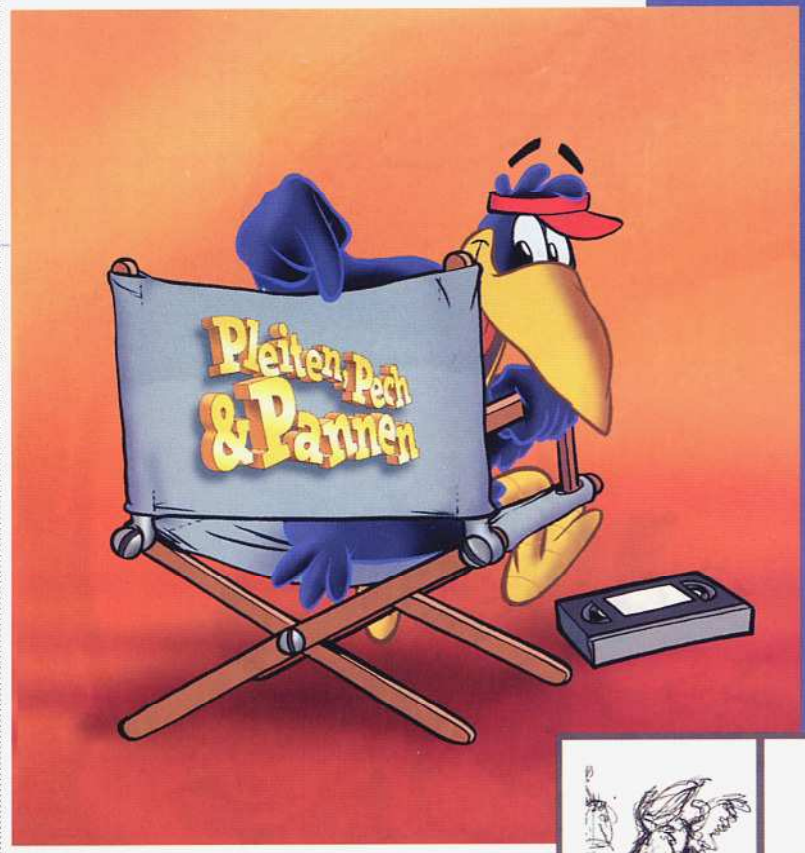


Frischzellenkur für Pleiten, Pech und Pannen-Rabe

Trickfilmstudio Harrytoon

Das Aachener Trickfilmstudio Harrytoon hat den Auftrag bekommen, eine Neugestaltung des Pleiten, Pech und Pannen-Raben (Moritz) durchzuführen. Die Entscheidung für das Studio fiel anhand von Raben-Entwürfen und animierten Test- Sequenzen, die bei einer Ausschreibung eingereicht wurden.

IN DIESER NEUEN OPTIK SOLLTEN DIVERSE ANIMATIONEN HERGESTELLT WERDEN:

Ein 24-sekündiges Intro, Animationen zur Ankündigung von Rubriken und Zuschauer-Beiträgen, Vollbildtrenner zwischen Beiträgen, Filmklappen und Animationen einer neuen Sieges-Trophäe. Die Modellierung dieser Trophäe durch den Kölner Modellbauer Wolf Schumacher, sollte mit Entwürfen und genauen Konstruktionszeichnungen begleitet werden. Zusätzlich wurden Grafiken für die Videowall im Studio benötigt.

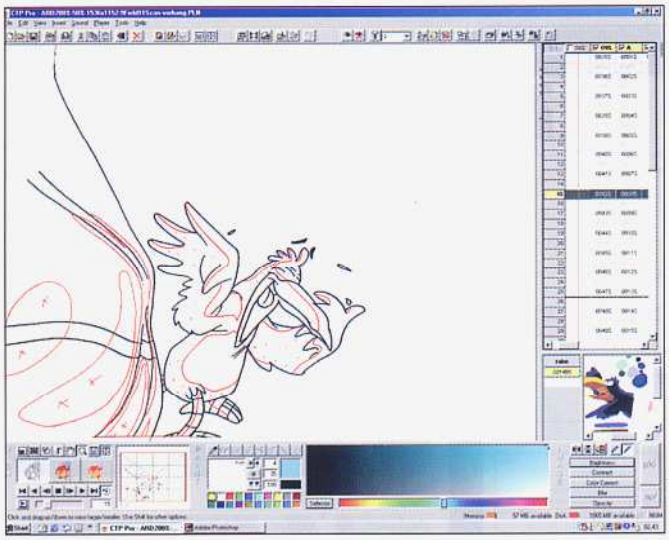
PRODUKTION

Zuerst wurden gemeinsam mit allen Mitarbeitern kleine Geschichten für die Handlungen entwickelt und nach Abstimmung mit der Redaktion in Storyboards umgesetzt.

Besondere Anforderungen:

- Die Animationen mussten sehr schnell verstanden werden können
- Der Rabe musste in jeder noch so misslichen Lage gute Laune behalten

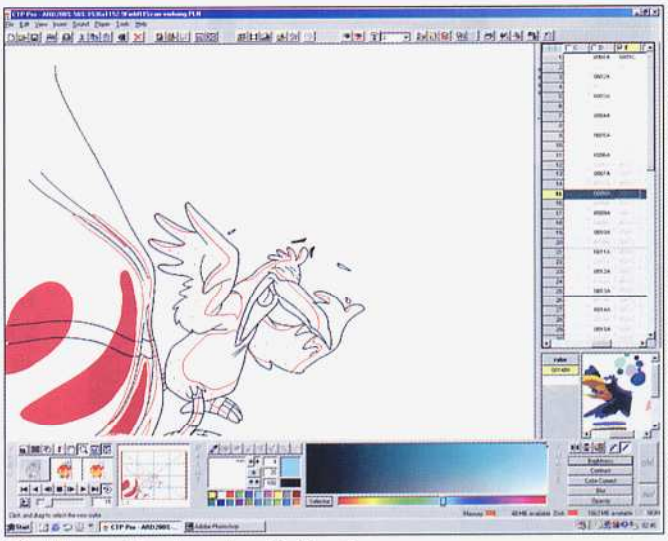
Dann wurden von Animatoren lockere, schnelle Animationen hergestellt mit denen das Timing und die gewünschte Wirkung getestet werden konnte. Diese wiederum wurden mit der Redaktion abgestimmt. Da sich der Rabe sehr viel mit Schriften und Zahlen (Font: Thesis) beschäftigen sollte, entschied man sich, die Schriften in 3D zu animieren. Handgezeichnete Animationen statischer Gegenstände, wie Buchstaben, sind kaum fehlerfrei realisierbar. So wurden die Schriften bei der im Hause befindlichen Firma "Zwischenart" (3D-Visualisierung) mit der Software Cinema 4D konstruiert und animiert.



Gescannte Phasenzeichnung in der Effektebene
(mit allen roten Begrenzungslinien für Lichteffekte)

Gescannte Phasenzeichnung in der Charakterebene
(alle roten Begrenzungslinien sind automatisch entfernt)

Charakterebene wird coloriert



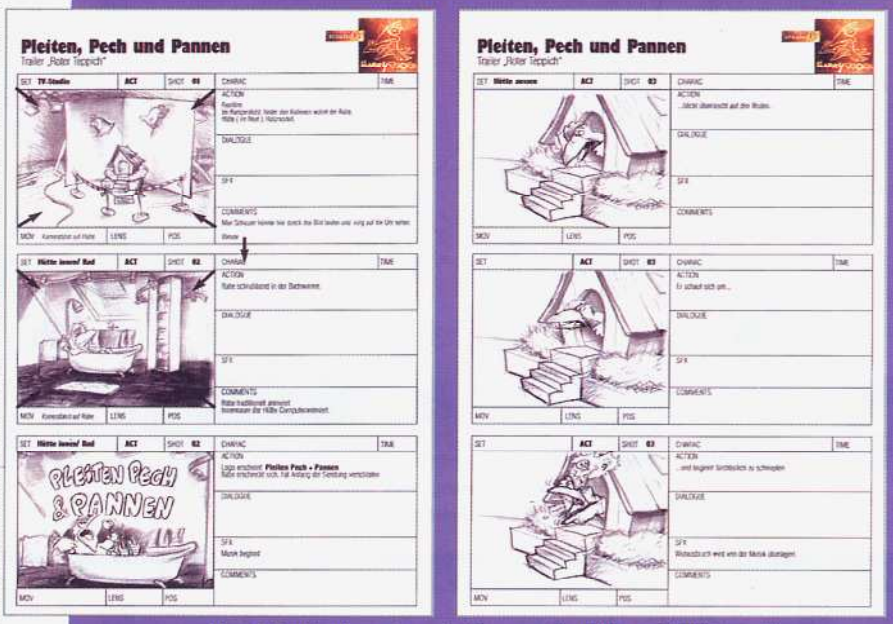
Effektebene wird verdoppelt und in einer der
beiden werden die Aufhellungen coloriert

Die zweite Effektebene wird mit dem Schatten gefüllt

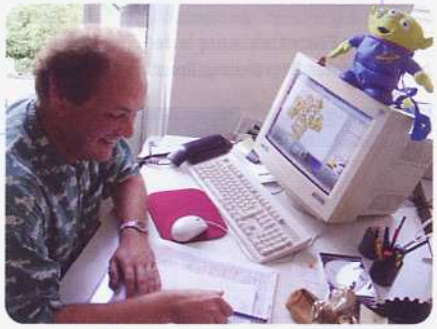
Alle Ebenen sind fertig coloriert und werden vor ihrem separaten Export
noch einmal zusammen betrachtet um nach Fehlern zu suchen

Dazu legte man die, von allen Kamerabewegungen befreiten, Animationen in den Hintergrund und passte die Schriften den Bewegungen des Raben an. Nun konnten die Reinzeichnungen angefertigt werden. Die animierten Schriftelemente wurden als Wireframe ausgedruckt und, wie die vorgezeichneten Animationen, als Vorlage für die entgültigen Zeichnungen genommen.

Als 2D Animations-Software kam erstmalig CTP Pro von Crater Software aus Kanada (www.cratersoftware.com) zum Einsatz. Neben ihrem günstigen Preis lag der wichtigste Grund zum Einsatz dieser Software in der Art, wie sie mit Schatten umgeht. Das System, die Licht- und Schatteneffekte zusätzlich in die Reinzeichnun-



Diese Beispielseiten zeigen eine Sequenz, die nicht verwirklicht wurde!



gen zu zeichnen und diese Blätter über einen schnellen (FireWire)- Scanner in Farbe in CTP Pro einzulesen erwies sich als sehr effektiv und schnell. In CTP Pro wird die Figur automatisch wieder von ihrem Schatten-Layer getrennt. Um das zu ermöglichen, sind Farbscans nötig, da die Outlines der Schatten in einer anderen Farbe (z.B. blau oder rot) in die Phasen eingezeichnet werden. CTP trennt beim Scannen die Umrisse der Figuren von den Schattenlinien und erzeugt daraus automatisch 2 Layer. So fallen im Vergleich zu anderen Systemen nur 50% der Arbeitsschritte an. In CTP wurden dann die Animationen coloriert. Hierbei wurde großer Wert auf kräftige Kontraste gelegt, weshalb die Lichter und Schatten sehr hell bzw. sehr dunkel gewählt wurden. Auch wurden die Konturen des Raben und der Schrift coloriert um weichere, plastischere Bilder zu erreichen.

Die fertigen Layer mit Figur und die Licht- bzw. Schattenlayer wurden separat als TGA-Sequenzen mit Alphakanal ausgegeben und in Adobe After Effects 5.0 importiert.

Für zusätzliche Verzerrungseffekte setzte man die Fun-Software SuperGoo ein. Hier wurde ein Vorhang animiert, der als Grafik in Photoshop hergestellt wurde. Die Verzerrung der Grafik wurde mit Keyframes gesichert und auf weitere Masken- und Schattenlayer angewandt.

In After Effects wurden alle Elemente in Ebenen zusammengeführt. Diese wurden durch Einstellung von Transfermodi wie "Add" oder "Multiply" so eingestellt, dass das entgültige Bild noch an Kontrast und Intensität gewinnen konnte.

Parallel zu den Arbeiten an den Animationen wurde die Trophäe gebaut. Ein erster Prototyp, der in seinen wesentlichen Zügen von der Redaktion abgenommen worden war, diente als Vorlage für die Animation: "Deutschlands lustigstes Video", in der sich diese goldene Trophäe funkelnd um seine eigene Achse dreht. Dazu wurde der Prototyp mit Fett eingeschmiert und mit starken Scheinwerfern beleuchtet. Dann wurde er auf einen Drehteller gestellt, auf DV-Video aufgenommen und in Einzelbildern (jedes 2.) ausgedruckt. Diese dienten den Animatoren als Vorlage zum durchzeichnen (Rotoscopie).

Als letztes wurde die Intro-Sequenz in Angriff genommen. Da sie die wichtigste und aufwendigste Sequenz ist, wurde sie zuletzt in Angriff genommen. So hatte man schon einige Übung mit dieser für alle Mitarbeiter neuen Figur. Auch hatte man einige Anläufe benötigt um, für die sich teilweise widersprechenden Anforderungen, eine passende Geschichte zu finden. So sollte z.B. der Rabe den Titel der Sendung aus Schriftblöcken zusammensetzen.

Bei einer Gesamtzeit des Films von 24 Sekunden muss ihm das innerhalb von 18 Sekunden gelingen, da der fertige Titel minimal 6 Sekunden lang Stand braucht um gut lesbar zu sein.

Da dem Raben natürlich diverse Missgeschicke passieren sollen, reichten diese 18 Sekunden für einen Aufbau der Schrift nicht aus. Schließlich kam man auf die einzige Lösung: Der Rabe muss pfuschen. Er zieht ein Bild mit dem fertigen Titel als Rollo über die ganze Szene.

Harald Schröder