Animations-beispiele

"LEGETRICK, BRICKFILM & PIXILATION"

Animationsbeispiele: LEGETRICK

Auszüge aus der "DVD Trickfilmschule" – Medienbüro Claudia Ferda im Auftrag der filmothek der jugend NRW, Duisburg 2012

Begleitmaterial zum Kurzfilm „EINFACH VERBLÜFFEND"

Das Besondere an der pädagogischen Trickfilmarbeit ist, dass bei dieser alle Ideen der Kinder und Jugendlichen, seien sie auch noch so fantastisch, umgesetzt werden können. Anders als beim Realfilm kann eine Trickfilmgeschichte problemlos in anderen Kontinenten spielen oder gar auf anderen Planeten, können fliegende Hunde oder sprechende Kaffeekannen die Hauptrollen übernehmen.
Die Magie des Trickfilms kommt besonders dann zum Tragen, wenn die Regeln der Natur außer Kraft gesetzt werden, wenn sich Unerwartetes oder eigentlich Unmögliches ereignet. Beim Legetrick ist das besonders einfach, weil sich die Animateurinnen und Animateure hier nicht mit der Schwerkraft herumschlagen müssen. Diese vielfältigen Möglichkeiten auch tatsächlich auszunutzen, ist eines der Geheimnisse der Trickfilmarbeit.
"EINFACH VERBLÜFFEND" zeigt, wie verblüffend einfach es beim Legetrick gelingen kann, „Spezialeffekte" einzubauen, die den Film lebendiger und erst richtig zum „Trick"-Film werden lassen.

So funktionieren unsere Tricks:

Gewitter
Ein Gewitter in der Nacht zu simulieren, ist einfach und wirkungsvoll: Hierfür benötigt werden lediglich mehrere gelbe Blitze und ein schwarzer Karton, der abwechselnd mit und ohne Blitz fotografiert wird. Damit das Gewitter echt wirkt, dürfen die Blitze nur kurz aufleuchten, während das Schwarz länger stehenbleiben muss.
Die Hand der Prinzessin und der Frosch in unserem Film werden nur sichtbar, solange die Blitze aufleuchten. Weil es dunkel ist, haben wir die Figuren aus grauem Karton ausgeschnitten.
Richtig beeindruckend wird das Gewitter allerdings erst, wenn es auf der Tonspur auch richtig donnert und kracht.
Tipp: Wenn Sie die Automatikfunktion einer Kamera benutzen, wird diese denken, das Bild sei unterbelichtet. Die Kamera hellt das Bild daher auf – mit dem unerwünschten Effekt, dass der schwarze Karton grau und die Blitze überbelichtet erscheinen. Hier und bei anderen dunklen Hintergründen sollten Sie daher manuelle Einstellungsmöglichkeiten oder passende Presets Ihrer Kamera nutzen und die Belichtungswerte so nach unten korrigieren, dass der schwarze Karton im Bild auch wirklich schwarz dargestellt wird.

Springender Frosch
Um einen Frosch realistisch zu einem Sprung zu animieren, werden vier einzelne, in ihrem Bewegungsverlauf jeweils unterschiedliche Frösche benötigt (vgl. Bastelvorlagen).
Begonnen wird mit dem sitzenden Frosch. Der nächste Frosch, der fast senkrecht gestreckt ist, wird an den Füßen des ersten Froschs ausgerichtet, so wird gewährleistet, dass ohne größere Verschiebungen und dadurch verwackelte Sequenzen im Film entstehen und der Sprung „flüssig" in seinem Ablauf ist. Je weiter der Frosch springen soll, desto größer sollte der Abstand vom bereits fotografierten Frosch und dessen Füßen zum neuen Frosch sein.

Animationsbeispiele "LEGETRICK"

Auszüge aus der "DVD Trickfilmschule" – Medienbüro Claudia Ferda im Auftrag der filmothek der jugend NRW, Duisburg 2012

Frosch Nummer drei, der aussieht als sei er in einer bogenförmigen Springbewegung, folgt. Der vorletzte Frosch, der aussieht als wäre er quer gestreckt worden, leitet zum abschließenden Frosch über, um den Sprung zu beenden.

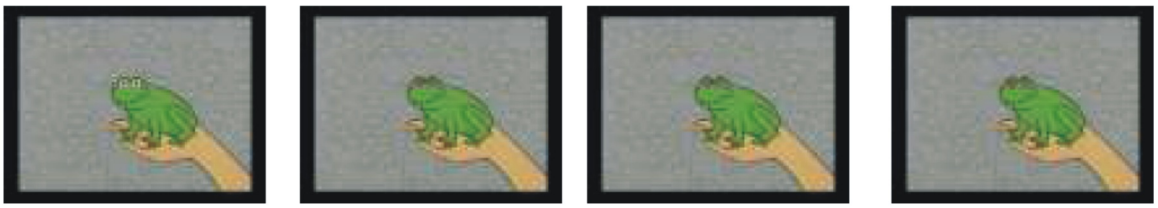
Tipp: Um den Sprung akustisch zu unterstreichen, sind Geräusche für den Absprung und den Aufprall wichtig.

Frosch mit rotem Kopf

Die Wangen des Froschs können mithilfe von Pastellkreiden, die in jedem Bastelgeschäft oder Schreibwarenladen erhältlich sind, erzeugt werden. Pastellkreiden können im Gegensatz zu Filz-, Bunt-, und Wachsmalstiften dunkle Farbkartontöne abdecken. Dazu einfach mit der Kreide unter leichtem Druck mit kreisenden Bewegungen den Kopf einfärben, nachdem der Frosch einmal in Originalfarbe fotografiert wurde.
Tipp: Um es noch realistischer wirken zu lassen, kann die Farbe in mehreren Schritten aufgetragen werden, so dass der Frosch langsam rot wird. Nach jedem Auftrag wieder ein Foto machen – fertig.

Spiralen in den Augen

Verwirrung, Schwindel oder Hypnose lassen sich mit diesem Trick in Szene setzen. Dazu einfach zwei an die Augengröße des Froschs angepasste weiße Kreise spiralförmig mit einem schwarzen Fine Liner bemalen. Auf die vorhandenen Augen werden die beiden Kreise aufgelegt und mit Hilfe einer Stecknadel, die zwischen den Bildern in die Mitte der Spirale vorsichtig eingesteckt wird, um 180°, also eine Hälfte, weiter gedreht. Beim Fotografieren wird die Nadel wieder entfernt.



Animationsbeispiele "LEGETRICK"

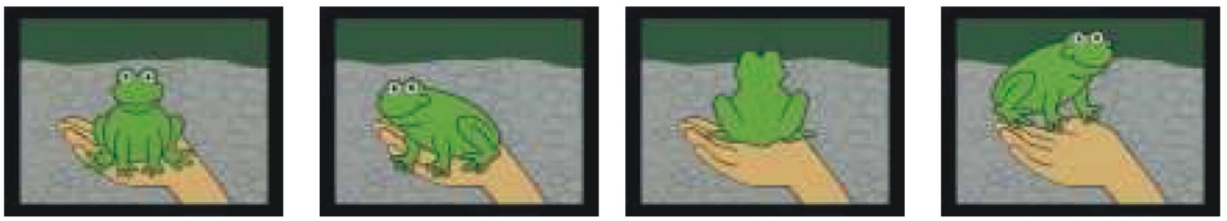
Auszüge aus der "DVD Trickfilmschule" – Medienbüro Claudia Ferda im Auftrag der filmothek der jugend NRW, Duisburg 2012

Frosch wird gelb

Der grüne Frosch wird gelb, indem man einen identischen gelben Frosch anfertigt. Dieser wird mit dem grünen Frosch ausgetauscht. Werden einfach zwei Bilder gemacht, entsteht nicht der gewünschte Effekt der „Verwandlung". Also zuerst den grünen Frosch hinlegen und fotografieren und dann den gelben Frosch hinlegen und fotografieren. Der Effekt wird erreicht, indem man später beim Videoschnitt eine „Kreuzblende" auswählt, damit das zweite gelbe Bild erst langsam erscheint.
Tipp: Auch in diesem Fall spielt der Ton eine wichtige Rolle. Wird dieser Effekt mit einem passenden Geräusch (z.B. das „Erklingen" eines Zauberstabs durch eine Triangel) unterlegt, kommt der Effekt besser zur Geltung.

Frosch dreht sich um eigene Achse

Für diesen Trick benötigt man den Frosch von vier Seiten. Von vorne, von hinten und nach links und rechts gewendet. Um den Frosch sich um die eigene Achse drehen zu lassen, beginnt man mit dem Frosch von vorne. Als nächstes wird der nach rechts gewendete Frosch aufgelegt und der darunter vorsichtig entfernt. Danach folgen der Frosch mit Hinteransicht und der nach links gewendete Frosch. Diesen Ablauf kann man beliebig wiederholen. Gegen Ende dieser Szene sollte man aber die beiden nach vorne und hinten gerichteten Frösche weg lassen, um den Eindruck zu erwecken, dass der Frosch sich immer schneller um sich selbst dreht.



Frosch wird aufgeblasen

Dieser Trick ist simpel in der „Herstellung", aber sehr wirkungsvoll in einem Film. Um den Frosch aufblasen zu lassen werden verschiedene Größen des gleichen Froschs benötigt. Dabei sind Übertreibungen natürlich erwünscht, um den Effekt zu verstärken, also bei der Größe des letzten Frosches darf übertrieben werden. Für diesen Trick im Film wurden drei Größen verwendet. Die Frösche werden chronologisch Bild für Bild fotografiert. Im Originalfilm haben wir drei Fotos pro Froschgröße fotografiert.

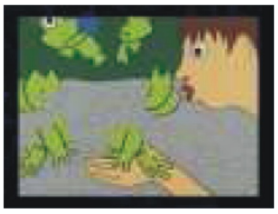
Animationsbeispiele "LEGETRICK"

Auszüge aus der "DVD Trickfilmschule" – Medienbüro Claudia Ferda im Auftrag der filmothek der jugend NRW, Duisburg 2012

Tipp: Realistisch wirkt der Trick nur wenn im Hintergrund „Puste-Geräusche" ertönen. Am besten wirkt es, wenn sich der Frosch pro Atemstoß schrittweise vergrößert.

Frosch platzt

Um den Frosch platzen zu lassen, wird der größte und letzte Frosch wie ein Puzzle zerschnitten. Nach dem letzten Bild des aufgeblasenen Frosches werden die zerschnittenen Teile noch zum Frosch zusammengefügt fotografiert. In mehreren Bildern bewegen sich nun die einzelnen Teile wie bei einer Explosion, also vom Mittelpunkt zu allen Seiten, auseinander. Natürlich ist der Ton, also der Explosions-Knall hier in der Tonspur immens wichtig, um die Bilder zu unterstreichen.



Frosch verwandelt sich: Blinken

Bei diesem Trick werden zwei Frösche benötigt: der originale Frosch und der Frosch, der bereits verwandelt ist. In unserem Film hat sich der Frosch zu einem rosa gepunkteten Exemplar mit Schleife verwandelt. Umso größer der Unterschied im Aussehen vom ersten zum zweiten Frosch ist, desto wirkungsvoller ist der Effekt.
Frosch 1 wird abfotografiert, dann nur die Hand ohne Frosch, danach folgt Frosch 2. Immer im Wechsel. Um ein Blinken zu erzeugen, müssen die Bildersequenzen immer kürzer erscheinen. Das erreicht man, indem man im Animationsprogramm die Anzahl der Bilder einer Aufnahme erhöht, z.B. dass das Bild zuerst vier Mal hintereinander gezeigt wird und dann im Laufe des Wechsels die Anzahl der Bilder verkürzt. Zum Ende der Szene werden die Frösche nicht mehr ausgewechselt, es erscheint nur mehrmals kurz der neue Frosch, immer im Wechsel mit der Hand ohne Frosch, bis er vollständig sichtbar erscheint.

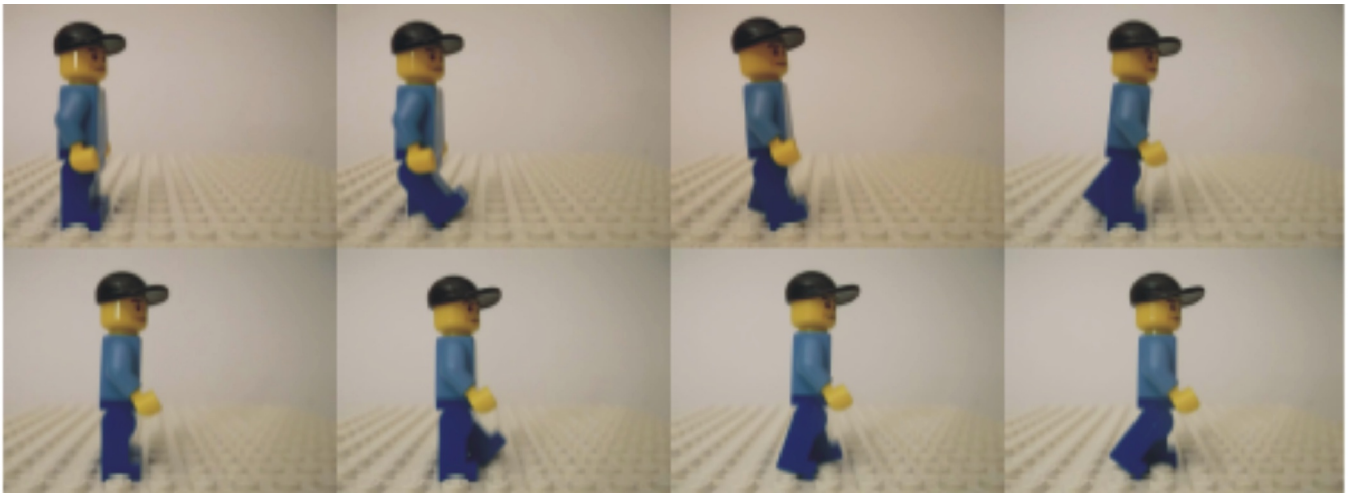
Vielleicht sind in Ihrer Arbeit noch ganz andere Ideen für verblüffende Spezieleffekte beim Legetrick entstanden. Es wäre toll, wenn Sie diese mit anderen teilen würden und eine kurze Beschreibung per E-Mail schicken an info@trickfilm-festival.de

Animationsbeispiele: BRICKFILM

der brickfilm – oder wie wird die welt weniger kantig.

Auszüge aus dem Workshop "Die wunderbare Welt des Brickfilms – Trickfilme mit Lego und Co." von Benjamin Hoffmann

*** Laufanimation:**
Die Figur setzt ein Bein nach vorne (Bild 2). Dann balanciert man die Figur zwischen zwei Nocken (Bild 3). Zuletzt wird die Figur auf das zuvor nach vorne gestreckte Bein gestellt und man hat einen Vorwärtsschritt komplett (Bild 4). Jetzt stellt man beide Beine wieder in Ausgangsstellung zurück und nimmt den Bewegungsablauf für das andere Bein auf. Ein besonders schönes Ergebnis erhält man, wenn man zusätzlich die Arme mitbewegt. Bei 12 Bildern pro Sekunde erreicht man dadurch eine normale Laufgeschwindigkeit.



*** Fahranimation:**
Das Fahrzeug bleibt auf der Stelle stehen, während man Objekte im Vorder- und Hintergrund vorbeibewegt. Zusätzlich können die Räder bei jeder Aufnahme ein Stück weiter gedreht werden, um den Eindruck des Fahrens zu vergrößern. Längere Fahrten können dadurch schnell realisiert werden, indem man bereits erstellte Aufnahmen in der Editor Funktion von Stopmotion Programmen im Computer dupliziert und mehrmals hintereinander abspielt.

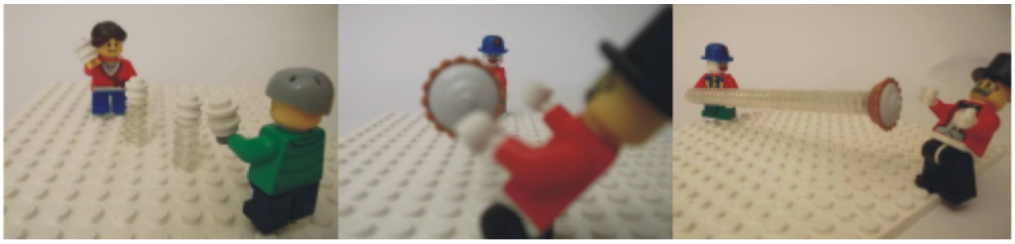
*** Beweglichkeit von Figuren erhöhen:**
Aushol-, Wurf- und Schlagbewegungen können spannender dargestellt werden, wenn die Figur dabei eine Körperdrehung macht. Der Kopf sollte dabei auf das Ziel ausgerichtet bleiben. Die Figur lässt sich leichter drehen, wenn man sie auf einen flachen Rundstein setzt, welcher farblich mit dem Boden verschmilzt. Legofiguren können fast alles – z.B. Luftsprünge machen, indem man einen wachsenden Stapel von Steinen unter die Figur setzt.

Animationsbeispiele "BRICKFILM"

der brickfilm – oder wie wird die welt weniger kantig

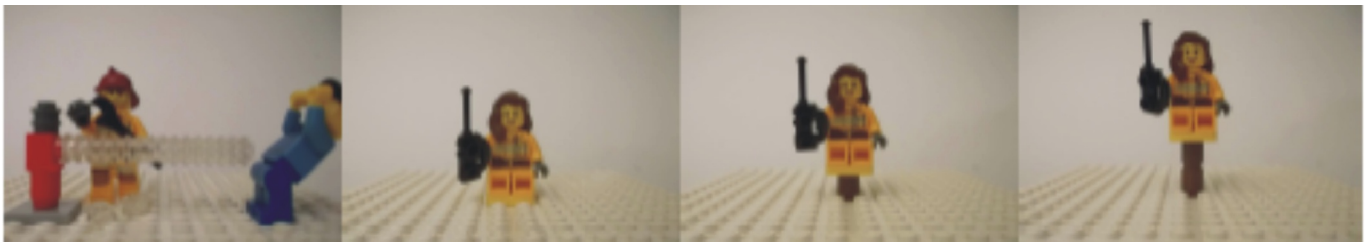
Auszüge aus dem Workshop "Die wunderbare Welt des Brickfilms – Trickfilme mit Lego und Co."
von Benjamin Hoffmann

*** Spektakuläre Actionszenen ganz einfach gemacht:**
Dinge schweben durch die Luft mit transparenten Steinen. Durch den richtigen Kamerablickwinkel bleibt die Hilfskonstruktion für den Zuschauer verborgen. Explosionen können mit Watte nachgestellt werden. Bei Explosionen darf die Watte nur für 1 bis 2 Einzelbilder zu sehen sein.



*** Saltos, Fall- und Flugbewegungen durch die Luft:**
Legeanimationen sind auch sinnvoll für fortgeschrittene Animateure. 2D in der dreidimensionalen Welt sinnvoll genutzt. Die Objekte werden einfach im 2D Legeverfahren von oben fotografiert. Damit lassen sich schnell Sprünge, Fall- und Flugbewegungen realisieren.

*** Die selbe Technik für verschiedene Situationen:**
Die Technik des Steineauftürmens kann verwendet werden, um einen Wasserstrahl zu simulieren. Einzelne Steine auf dem Boden stellen Wassertropfen dar. Diese bewegt man dann bei jeder Aufnahme ein wenig. Das Ausfahren von Etwas oder das Wachsen von Pflanzen kann damit auch dargestellt werden.



Animationsbeispiele "BRICKFILM"

der brickfilm – oder wie wird die welt weniger kantig

Auszüge aus dem Workshop "Die wunderbare Welt des Brickfilms – Trickfilme mit Lego und Co."
von Benjamin Hoffmann

Hier und generell bei der Brickfilm-Produktion gilt immer schön kreativ sein und über den Tellerrand oder "out of the box" denken.

*** Gut geschauspielert:**
Was macht man, wenn man keine Knie hat? Wenn die Figur zu einem Sprung ansetzt, kann man das in die Knie gehen dadurch darstellen, dass sich die Figur stattdessen nach vorne beugt. Legofiguren können auch vieles mit den Händen ausdrücken. Die Hände der Figur lassen sich leichter drehen, wenn man ihr einen länglichen Gegenstand in die Hand gibt und diesen als Hebel benutzt. Auch Kopfbedeckungen lassen sich gut dazu benutzen bestimmte Gefühlsausdrücke darzustellen. Man kann sie entweder etwas hin und her, oder auf und ab bewegen. Oder wieder die Technik des Aufeinanderstapelns von Steinen benutzen, um jemanden richtig den Hut hochgehen zu lassen.

*** Emotionen:**
Auch lassen Emotionen eine Legofigur lebendiger wirken, indem sich der Gesichtsausdruck ändert. Das erreicht man, wenn der Kopf zwischen zwei Fotos ausgewechselt wird.

*** Digitale Effekte:**
Die verschiedenen Stop-Motion-Computerprogramme warten hier mit tollen Effekten auf. So lassen sich in allen Programmen mit einfachsten Handgriffen die Haltekonstruktionen wie z. B. die transparenten Rundsteine wegretuchieren.

Animationsbeispiele: PIXILATION

Pixilation

Auszüge aus dem Workshop "Pixilation" von Kai Dollbaum

LOCOMOTION (Bewegungen durch den Raum)

*** Fahren:**
Der Schauspieler setzt sich in einen Pappkarton, auf ein Schaukelpferd oder einfach auf den Boden, wo er die Handhaltung an einem Lenkrad imitiert. Wir schießen ein Foto. Nun rückt der Pilot ein Stück nach vorne, wobei er sich eine imaginäre Strecke vorstellt, die er entlang fährt (sonst ruckelt er hinterher zu stark durch die Gegend). Er nimmt die gleiche Haltung ein wie vorher. Wir schießen ein Bild. So geht es immer weiter, bis unser Schauspieler einmal durch das Bild gefahren ist.

*** Achterbahn:**
Das gleiche Prinzip wie beim Fahren, nur das hier eine ganze Gruppe in Zweierreihen durch die Schule rauschen kann. Sollen die Schüler die Hände in die Luft heben, dann bewegen sie ihre Arme bei jedem Bild ein Stück weiter, damit die Arme nicht plötzlich oben und beim nächsten Abschnitt wieder unten sind (zerstört die Illusion einer "realen Fahrt").

*** Fliegen:**
Der Schauspieler springt auf der Stelle (wichtig, sonst lassen sich bei Fehlschüssen die letzten Positionen schlecht wiederfinden) und der Fotograf knipst genau, wenn er ganz oben ist. Der "Hüpfer" macht einen kleinen Schritt nach vorne und springt auf identische Weise. Er wird wieder ganz oben fotografiert. So geht es weiter (der Springer sollte sportlich sein), bis unser Flug sein Ziel erreicht hat. In der schnellen Abfolge des Films entsteht hinterher die Illusion eines fliegenden Menschen. Requisiten, wie Hexenbesen, Flügel oder festgeschnalltes Skateboard, verstärken diesen Eindruck.

*** Imitation von Sportarten:**
Wenn wir einzelbildweise die Bewegungen von Sportlern imitieren, können wir im Wald Schlittschuhlaufen, auf dem Teppichboden schwimmen, mit einem Menschen als Kugel Bowling spielen. Diese Art der Animation erfordert allerdings viel Übung. Ein wichtiger Hinweis: Jede Bewegung beschleunigt und bremst ab: Zu Beginn einer Animation macht man also kleine, immer größer werdende Schritte, am Ende einer Animation reduziert man die Abstände wieder sukzessive.

KOMMEN & GEHEN

***** Einen Menschen aus der Wand kommen zu lassen, ist die einfachste Übung. Wir schießen erstmal einige (36 Bilder) der Wand, um Aufmerksamkeit zu erregen. Dann stellt sich der Schauspieler direkt davor. Wir fotografieren einmal. Er bewegt sich nach vorne, stellt sich genauso auf wie beim letzten Bild. Wir fotografieren. Nun rutscht der Mensch aus der Wand heraus durch den Raum.

*** Wachsen:**
Man fotografiert eine Wiese. Nun legt man eine Mütze darauf. Foto. Im nächsten Bild folgt eine zusammengeknuffelte Jacke unter der Mütze. Foto. Man füttert die Jacke mit einem Pulli aus. Foto. Nun kommt eine ausgefütterte Jeans unter die Jacke. Foto. Jetzt kann sich die Schauspielerin die

Animationsbeispiele "PIXILATION"

Pixilation

Auszüge aus dem Workshop "Pixilation" von Kai Dollbaum

Jacke anziehen und hockt sich unter den Hut, ganz klein gemacht. Foto. In den darauffolgenden Bildern begibt sich die Dame Schritt für Schritt in die aufrechte Position. Fertig ist die verblüffende Animation der aus dem Boden wachsenden Frau!

SPIEL MIT GESCHWINDIGKEIT

*** Zeitraffer:**
ist die Beschleunigung der Wirklichkeit durch schnellere Wiedergabe derselben. Wenn man nur alle 10 Sekunden ein Foto der Wolken im Himmel macht, scheinen diese beim Abspielen mit 12 Bildern pro Sekunde zu rasen.
Zeitrafferaufnahmen lassen sich sehr schön in Pixilationen einbetten, da sie optisch sehr ähnlich sind. Wenn wir eine Pixilation vor einem Wolkenhimmel drehen, entsteht der Zeitraffer im Hintergrund automatisch (hierbei sollte man auf einen gleichmäßigen Abstand zwischen den Fotos achten).

*** Slomo:**
Slow-Motion-(Zeitlupen-)Bewegungen des Schauspielers werden in schneller Abfolge fotografiert. Hierbei bewegt sich der Darsteller äußerst langsam, während der Kameramann sehr schnell hintereinander Fotos schießt.
Lässt man diese Art der Pixilation später mit 12 fps (12 frames per second = 12 Bilder pro Sekunde) laufen, sieht es fast aus wie eine normal schnelle Bewegung. Um schneller Szenen fertig stellen zu können, ist diese Technik gut geeignet. So kann man beispielsweise überbrückende Sequenzen zwischen schwierigeren Pixilationen zügig erstellen.
Führt man diese Art der Aufnahme in einer belebten Fußgängerzone durch, scheint die Menge um den Schauspieler herum zu rasen, während dieser sich in normalem Tempo bewegt. Unbedingt mal ausprobieren!

OBJEKTANIMATION

***** Die Pixilation mit Objekten und Menschen ist schließlich eine der faszinierendsten Umsetzungsmöglichkeiten. Wenn der Mülleimer plötzlich zum Leben erwacht und den Schüler verfolgt, der Rasenmäher Jagd auf seinen Besitzer macht oder der Stuhl sich weigert "besetzt" zu werden, dann sorgt das automatisch für Lacher!

***** Es gibt aber nicht nur Animationen aus der Kombination von Menschen und Objekten, sondern auch Animationen, die nur auf der Bewegung von Gegenständen beruhen. Hierzu kann eigentlich alles zum Einsatz kommen, was bewegt werden kann und durch die Bild-für-Bild-Technik zum Leben erweckt werden soll.
Hier kann man besonders verblüffende und auch humorvolle Wirkungen erzielen, indem man ungewöhnliche Kombinationen aus eigentlich nicht zusammenpassenden Gegenständen (z.B. Maßstabsunterschiede) kombiniert.