

Zeichentrickanimation - Bauarbeiter

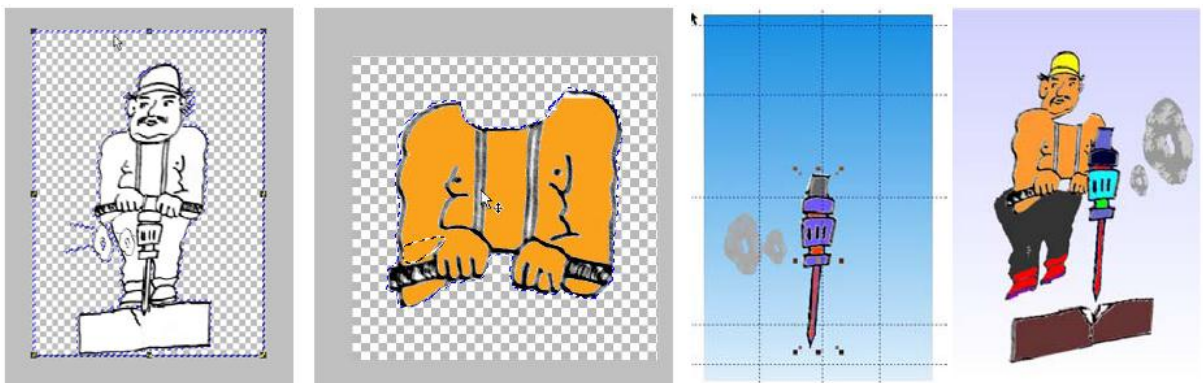
Schon lange hatten die Menschen den Traum, bewegte Bilder zu erzeugen. Schattenspiel, Bilderlaufrädchen vor Lampen und der Zeichentrickfilm waren die Vorläufer moderner Computeranimation. Mussten früher alle Bilder einzeln gezeichnet und fotografiert werden, kann heute durch die Computertechnik auf viel Papier verzichtet werden. Eine Figur, die einmal gezeichnet ist, wird kopiert und um die benötigten Einzelteile virtuell beschnitten oder radiert. So entstehen auch die digitalen Folien, die dieser Serie beigelegt sind. Diese können nun in ein Layoutprogramm eingefügt werden. Durch Variieren der Größe und Ausdehnung können die Kombinationen als verschiedene Bilder gespeichert werden.



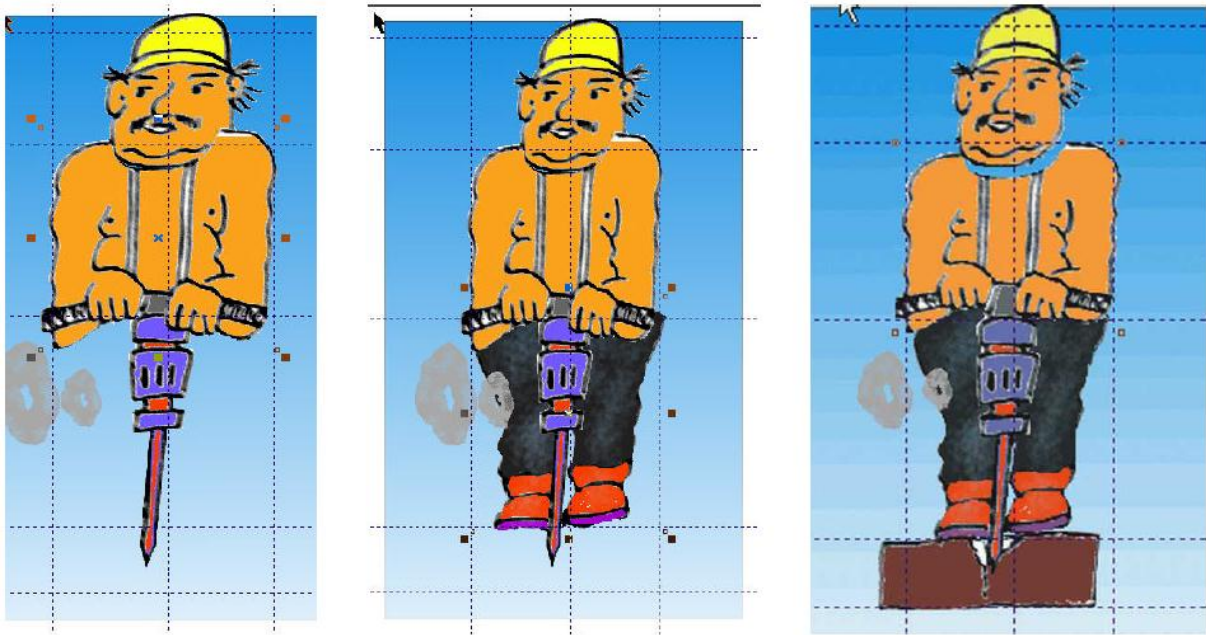
Diese Einzelbilder können in einfachsten Animationsprogrammen wie animake (Freeware) oder in anspruchsvolleren wie Corel Rave, Fireworks und Flash in einer GIF-Animation miteinander verbunden werden. Die richtige Reihenfolge garantieren die folgerichtigen Dateinamen. Ein Durchnummerieren mit vorangesezter Null (also z.B. von 01, 02 bis 10, 11) ist sinnvoll, weil sonst die Einer und Zehnerzahlen nicht an den richtigen Platz kommen.

Als Beispiel sind hier dreizehn Bildmontagen und eine GIF-Animation unseres Presslufthammerarbeiters beigelegt. Durch Ändern der Bildabfolge kann die Bewegung ruckartiger oder geschmeidiger dargestellt werden.

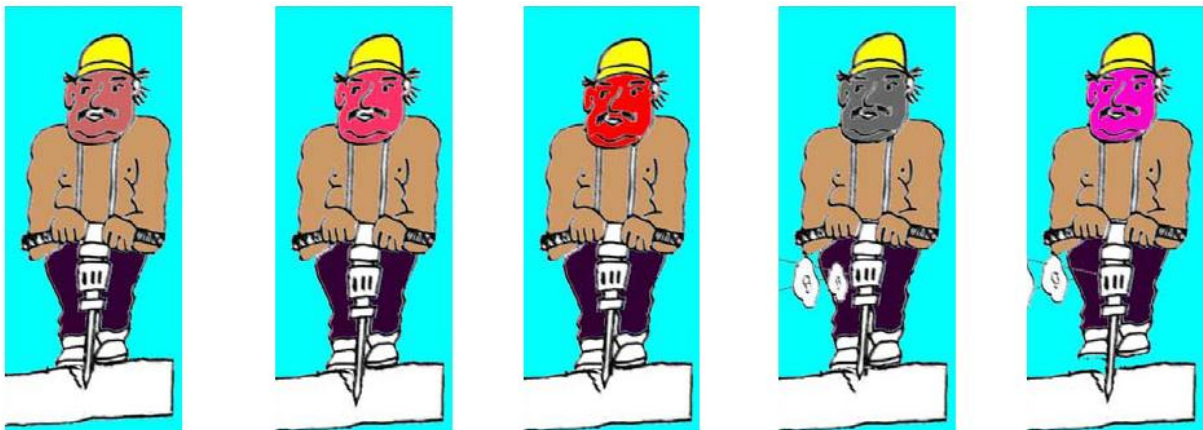
Ehe eine eigene Zeichnung montiert werden kann, muss sie, damit bei Überlagerungen nichts ungewollt von der Figur verdeckt wird, nach dem Scannen ein transparentes Umfeld bekommen. Es ist am besten, die Datei so oft zu kopieren, wie das Einzelteil gebraucht wird. Von diesen Kopien wird alles entfernt, was nicht zum Einzelteil gehört. Mit entsprechender Maskentechnik lässt sich das eigentliche Teil farblich ausfüllen. Gespeichert wird ein solches Einzelteil als transparente GIF- oder PNG-Datei, möglichst in Originalgröße. Für das gesamte Bild reicht eine Auflösung von 72 dpi und eine Größe von 600 x 800 Pixel. So entsteht eine Speichergröße von 10-30 Kilobyte, die ein normaler PC noch als Film bewegen kann. Bei größeren Auflösungen gibt es ruckartige Bewegungen oder ewig lange Ladezeiten.



In einem Layoutprogramm wie Gimp, Corel Draw, Adobe Illustrator oder ähnlichem legt man vor den Hintergrund ein Linealraster, das helfen soll, die Veränderungsschritte von einem Bild zum anderen besser im Auge zu behalten. Ebenso sollte man sich darüber im Klaren sein, auf welcher Ebene welches Teil liegt. Die Beine zum Beispiel gehören auf die Ebene hinter dem Werkzeug. Der Befehl, mit dessen Option die Ebenenlage korrigiert werden kann, heißt „Anordnung“. Durch Dehnung des ganzen Bildes kann der Bauarbeiter schlagartig zunehmen.



Die Anstrengung unseres Akteurs kann aber auch über die Färbung des Gesichts sichtbar werden.



Am besten eignet sich das Programm „Flash“ für solche Animationen. Der Vorteil ist, dass so genannte „Zwiebelbilder“ angezeigt werden können, die das vorige Bild wie ein Schatten im Hintergrund zeigen. Hier können datensparende Effekte wie Bewegungs- und Form-Tweening helfen, mit einer geringeren Bilderanzahl auszukommen und so den Speicherplatz klein zu halten.