiv arbeitet. Das bedeutet: Das Programm verändert nichts an Ihren Original-Dateien. Die Veränderung wird nur in die Darstellung auf der Leinwand eingerechnet.

Lightroom und Photoshop sind aber besser.

Globale Bildkorrekturen, die alle Bilder betreffen, sind unter Leinwandeneinstellungen zu finden.



# Bild- / Videobearbeitung

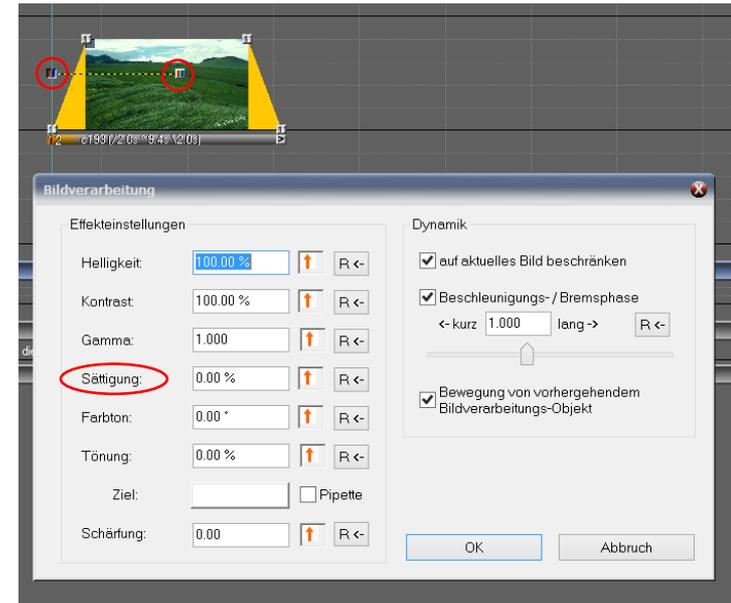
## Bildbearbeitung während Bildanzeige

### Ziele

- **Verändern der Bildeigenschaften während Bildanzeige**
- **Bildbearbeitung non destructive**

### Hilfsmittel:

- **Objekt** 
- **Mehrere pro Bild möglich**



00 Bildmischung und Transparenz.mos

Wie gehen wir weiter vor ?

# Weitere Trainings: <http://www.mobjects.com/service/videotrainings/>

The screenshot displays the 'Videotrainings' section of the mobjects website. At the top, there is a navigation bar with links for 'AV-Software', 'AV-Hardware', 'Shop', 'Service', 'Termine', 'Download', 'über m.objects', and 'News'. Below this, the main content area is titled 'Videotrainings' and features a blue banner with the text 'Videotrainings zu m.objects' and 'Und mehr:'. The banner also includes a short description: 'Unsere Videotrainings zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Multivisionen mit m.objects erstellen. Das erleichtert den Einstieg in die Produktion mit m.objects und veranschaulicht fortgeschrittene Produktionstechniken.' Below the banner, there are two tabs: 'alle anzeigen' and 'Erste Schritte'. The main content is organized into two columns of video thumbnails, each with a red play button icon and a title. The thumbnails are arranged in a grid. The first column contains 8 thumbnails, and the second column contains 8 thumbnails. The titles of the thumbnails are: 'Erweiterter Desktop', 'Installation', 'Die Programmoberfläche', 'Handhabung von Objekten', 'Neue Show / Projektassistent', 'Das Leuchtpult', 'Bilder und Videos einfügen', 'Seitenverhältnis anpassen', 'QuickBlending', 'Bild-im-Bild-Effekte', 'Zoomfahrt', 'Tondateien einfügen', 'Ton von CD aufnehmen', 'Ton vom Mikrofon aufnehmen', 'Bild und Ton synchronisieren', 'Titel einfügen', 'Erweiterte Titelgestaltung', and 'Titelabspann'. At the bottom of the screenshot, a Windows taskbar is visible with various application icons.

# Unser Fazit

Ziele des Abends waren:

- Erfahrungsaustausch, wie am besten mit einer AV-Schau begonnen wird.
- Die Vorgehensweise zur Erstellung digitaler AV-Schauen ist vertraut.
- Umgang mit m-objects, Werkzeug im Club, wird ausprobiert.

■ Offene Fragen

■ Nützliche Erfahrungen ?

■ Bedarf an Vertiefung ?

# Nächste Schritte: Workshops

- Aufgaben der nächsten Schritte
  - Vertiefung der AV-Schau-Erstellung
  - Begleitende Arbeit am mitgebrachten Notebook



Danke bis zum nächsten Mal

25. Juli: Auf den Ton kommt es an