



## TRICK 17 – Pimp your Trickfilm

### Figurenbau und Gestaltung der Hintergründe

Eine kluge Planung der Figuren und Hintergründe erspart in der Folge unnötige technische Schwierigkeiten oder unschöne Fehler. Überlegen Sie vor der Gestaltung, wie häufig und in welcher Weise Figuren und Hintergründe eingesetzt werden und welche Funktionen sie erfüllen müssen.

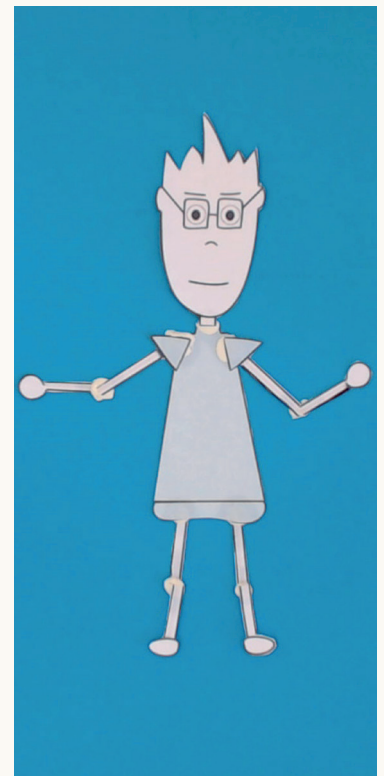


EIN PROJEKT VON:

# Figurenbau

## Hampelmanntechnik:

Hier werden Figuren und bewegliche Gegenstände an ihren Gelenken zerlegt, damit sie sich bewegen können. Die einzelnen Teile sollten sich dabei an den Gelenken etwas überlappen, um unschöne Spalte während der Bewegung zu vermeiden. Wie detailliert die Aufteilung der Figur ist, hängt von ihrem Einsatz ab (so wenig wie möglich und so viel wie nötig). Zur beweglichen Gelenkverbindung werden gerne Musterklammern verwendet, die leider aber oft zu groß sind, unschön reflektieren und die Optik der Figuren stören. Filigraner sind selbst gebogene Drahtklammern aus feinem, mattfarbenem Draht. Vernäht man Gelenke mit einfachen Stichen, erhält man ebenfalls eine stabile, aber deutlich feinere und nahezu unsichtbare Verbindung. Bewährt hat sich auch Non-permanent-Kleber (z.B. Fixogum oder Tesa Kleberolle nonpermanent). Die Teile bleiben voneinander ablösbar (ähnlich wie Post-it), solange der Klebstoff einseitig aufgetragen wurde. Fixogum lässt sich nach kurzem Antrocknen sogar rückstandsfrei mit dem Finger oder einem Radiergummi abreiben. Damit lassen sich Gelenkverbindungen für Figuren schaffen, die nicht so häufig im Einsatz sind.



## Austauschtechnik:

Hier werden die Figur in mehreren Bewegungsstadien gestaltet. Die Figur wird von Aufnahme zu Aufnahme ausgetauscht und entsprechend dem Bewegungsablauf in die verschiedenen Positionen gelegt. So kann man z.B. mit acht verschiedenen Varianten einer Figur eine recht flüssige Laufbewegung gestalten.

Beide Techniken lassen sich auch kombinieren. So können etwa Augen (offen, verschiedene Blickrichtung, geschlossen), schwingende Haare oder eine Kopfdrehung in der Austauschtechnik gestaltet werden, während die restliche Figur in der Hampelmanntechnik gebaut wurde. Damit eine Figur sprechen kann, variiert man in der Austauschtechnik verschiedene Mundstellungen. Dabei nicht vergessen, dass die Lippen beim Sprechen auch immer wieder komplett geschlossen werden.

Soll eine Figur wachsen oder schrumpfen, fertigt man ebenfalls mehrere Figuren, diesmal in unterschiedlicher Größe, und tauscht sie nach und nach aus. Auch bei wechselnder Ansicht (von vorne, von hinten) müssen die verschiedenen Ansichten einzeln hergestellt werden. Oft genügt es aber auch, z.B. nur den Kopf auszutauschen oder die Figur auch von der Rückseite anzumalen.





## Hintergründe

Der Hintergrund gibt der 2D-Animation eine räumliche Wirkung. Für die Gestaltung wird gerne Plakatkarton, den es in vielen Farben gibt, verwendet. Sie können aber auch andere Materialien verwenden. In dem Tutorial „Kreatives Arbeiten mit verschiedenen Materialien“ gibt es zahlreiche Anregungen dazu. Beachten sollte man, dass ein rein schwarzer Hintergrund die Farben der restlichen Objekte schluckt, sie wirken in der Aufnahme matt. Hier kann es sinnvoller sein, statt mit schwarzem z.B. mit dunkelblauem Hintergrund zu arbeiten. Bei der Verwendung eines rein weißen Hintergrundes kann es im Film zu unschönem Flackern kommen. Hier ist ein leicht grauer, hellblauer oder beiger Hintergrund geeigneter.

Die verschiedenen Elemente eines Hintergrunds (Himmel und Boden, Bäume, Häuser, Hügel...) werden am besten einzeln gestaltet und dann unter der Kamera auf einer Unterlage arrangiert. Wichtig ist die Absprache über Größenverhältnisse in Relation zu den Figuren. Markieren Sie auf der Unterlage, welcher Bereich von der Kamera maximal erfasst wird. Damit geben Sie die Gesamtgröße des Hintergrundbildes vor. Das Gesamtbild lässt sich sehr gut über den Monitor kontrollieren, hier sieht man oft deutlicher, wie etwas wirkt. Alle Elemente, die sich im Film nicht mehr bewegen sollen, werden festgeklebt oder anderweitig fixiert. Auch bewegliche Elemente, die nur sehr selten bewegt werden, (z.B. eine Tür, die sich einmalig öffnet) sollten, solange sie nicht animiert wird fixiert werden. (Auch bewegliche Elemente, die nur sehr selten bewegt werden, sollten fixiert werden. Dies gilt z.B. bei einer Tür, die sich einmalig öffnet. Es wäre schade, wenn die Tür bereits wackelt, wenn sie noch gar nicht „dran“ ist. Hierfür eignet sich z.B. der bereits erwähnte Non-permanent-Kleber.

Eine Szene, bei der eine Figur vor sturmbewegten Bäumen entlang läuft, bedarf besonderer Vorbereitung. Man kann versuchen, das Bild so anzulegen, dass die Figur und die bewegten Hintergrundobjekte sich nicht oder nur kaum überschneiden. Ist dies nicht möglich, kann man über dem Hintergrund eine transparente Ebene (Glas, Plexi) platzieren, auf der die Vordergrund-Figur animiert wird. Ist der Hintergrund einigermaßen eben, kann die transparente Platte direkt darauf gelegt werden. Ansonsten befestigt man die transparente Ebene im Abstand von ca. 20 - 30 cm. Um zu vermeiden, dass sie Schatten auf den Hintergrund wirft, muss dann jede Ebene allerdings extra ausgeleuchtet werden.

### **Tipp:**

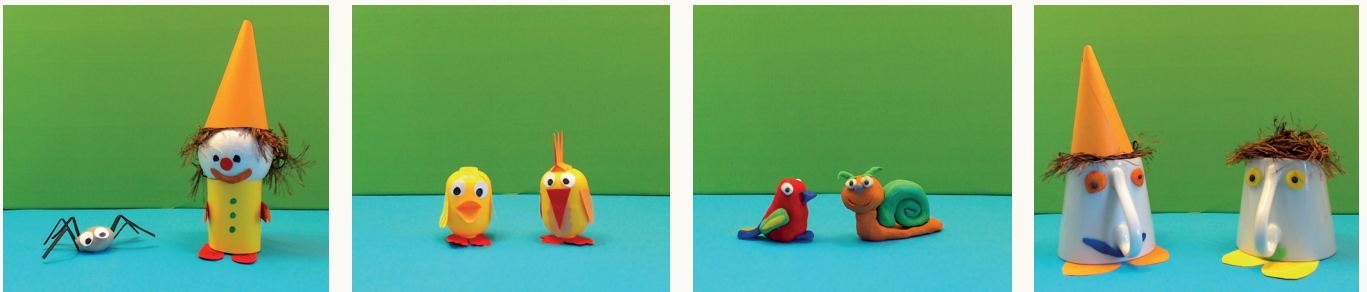
Hintergründe lassen sich auch per Greenscreentechnik gestalten. Die Figuren werden hier vor einem einfarbigen grünen Hintergrund animiert, der in der Animationssoftware durch ein Foto oder ein Video ersetzt wird. So können Figuren und Hintergründe getrennt animiert, bzw. Fotos von realen Orten als Hintergründe verwendet werden. Ebenso können einzelne Elemente des Settings, wie die Aussicht aus einem Fenster oder ein Fernsichtbild, durch Realfilmsequenzen ersetzt werden. Die Anwendung der Greenscreentechnik ist von der jeweiligen Software abhängig und erfordert eine gründliche Einarbeitung! Eine Einführung für Zu3D finden sie unter <http://www.zu3d.com/gallery/tutorials>.



# 3D-Animationen

In die 3D-Animation kann man unkompliziert mit bereits vorhandenen Spielzeugfiguren einsteigen. Beliebt sind Lego-Figuren, die durch den Steckmechanismus gut zu fixieren sind. Hier hat sich ein ganz eigenes Genre entwickelt, der sogenannte Brick-Film, im Internet finden sich zahllose Beispiele dazu. Gerne verwendet werden auch Playmobil- oder Puppenhausfiguren, Modelautos oder Plastiktiere. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Auch Schuhe, Bürsten, Tassen, Kohlköpfe, Murmeln, Wattebällchen etc. lassen sich animieren. Spannend wird es, wenn unbelebte Gegenstände miteinander agieren und dabei Verhaltensweisen und Gefühlsregungen lebender Wesen zeigen: Eifersucht, Stolz, Liebe, Triumph, Wut, Freude.

Eine ganz eigene Ästhetik bekommt man natürlich, wenn die Figuren selber gestaltet werden. Für einen einfachen Einstieg bietet sich dazu Knetmasse an. Achtung! Es gibt hier unterschiedliche Produkte. Man sollte den Umgang damit ausprobieren. Knetmasse mit einem hohen Fettanteil, die bei Wärme sehr weich wird oder verschmiert, eignet sich weniger (geeignet ist z.B. Waible Knet oder Lupus). Knetmasse hinterlässt auf saugenden Untergründen unschöne Flecken, auch das sollte beachtet werden. Idealerweise passt man die Gestaltung der Figuren dem Material an. Knetfiguren sollten beispielsweise kompakt sein, sonst sind sie instabil und brauchen evtl. sogar ein Innengerüst aus Draht. Auch aus Pappe (z.B. Papprollen), Korken, Schaumstoff, Draht, Alufolie, Servietten etc. lassen sich 3D-Figuren gestalten.



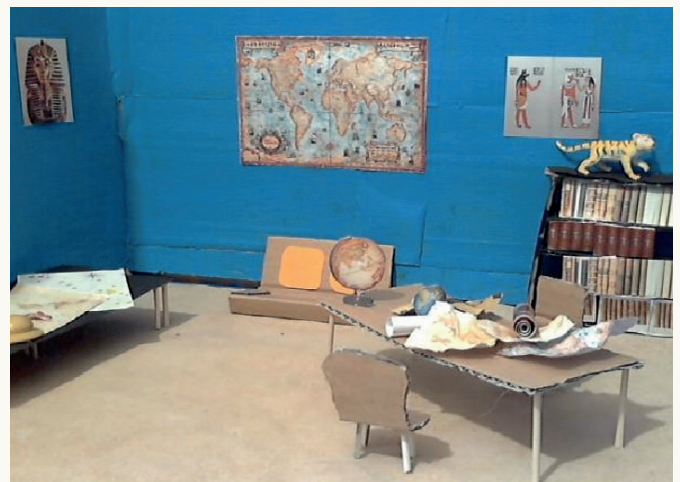
Für aufwändigere Projekte kann man auch Trickfilmpuppen aus einem Drahtskelett mit modellierten Händen, Füßen und Kopf bauen, kleine Kleider nähen und damit die Figur bekleiden. Dies ist aber nur für sehr langfristige Projekte geeignet, denn einerseits ist die Herstellung einer funktionierenden Puppe aufwändig, in der Folge wird dann aber auch die Filmproduktion aufwändig, da mit solchen Figuren präzisere Animationen möglich aber dann auch nötig sind.

Sollen die Figuren Mimik zeigen, bietet sich auch hier wie im Legetrick die Austauschtechnik an. Offene und geschlossene Augen und diverse Mundstellungen erwecken das Gesicht der Figur zum Leben. Hier muss man einen Weg finden, wie diese Elemente befestigt und entfernt werden können, ohne die Figur zu beschädigen. Zur Not müssen auch mal mehrere Köpfe gebaut werden.



Bei allen Arten von 3D-Animationen muss man eine Methode finden, wie die Figur von Aufnahme zu Aufnahme fixiert und stabilisiert werden kann. Um sie vor dem Umfallen zu bewahren, muss sie oft am Boden des Sets befestigt werden. Geeignet sind doppelseitiges Klebeband, Knetklebe, Knetgummi, Magnete. Baut man den Boden des Sets aus einer Styroporplatte, kann man die Füße der Puppe mit dünnen langen Nägeln oder Nadeln am Boden befestigen. Evtl. hilft auch mal ein Dekofaden von oben. Es lohnt sich, hier Zeit zum Experimentieren einzuplanen.

Entscheidet man sich für 3D-Animation bedeutet das, dass die Filmszenen räumlich gestaltet werden. Man sollte sich also auch über Kulissen, Hintergründe und Requisiten Gedanken machen und sich eine Art Bühne schaffen. Um viel Bewegungsfreiheit zu haben, sollte die Bühne möglichst von allen Seiten zugänglich sein.



Bei der Verwendung einer einfachen Webcam kann es bei 3D-Aufnahmen Probleme mit dem Focus geben, da diese oft nicht manuell fokussiert werden kann. Hier empfiehlt sich der Einsatz einer digitalen Fotokamera (oder eines Camcorders). Soweit sie eine Webcamfunktion hat, kann sie mit Zu3D eingesetzt werden. Die Kamera erhält meist eine stabile Position vor der Szene, die Beleuchtung kann von vorne bzw. von den Seiten, aber auch von oben kommen. Ganz wichtig: Bewegen sollen sich die Figuren, nicht die Kamera, es sei denn, das ist geplant. Die Kamera gehört daher auf ein stabiles Stativ oder muss anderweitig zuverlässig fixiert werden.

### **Tipp:**

Auch bei 3D-Animationen ist es möglich, mit der Greenscreentechnik zu arbeiten. Dazu kann die Handlung beispielsweise in einer grünen Box gedreht werden. Wichtig ist dabei, die Box so auszuleuchten, dass auf dem grünen Hinter- bzw. Untergrund keine Schatten fallen, das macht es sonst in der Weiterverarbeitung schwierig. Dazu werden die Szene und zusätzlich auch der grüne Hintergrund, möglichst flächig, ausgeleuchtet.



# Impressum

## Herausgeber

**Kinomobil Baden-Württemberg e.V.**

Lange Str. 51

70174 Stuttgart

Telefon: 0711 / 2579208

Fax: 0711 / 2568996

E-mail: [auskunft@kinomobil-bw.de](mailto:auskunft@kinomobil-bw.de)

Web: [www.kinomobil-bw.de](http://www.kinomobil-bw.de)

## Text

Doro Fumy

## Bilder

Daniel Piechocki

Julia Ehrhardt

Mareike Baumeister

Jörg Eckstein

Michael Denzel

## Gestaltung und Satz

Daniel Piechocki

## Hinweis:

Zu dieser Broschüre gibt es begleitende Video-Tutorials. Diese finden Sie unter <http://www.trickfilmnetzwerk-bw.de>

