

Lieber Trickfilmfreund,

Sie haben sich also entschlossen, mit Photoshop Elements (PSE) oder GIMP, einem Videobearbeitungsprogramm und so etwas ähnlichem wie Barbiepuppen (Ja, es gehen auch andere Puppen) einen Trickfilm zu gestalten.

Gratuliere!

Was für eine verrückte Idee. Ich gestalte schon seit Jahren Trickfilme mit Barbiepuppen. Aber trotzdem kann das ja eine verrückte Idee sein. Das wollen wir jetzt etwas entkräften.

Was wären denn die Alternativen?

Poser:

Empfehlenswert und steht hier nicht umsonst an erster Stelle. Poser ist ein 3-D-Grafikprogramm, bei dem vorgefertigte Charaktere und eine umfangreiche Bibliothek von Objekten einen Soforteinstieg für Laien möglich machen. Diese Charaktere und die anderen Objekte lassen sich dann immer weiter individualisieren. Darum dreht es sich vorrangig in meinen Tutorials für Poser. Nachteil hier sind die 150,- Euro die man für dieses Programm hinblättern muss. Das haben vielleicht die wenigsten gleich zur Hand. Zweiter Nachteil, auch die umfangreichste Bibliothek ist endlich. Nicht vorhandene Objekte müssen aufwendig in Blender modelliert werden. Auch wir haben bei PSE nicht alles sofort zur Hand aber es ist wesentlich einfacher solch ein fehlendes Objekt dort zu erstellen.

Blender:

Nichts für Anfänger! Nichts für Anfänger! Nichts für Anfänger! Damit haben wir schon den wesentlichen Nachteil von Blender beschrieben. Es gibt auch keine Bibliothek. Was kein Problem darstellt, wenn man Poser hat, man kann die erschaffenen Objekte in Poser importieren. Wenn nicht dann ist das ein sehr mühsamer Weg. Blender kann man kostenlos herunterladen, es verhält sich dabei ähnlich wie GIMP. Man kann wirklich mit Blender sehr viel machen und es wird ja auch ständig weiterentwickelt. Hier finden Sie ein Videobearbeitungsprogramm (Video Sequenze Editor). Nach meinen Erfahrungen verarbeitet dieser keine vernünftige Audiodatei und kann damit nur im Zusammenspiel mit den Movie Maker von Windows genutzt werden.

Anime Studio:

Jetzt kommen wir zu der spannenden Frage, warum nicht einen Charakter mit mehreren Ebenen zum animieren selbst erstellen. Das geht in diesem Programm. Es kostet etwas aber nicht die Welt. Man erzeugt hier die verschiedenen Körperteile (Beine, Arme, Kopf, Torso) auf einzelne Ebenen, so kann man sie anschließend animieren. Für die Gesichtsteile gibt es eine andere Art von Ebenen. So zum Beispiel für den Mund, je eine Ebene für zu, offen und halboffen. Aber Anime Studio verlangt tatsächlich das man so etwas können sollte wie Zeichnen. Ich habe die Eule in Cerises Waldspaziergang und die Möwen in Cerises Strandspaziergang mit mehreren Ebenen selbst gestaltet. Aber das menschliche Gesicht des Charakters ist etwas anderes. Ich habe es einige Zeit versucht und es sah immer Sch... schlimm aus. Beim Schurken, dem Handlanger, dem Helden und dem Schussel mag man ja noch diskutieren. Aber bei der Prinzessin ist schließlich Schluss, die muss einfach sitzen. Also dieses Programm war keine Option für mich.

CrazyTalk Animator

Man hat vorgefertigte Charaktere die man wenig abändern kann, es lassen sich damit aber wirklich schnell Trickfilme erstellen. Ich nutze dieses Programm intensiv um die Puppen sprechen zu lassen. Tanzen geht übrigens nicht, das können nur die mitgelieferten Figuren. Aber das Gesicht lässt sich wirklich gut animieren. Sie können in dieses Programm auch ein Bild von sich selbst importieren

und dann das Gesicht animieren und etwas sagen. Dazu gibt es ein Text-in-Sprache Programm mit dem ich meine Charaktere synchronisieren kann. Das Standardprogramm ist für etwa 60,- Euro zu bekommen. Möglich das es hier auch eine kostenlose abgespeckte Version des Programms gibt, da ich aber die Kaufversion besitze hat mich das bisher nicht interessiert.

Übrigens ich besitze alle aufgelisteten Programme und außer dem Anime Studio kann ich alle empfehlen.

Ist Photoshop Elements (PSE) kostenlos?

Natürlich nicht! Es hat seinen Preis und dies auch berechtigterweise. Manchmal erwischt man eine preisgünstige Variante, wenn Adobe eine neue Version herausbringt. Mit kostenlos meine ich GIMP, den Bruder von PSE. GIMP kann übrigens auch käuflich erworben werden, also nicht schimpfen wenn man 16,- Euro dafür geblecht hat. Ich jage alle meine Bilder grundsätzlich durch PSE und bin froh PSE zu besitzen. Ich habe ein halbes Jahr mit GIMP gearbeitet und das Programm hat mich zur Weißglut gebracht. Nichts für Ungut, liebe GIMP-Fans, mit PSE lässt es sich einfach angenehmer arbeiten.

Trickfilme mit Barbiepuppen

Also die Prinzessin hätten wir schon einmal, das ist doch schon einmal ein Anfang. Aber Schurke, Handlanger, Held und Schussel sehen auch aus wie eine Prinzessin. Also müssen wir hier mit Kleidung, Attributen und Licht arbeiten.

Man kann mit Legomännchen einen prima Trickfilm fertigen, Set aufbauen, Foto machen, Logofigur bewegen, Foto machen, bewegen und fotografieren. Das geht mit unseren Heldinnen nicht.

Versuchen Sie einmal eine Durchschnittsbarbie hinzustellen, sie fällt auf die Schn... Schnelle hin. Man könnte ein Puppenständer zur Hilfe nehmen. Was ich hin und wieder auch mache. Den muss man dann mühsam wegwegretuschieren. Manchmal hilft ein Fahrrad, ein Auto, ein Pferd, ein....

Manchmal stell ich sie an die Wand. Meistens aber lege ich sie auf graue Pappe und stabilisiere sie mit einfachen Gegenständen. Bei Pamela von der Tauchszene könnt ihr sehen, das war eine einfache Klammer. Wenn das reicht.

Warum graue Pappe und nicht grün oder blau. Die Barbiewelt hat keine harten Schatten, ich brauche diffuses Licht. Wenn ich grüne Pappe verwende strahlt dieses Grün in die Puppe hinein. Das hilft dann auch nicht bei der Auswahl erstellen.

Ich habe dieses Verfahren wie bei den Legofiguren, also bewegen und fotografieren, auch einmal versucht. Das ging in die Hose. Trotz Stativ braucht man dazu einen Fernauslöser für die Kamera. Barbiepuppen mögen nicht standfest sein aber sie sind 29 cm groß, klein genug um nicht im Weg zu stehen, groß genug um ein ausgeprägtes Gesicht zu haben. Die Durchschnittsbarbie hat zwar dieses feine Lächeln. Aber das kann man ändern. Entweder schon im PSE mit dem Verflüssigenfilter oder ich mache es im CrazyTalk Animator. Aber gerade bei Sprachszenen ist das doch wesentlich angenehmer als das Gesicht eines Legomännchens.

Szenen aus dem Tutorial

Vier Szenen habe ich in dem Tutorial zusammengestellt, die ich ursprünglich mit PSE erstellt habe.

Die Flugszene gleich zu Anfang

Die Dampflokomotive fährt durch die Landschaft

Cerise geht die Küste entlang und durch den Wald und natürlich

Die Tauchszene

Die Tauchszene und die Spaziergänge sind noch echte PSE-Produktionen. Lok und Flugszene habe ich ursprünglich in PSE gemacht. Da ich aber über den CrazyTalk Animator verfüge ist es dort wesentlich leichter diese Animationen zu erschaffen. Die Tauchszene und die Spaziergänge kann man dort gar nicht vernünftig darstellen, da sich die Bilder von Cerise beziehungsweise Pamela abwechseln. Die Animationen mit dem CrazyTalk Animator sehen natürlich wesentlich flüssiger aus aber man kann sie auch in PSE erstellen. Die Lokszenen sind übrigens aus einem meiner Trickfilme, Faust, Faust (Cerise) und Mephistopheles (Violet) fliegen zu Auerbachs Keller und treffen dort auf diesen Zug.

Flugszene zu Anfang

Die Puppen existieren, das Flugzeug existiert. Alles für kleines Geld vom Flohmarkt erworben. Himmel und Wolke sind in PSE entstanden.

Tauchszene

Außer Pamela und die Schwimmflossen existiert hier gar nichts. Die Korallen und Fische sind WMFs von einer Grafiksammlung die über den Weg über Paint in PNGs umgewandelt wurden. Der Untergrund wurde in PSE erschaffen und über der ganzen Szene liegt noch eine transparente (etwa 10%) blaue Ebene.

Arbeitszeit

Animationen in PSE zu generieren ist mühsam. Fangen wir bei der Tauchszene an. 3 Stunden Arbeitszeit. Pamela fotografieren, freistellen, das Bild optimieren, dann habe ich Auswahlen um die Arme und Beine erstellt und auf neue Ebenen (Ebene neu – durch Kopie) gehoben. Diese Ebenen habe ich so verschoben das eine zweite Pamela entstand. Dann habe ich die Fische und die Korallen gesucht (in meiner Grafiksammlung) und den Untergrund gestaltet. Eine Stunde habe ich für das Verschieben der Objekte, Bilder erstellen und im Videobearbeitungsprogramm als Film zusammenzufassen gebraucht.

Für den Waldspaziergang habe ich auch ebenfalls 3 Stunden gebraucht. Aber das war meine Schuld. Ich habe die zu unterschiedlich fotografiert, so dass ich wirklich viel zu tun hatte um eine einheitliche Cerise für alle drei Stellungen zu erzeugen. Ich hätte sie neu fotografieren können, das kostet aber auch Zeit und mein Ehrgeiz war geweckt. Man legt die drei Varianten in einem Bild mit drei Ebenen übereinander. Als erstes passt man die Größe von Frau Demer an, sie soll ja während ihres Spaziergangs nicht wachsen und schrumpfen. Für die übrigen Merkmale, die überein stimmen müssen, braucht es wenn die Vorlagen unterschiedlich sind viel Geschick und den Einsatz von vielen Werkzeugen (Auswahlen erstellen, Farbe und Beleuchtung anpassen, Kopierstempel, Pinsel, Radiergummi). Zwischendurch muss man immer wieder Ebenen ausblenden oder deren Transparenz heruntersetzen.

Cerises Tasche habe ich einmal abseits neben ihr mit ihr fotografiert, freigestellt und dann in die drei Varianten eingearbeitet.

Auswahlen erstelle ich zu 90 Prozent mit dem Zauberstab (Toleranz etwa 18) für Haare und fusselige Kleidung und mit dem Polygonlasso für scharfe Grenzen. Ich optimiere meine Bilder meistens. Ich passe die Beleuchtung mit der Tonwertkorrektur und/oder Tiefen/Lichter an. Dann schärfe ich das Bild mit einem Hochpassfilter und Weichem Licht. Man kann genau so gut Schärfe einstellen oder Unschärf maskieren verwenden. Dann softe ich die Teile die ich nicht scharf haben möchte mit einer Maske wieder ab. Zum Beispiel die Haut, das ist bei einer Puppe nicht so kritisch

aber manchmal kann es doch zu hässlichen Punkten kommen.

Für die Animation bis zum fertigen Film habe ich auch hier bei Cerises Spaziergang etwa eine Stunde gebraucht. Dabei sollte man sich nicht hetzen lassen denn hier hat man sich schnell verheddert. Mit fünf Cerises oder gar sieben bekommt man natürlich einen flüssigeren Gang. Aber der Aufwand steigt auch enorm und man verheddert sich eben schnell. Dann sollten Zettel und Stift bereit liegen und man sollte gleich einen Plan machen, denn wenn man dann den Film erstellt und merkt, Moment hier stimmt doch etwas nicht, dann kann man suchen. Ich fürchte aber, der Zuschauer bekommt auch bei fünf oder sieben Cerises mit das da eine Puppe läuft. Irgendwo passt dann irgendetwas nicht auch wenn man sich mächtig anstrengt. Deshalb meide ich so einen Aufwand, ich stehe dazu, da spaziert eine wirkliche Puppe durch die Gegend.

Auf der anderen Seite, stellen Sie sich vor unsere drei Cerises wären unterschiedlich groß, sie würde während des Gehens schrumpfen und wachsen. Das würde dem Zuschauer natürlich auffallen und beschäftigen, möglicherweise lange über die 10 Sekunden dieser Szene hinaus. Das beeinträchtigt die Aussage unseres Trickfilms sicher erheblich. Schauen Sie sich den fertigen Film dann mehrmals an, vielleicht sollte eine zweite Person den Film auch begutachten. Wenn Sie dann keinen wesentlichen Fehler finden, dann wird ihn der Zuschauer bestimmt auch nicht bemerken.

3 Stunden Arbeitszeit für eine 10 Sekunden Szene klingt viel, doch danach habe ich auch die 3 gehenden Cerises im Archiv und kann sie recyceln. Wie hier bei diesem Tutorial. Diesen Umstand sollte man auch im Auge haben und auch für 10 Sekunden sauber arbeiten.

Stellen Sie sich die Tauchszene noch einmal vor. Das erste Mal fällt unser Blick bestimmt auf Pamela. Das geschieht sicher auch beim zweiten und dritten Mal. Wir merken zwar da schwimmen noch Fische herum und dann taucht noch dieses sinnige Hallo auf. Aber das bekommen wir erst so richtig mit nachdem wir wissen, Pamela schwimmt da durchs Bild. Wir zeigen diese Szene eigentlich nur einmal, dann muss man sich überlegen, was man alles animieren möchte. Beim Waldspaziergang ist dies nur die Eule die ihre Augen auf und zu macht. Bei der Flugszene am Anfang fliegt man durch die Wolke. Da könnte noch ein Vogel den Weg des Flugzeugs kreuzen. Könnte?

Die Tauchszene habe ich öfters abspielen lassen. Weil sie mir natürlich gefällt. Aber Sie sollen auch mitbekommen was alles animiert wurde. Und es gibt einen Unterschied zwischen den einzelnen Versionen. Einmal blubbert es unter Wasser und einmal nicht. Achten Sie einmal darauf, das Blubbern verschlingt viel von unserer Aufmerksamkeit. Oder beim Waldspaziergang singt ein Vögelein, da fällt die ruckartige Bewegung von Cerise gleich gar nicht mehr so auf. Bei der Flugszene am Anfang ist es der Fluglärm und bei der Szene mit der Dampflok haben wir auch einen Ton. Das erwartet der Zuschauer und es verdeckt bei uns kleine Patzer, da der Zuschauer jetzt die zusätzliche Information bekommt, hier kommt ein Flugzeug oder eine Dampflok.

Sprechen mit PSE

Die Sprachszenen mache ich mit dem CrazyTalk Animator, das geschieht dort wirklich optimal. Schauen Sie sich die Sprachszenen im Tutorial an, diese wurden mit diesem Programm geschaffen. Zusätzlich hätte ich noch das Gesicht animieren können aber dafür bestand hier keine Notwendigkeit. Wie mache ich eine Sprachszene in PSE. Ich arbeite hier wieder mit drei Ebenen, Mund zu, offen und halboffen. Das Gesicht verändert sich beim Sprechen auch. Ich habe dies einmal aus Neugier versucht, ich habe ja den CrazyTalk Animator, es sah bedingt glaubhaft aus. Sie können eine Tonaufnahme mit Ihrer eigene Stimme synchronisieren oder Sie brauchen ein Text-in(zu)-Sprache-Programm.

Tauchszene in Poser

Wie sähe die Alternative mit Poser aus. Eine Figur hätten wir schon. Wir können ihr ein Haar zuweisen und es dann einfärben. Das sind nur einige Mausklicks. Dann müssten wir dieser Figur einen BH und ein Höschen anziehen, das geht auch schnell. Aber nun müssen wir BH und Höschen mit einer Textur versehen um daraus einen Bikini zu erstellen. Das verlangt schon etwas Geschick wenn es ordentlich aussehen soll. Einen Hintergrund können wir auch einfach einblenden. Die Grundfläche versehen wir mit einer passenden Textur. Wir könnten ein großes Rechteck vor unsere Szene stellen dieses dann blau einfärben und dann die Transparenz so einstellen das eine Unterwasseratmosphäre entstünde. Oder wir würden diesen Effekt dann im Videobearbeitungsprogramm einfügen. Das ist alles schnell erledigt.

Unsere digitale Pamela müssten wir nun durch die Unterwasserlandschaft schwimmen lassen. Dafür liefert Poser sogar eine passende Pose mit. Trotzdem müssten wir die Posen unserer Taucherin im 3-D-Raum noch nachjustieren. Das klingt gar nicht so einfach und ist es auch nicht. Aber vielleicht sieht das Ergebnis ganz nett aus. Denn ich weiß nicht ob unsere eigentliche Pamela in der PSE-Animation mit ihren Bewegungen überhaupt vorankommt. Das sieht ganz nett aus aber ist es auch anatomisch korrekt?

Wir haben unsere digitale Pamela also recht akzeptabel animiert. Und nun kommt der wirkliche schwierige Teil, Poser bietet uns in seiner Bibliothek keine Schwimmflossen, keine Fische, keine Korallen und keine Krabben. Auch nichts ähnliches. Wir müssen alles in Blender selbst modellieren und nach Poser exportieren. Hätten wir in der Bibliothek von Poser einen Fisch könnten wir daraus mit Skalieren und Texturen tausend Fische machen. Aber wir haben ihn nicht. Die Schwimmflossen sind nicht das Problem. Fische und Korallen sind machbar. Auf die Krabbe würde ich wahrscheinlich verzichten. Die Beine müsste man extra gestalten und dann mit dem Körper der Krabbe verbinden. Ist alles machbar, kostet aber auch seine Zeit. Schwierig wird es wenn wir die Fische nicht nur stoisch vor sich her schwimmen lassen sondern auch eine Eigenbewegung machen lassen wollen. Dann müssten wir Knochen in die Fische einarbeiten und das in Poser. Dies erfordert wirklich einiges Geschick. Danach hat man seine Fische, Korallen und Krabben für die nächsten tausend Tauchszene. Und Eigenbewegung haben ja unsere Fische in der PSE-Animation auch nicht gemacht, sie erinnern sich an die Blicke auf Pamela und den anderen Aufwand für die Animation der übrigen Objekte der Tauchszene.

Also für so eine Szene kommt man in Poser auch nicht schneller, es ist eher noch aufwendiger.

Wenn Sie nicht in Geld schwimmen versuchen Sie es ruhig einmal mit der PSE-Weise. Und schauen Sie einmal bei Blender rein. Ruhig ein zweites Mal, denn beim ersten Mal sind Sie sicher geschockt.

Wenn Sie in Geld schwimmen. Herzlichen Glückwunsch! Dann kaufen Sie sich die einfache, es genügt erst einmal die einfache, Version dieses Programms. Es ist sein Geld wert.

Viel Spaß bei Ihren eigenen Trickfilmen

Cerise