

Wir wollen an dieser Stelle den Produktionsablauf, wie er heutzutage üblich ist, am Beispiel des Softwarepakets CTP Pro einmal näher beleuchten.



CTP

Die 2D Animation lebt!

Man kann es drehen und wenden, wie man will, Zeichentrickfilme erfreuen sich trotz, oder gerade wegen des grassierenden 3D-Hypes der letzten Jahre, seit den Anfängen des bewegten Bildes einer ungebrochenen Beliebtheit. Während "Real"-Filme schnell veraltet zu sein scheinen, überstehen Zeichentrickfilme offenbar jeden Modetrend völlig unbeschadet und erfreuen quer durch alle Generationen jung und alt. Wer sich einmal die Mühe macht und sich bei den letzten Neuerscheinungen von Zeichentrick für Film und Fernsehen umsieht, stellt sogar erstaunt fest, dass der Anteil an hochwertigen Zeichentrickproduktionen stark gestiegen ist.

In Europa, wie auch in Deutschland, ist ein regelrechter Zeichentrickboom entstanden. Abendfüllende Kinoproduktionen aus deutschen Landen wie Das kleine Arschloch, Käpt'n Blaubär, Pipi Langstrumpf, die Werner-Filme und viele andere gerade in der Produktion befindlichen Filme (u.a. Der kleine Eisbär) zeugen davon, dass die 2D Animation noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Auch im Fernsehen werden im Kinderprogramm immer hochwertigere Zeichentrick-Produktionen gezeigt, die nicht wie früher oft der Fall, aus Asien, sondern aus Deutschland stammen.

Zeichentrick ist ein äußerst kreativer und

künstlerischer Prozess, werden doch die einzelnen Phasen der Bewegungsabläufe seit jeher von Hand gezeichnet. Im Gegensatz zu früher, wo jede Phase anschließend auf Folie übertragen, bemalt und auf dem Tricktisch einzeln abfotografiert wurde, kann heute der handelsübliche Personal Computer dem Künstler die meisten Routinearbeiten abnehmen, wenn es um das Line Testing, die Animation, das Colorieren und die Vertonung geht.

2D ANIMATION KLASSISCH IM COMPUTER

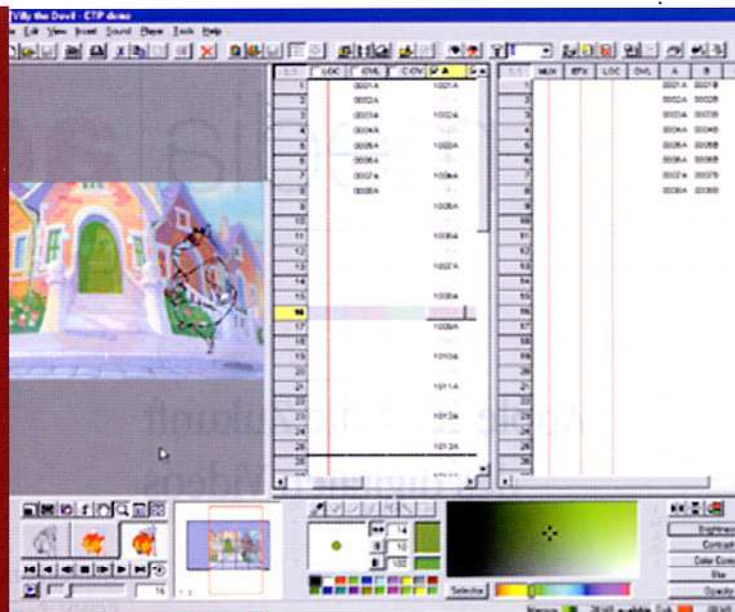
Das von Crater Software aus Montreal in Kanada entwickelte Programm CTP Pro orientiert sich an der klassischen Vorgehensweise bei der Erstellung eines Zeichentrickfilms. Ansatzpunkt ist die Nachbearbeitung, Kombination und Animation der eingescannten Phasen des Bewegungsablaufs und der zu erzählenden Geschichte am PC. CTP Pro bietet dazu umfangreiche Möglichkeiten und schafft so eine erhebliche Arbeitserleichterung, ohne die Kreativität von handgezeichneten Outlines zu beeinflussen.

Alles, was der Animator benötigt, ist ein Intel Pentium-kompatibler PC, ein Scanner und natürlich CTP Pro. Die gezeichneten Phasen können durch die automatische Peg-Detection beim Scannen schnell und sicher in das Programm eingelesen werden.

Als Line Test kann hier schon der erste Animations-schritt abgeschlossen werden. Hilfreich ist dabei sicherlich die komfortable Darstellung in Zwiebelhautansicht, so kann jede Bewegungsphase richtig in der Abfolge platziert werden. Alternativ zum Einlesen der gezeichneten Phasen per Scanner kann selbstverständlich auch eine zu CTP Pro kompatible Videokarte und eine Kamera verwendet werden. Diese Vorgehensweise ist besonders dann zu empfehlen, wenn zunächst nur der Line Test gemacht werden soll, denn mit der Kamera spart man eine Menge Zeit. Anschließend können die mit der Kamera abgetasteten Phasen durch hochwertige Scans ersetzt werden. Ist der Animator dann zufrieden, wird im nächsten Schritt nachcoloriert.

Dazu bietet CTP landläufig bekannte Zeichen-tools, die einfach bedienbar sind. Komfortabel ist die Verwaltung so genannter CMAs (Color Model Archives), die als Referenz für jedes Objekt abgespeichert werden können.

Normalerweise legt der Art-Director zu Beginn der Arbeiten ein Farbschema für jede Figur fest, auf das jede Arbeitsstation, an der gearbeitet wird, zugreifen kann. Farbdifferenzen zwischen den einzelnen Arbeitsstationen wird so wirksam vorgebeugt. Ideal bei einer solchen Arbeitsweise ist es, wenn die CTP Arbeitsstationen per Netzwerk miteinander verbunden sind, denn so lassen sich CMAs, Projekte, Szenen usw. untereinander austau-



schen. Da CTP Pro eine völlig Windows-konforme Applikation ist, orientiert sich die Vernetzung am bewährten Microsoft-Netzwerkstandard.

Beim Nachcolorieren bleiben die Originalbilder unangetastet genauso wie bei der Editierung der Outlines. Das gewährleistet die Bildverwaltung im Exposure- und Stagesheet Verfahren. Im Exposuresheet kann sich der Animator austoben ohne Reue: hin- und herkopieren, Bilder wiederholen, Layer wechseln und mergen oder ein- und ausblenden. Sollte bei der Bearbeitung ein Missgeschick passiert sein, oder vielleicht im Ergebnis nicht gefallen, kann in Sekundenschnelle das Rohmaterial aus dem Stagesheet wieder per Drag und Drop in das Exposuresheet zurückgeholt werden. Durch die Existenz des Stagesheets wird sichergestellt, dass das Rohmaterial niemals angetastet wird. Unnötiges Nachscannen der Phasen, oder das nochmalige Aufnehmen von Audio, oder die erneute Erstellung von Hintergründen entfällt somit. Erst wenn das gewünschte Material aus dem Stagesheet in das Exposuresheet kopiert wurde, lassen sich diese Kopien bearbeiten.

EINSCANNEN, COLORIEREN UND JETZT BITTE ANIMATION!

CTP stellt auf Wunsch für jeden Bild-Layer eine eigene Kamera zur Verfügung. Damit lassen sich x-y Panning, Zoom, Rotation aber auch Blur oder Opa-

city anhand von Keyframes animieren. Synchron dazu kann in den Audiolayern ein Wavefile an die Bildsequenz angelegt und passend positioniert werden.

Als Schnittstelle zur Außenwelt dienen Scanner, Datei-Import oder eine Videokarte, mit der sich z.B. auch die Hintergrundbilder capturen lassen. Die Ausgabe kann in eine Einzelbilddatei in einem der mehr als 20 verschiedenen Formaten erfolgen, als AVI oder

Quicktime Movie in den unterschiedlichsten Auflösungen und Kompressionen oder über die Videokarte im PAL-Format erfolgen. Wichtig dabei ist die Tatsache, dass CTP Pro intern in einer Auflösung von bis zu 8k arbeiten kann, erst bei der Ausgabe der fertigen Zeichentrickanimation legt man sich dann jeweils auf die endgültige Auflösung fest. Typischerweise wird man jedoch bereits beim Anlegen einer neuen Szene diejenige Auflösung vorgeben, die das Endprodukt haben soll, aber es geht auch anders.

Bei dieser Fülle an Funktionalität ist der Preis für CTP Pro eher bescheiden. Mit 6.590 DM netto bläst Crater zum Angriff auf die alteingesessenen und deutlich teureren Softwarepakete. Doch damit nicht genug: Falls an einem Arbeitsplatz nicht die volle Funktionalität von CTP Pro benötigt wird, kann an dieser Stelle eines der preisgünstigen so genannten Satellites eingesetzt werden. Neben

dem Pencil Test Satellite für den Linetest gibt es zum Colorieren das Paint Satellite sowie zum Scannen das Scan Satellite und zum Rendern das Render Satellite. Das bedeutet, dass man CTP Pro in bis zu vier Einzelteilen erwerben kann, wobei die jeweils gewünschten, fehlenden Teile jederzeit nachgerüstet werden können - bis man bei der Funktionalität von CTP Pro angelangt ist. Mehr Flexibilität kann man sich eigentlich nicht wünschen.

Wer jetzt Lust bekommen hat, sich mal ein wenig selbst mit der interessanten und offenbar nicht totzukriegenden Materie des Zeichentricks zu beschäftigen, der sollte sich unbedingt die Testversion von CTP Pro, die Dokumentation und einige Beispielszenen aus dem Internet (<http://www.dbsys.de>) auf seinen Computer laden und es selbst einmal ausprobieren. Ein handelsüblicher Pentium PC der letzten 2 Jahre und ein einfacher Scanner genügen für die ersten Schritte und zum Kennenlernen oder Wiederentdecken des Zeichentricks als künstlerische Ausdrucksmöglichkeit. Wer sich darüber hinaus noch ein wenig in der "Szene" umsieht, wird feststellen, dass man mit Zeichentrick sogar in Deutschland Geld verdienen kann.



Frank Stein