

Ende der Aufnahme - und nun?

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Mobile : die Fachzeitschrift für Sport**

Band (Jahr): **5 (2003)**

Heft [1]: **Medien**

PDF erstellt am: **31.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ende der Aufnahme – und nun?

Sportlager, Gestaltungsaufgaben oder Technikanalyse. Der Sport(-unterricht) bietet verschiedenste Video-Einsatzmöglichkeiten. Mit der Aufnahme allein ist es aber nicht getan. Im Folgenden werden je eine Möglichkeit für den Schul- und Spitzensport vorgestellt, mit denen aufgenommene Videosequenzen weiterverarbeitet werden können.

Ralph Hunziker

Komplexes zergliedern

Produkt

DartTrainer von Dartfish.

Wozu

Hilfsmittel zur Bewegungsanalyse.

Was

Im Spitzen- und Leistungssport ist eine eingehende Analyse der Technik von entscheidender Bedeutung. DartTrainer eignet sich bestens, um aufgenommene Sequenzen quantitativ analysieren zu können. Mit unterschiedlichen Werkzeugen können Techniken, Flugkurven und Positionen hervorgehoben werden: Simultaner Vergleich mehrerer Ausführungen durch Übereinanderlegen der Bilder (SimulCam); Winkel- und Distanzmessungen in der Bewegung (Analyzer); Auswahl wesentlicher Bilder zur Gestaltung eines Reihenbildes (StroMotion). Einzelbilder können in bekannten Programmen weiterverarbeitet werden.

Grenzen

Kein Schnitt und keine Vertonung möglich. Die Einarbeitung in die Software benötigt einen beachtlichen, zeitlichen Aufwand.

Voraussetzung

Digitalkamera (mit DV-In/Out Funktion) und PC mit Windows 2000 oder XP, Pentium III 600 MHz oder mehr, idealerweise 256 MB RAM. Arbeitsspeicher, mindestens 8 MB Grafikkarte und 1024x768 Auflösung.

Bemerkung

Es gibt keine alternative Software für den Apple Computer.

Internet

www.dartfish.com/de/products/products.jsp

Eigene Produktion realisieren

iMovie von Apple.

Bearbeitung, Schnitt von Videomaterial.

Das Videomaterial kann in Sequenzen aufgeteilt und einzeln bearbeitet werden. Neben dem Schnitt besteht die Möglichkeit der Vertonung, um den Bildern die nötige Atmosphäre zu geben. Weiter können Texte und Titel eingeblendet werden. Alles mit einer benutzerfreundlichen Bedienung.

iMovie bietet aber noch andere Anwendungen. Jedes einzelne Standbild kann zur Weiterverarbeitung ausgewählt und in gängigen Formaten (.jpg, .tif) abgespeichert werden. In verschiedenen Programmen (Photoshop, PowerPoint) können die Bilder nun grafisch aufbereitet werden (visuelle Aufmerksamkeitslenkung durch Pfeile, Kreise, Helligkeit, etc.), um sie anschliessend beispielsweise auf einer Website zu präsentieren oder als Reihenbilder einzusetzen. So kann auch eine technisch versierte Schülerin als Vorbild dienen.

Es ist keine messbare Analyse wie mit dem DartTrainer möglich.

Digitale Videokamera (mit DV-In/Out-Funktion) und aktueller Apple Macintosh oder PC mit Firewire-Ein- und Ausgang. Bilder und Videosequenzen brauchen viel Speicherplatz. Zu beachten sind neben einer grossen Festplatte auch genügend Arbeitsspeicher (RAM) und ein schneller Prozessor.

iMovie ist ein Gratis-Tool und Standard bei jedem Apple Computer. Für den PC existieren eigene, kostengünstige Programme (das im Windows XP enthaltene Microsoft MovieMaker oder Pinnacle Studio 8), die einen ähnlichen Funktionsumfang bieten.

www.apple.com/imovie