

Regeln, die bei einer Animation beachtet werden sollten

Im Folgenden stelle ich die Regeln für eine Animation vor. Sie sind angelehnt an die 12 goldenen Animationsregeln der Trickfilmlegende Walt Disney.

01) Squash & Stretch

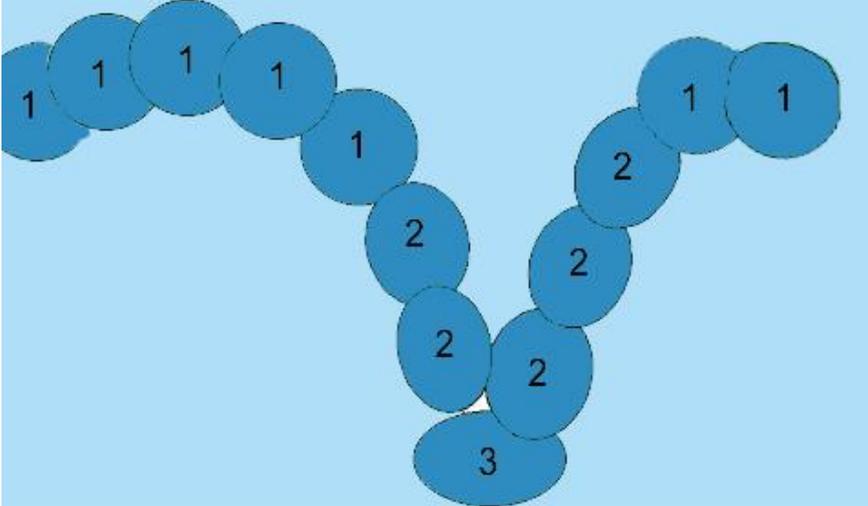
Objekte, wie hier ein Ball, verformen sich bei der Bewegung, das Volumen bleibt aber immer gleich:

1 = Der Ball hat seine natürliche Form.

2 = Der Ball ist in die Länge gezogen, um Geschwindigkeit zu Symbolisieren.

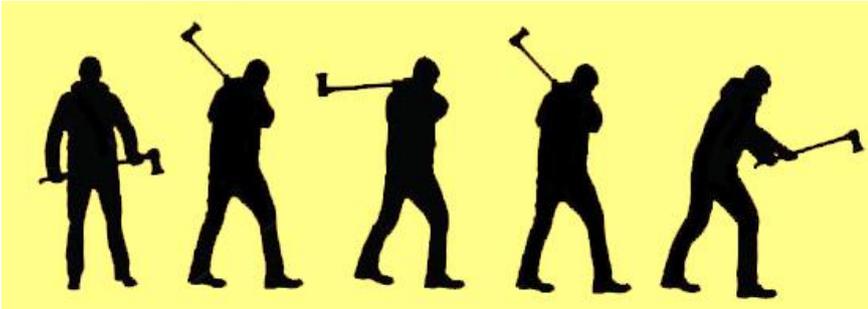
3 = Der Ball ist zusammengedrückt, was bei einem Aufprall, wenn auch nicht so stark, tatsächlich passiert.

Übertreibungen sind oft sinnvoll, um etwas deutlicher darzustellen. Siehe auch 08) Exaggeration (Übertreibung).



2) Anticipation

Bewegungen haben eine Vorbereitungs-Bewegung. Beispiel: Bevor man mit der Axt Holz spaltet, holt man Schwung. Das Schwungholen gehört mit in die Animation.



03) Staging

Ein Sprecher spricht mit dem Zuschauer und nicht mit der Wand.

Die Silhouetten einer Szene sollten möglichst aussagefähig sein. Hier ist deutlich eine ablehnende Haltung erkennbar. Achtung, wenn das Objekt in einem anderen Winkel gezeigt wird, kann es sein, dass die Aussage nicht mehr so klar, oder gar nicht mehr erkennbar ist.

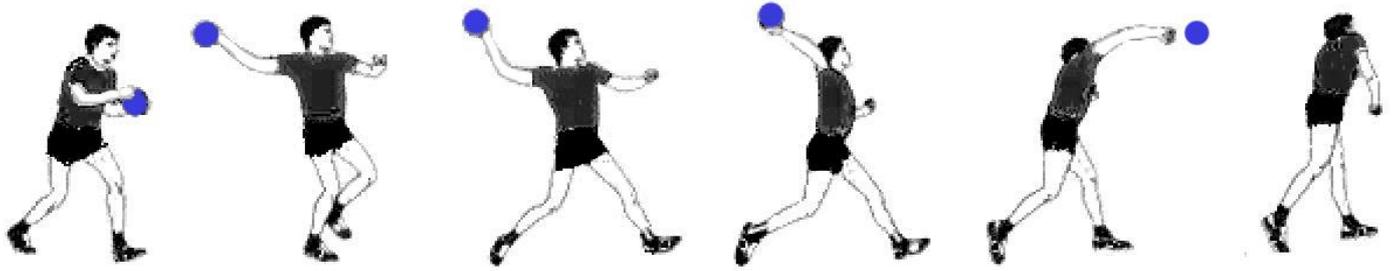
Der Bildaufbau (Goldener Schnitt) ist wichtig.

Daran denken: Objekte benötigen Raum.



04) Follow through and overlapping action

Keine Bewegung hört einfach so auf. Es gibt eine Bewegung nach der Bewegung. Beispiel: nach dem Werfen eines Balls neigt sich der Körper nach vorne. Er schwingt aus.



Eine Gesamtbewegung findet in einem Zug statt, nicht aber alle Einzelteile der Bewegung. Beispiel: Beinbewegung beim Gehen. Erst hebt sich das Knie und dann winkelt der Fuß an.

05) Slow in, and slow out

Objekte haben in der Bewegung eine Beschleunigung und ein abbremsen. (Easy-Ease Keyframes).

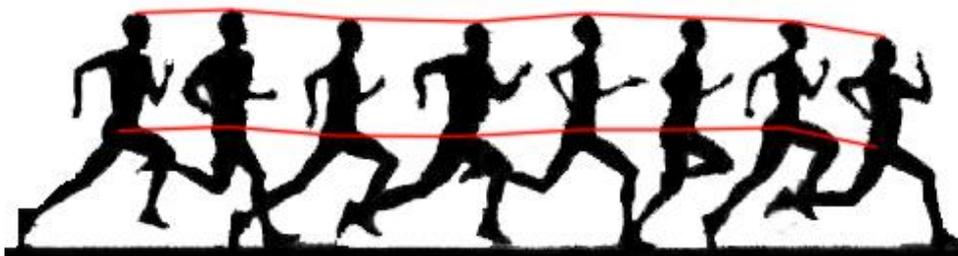
Beispiele:

- Von Null auf Hundert in 15 Sekunden. Es braucht also Zeit, um die Endgeschwindigkeit zu erreichen.
- Ein Auto fährt an und beschleunigt. Irgendwann bremst es oder lässt sich ausrollen, bis es wieder steht.
- Das Pendel einer Uhr pendelt von links nach rechts und beschleunigt dabei, bis es abbremsen, um in die entgegengesetzte Richtung zu pendeln.



6) Arcs (Bögen)

Die meisten Bewegungen finden in Bögen statt. Lineare Bewegungen kommen in der Natur nur extrem selten vor. Wenn ein Mensch geht, bewegt er sich nach vorne, jedoch auch auf uns ab (walk cycle). Selbst der Stechschritt eines Soldaten und dessen linker Arm (ohne Waffe) beschreibt eine Bogenlinie.



07) Secondary Action (nachgezogene Bewegungen)

Bewegungen ziehen andere Bewegungen mit sich. Beispiele:

1. Ein Frauenkopf dreht sich zur Seite. Die Haare schwingen mit und nach.
2. Ein schwerer Gegenstand fällt auf einen Tisch. Eine auf dem Tisch stehende Tasse vibriert (wiggle).



08) Exaggeration (Übertreibung).

Manche Abläufe sind in der Realität zu nüchtern bzw. langweilig.

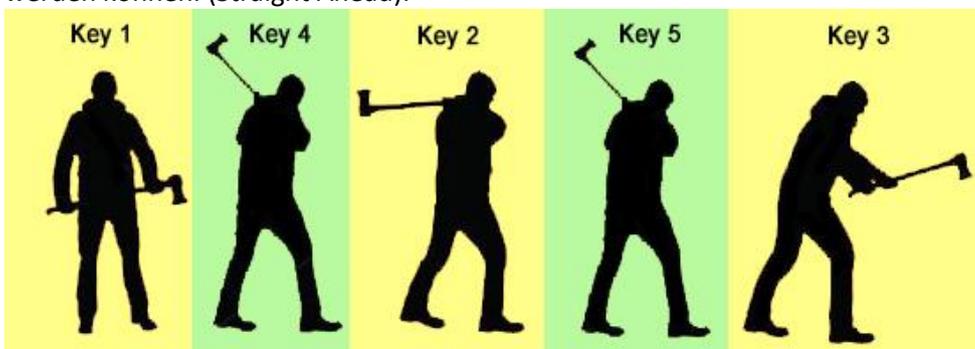
Beispiele:

- Jemand zeigt einem anderen den Vogel. Dabei wird als Übertreibung der ganze Körper der anderen Person entgegengebeugt.
- Es passiert etwas ekliges/entsetzliches. Da werden oft die Augen übertrieben dargestellt, um das auszudrücken.



09) Straight Ahead vs. Pose To Pose

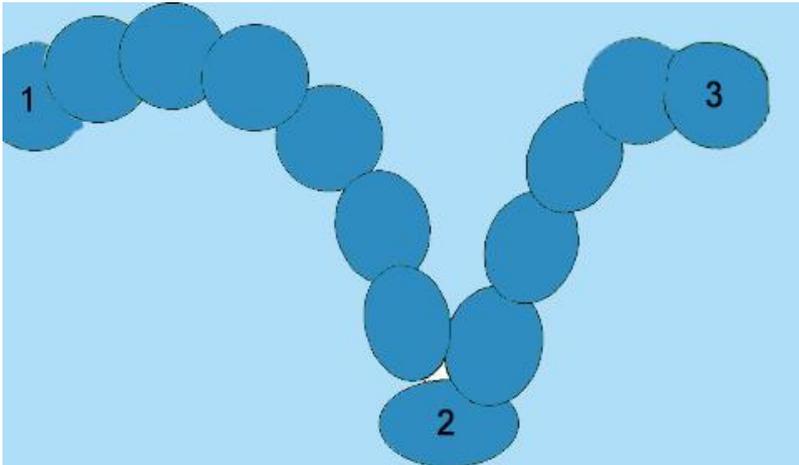
An Schlüsselpositionen Keyframes (1, 2, 3) setzen und dann die Bewegungen dazwischen animieren. Das macht ein Animationsprogramm wie z.B. After Effects automatisch (Pose To Pose), jedoch muss man manchmal nachträglich manuell (Keyframes 4 und 5) eingreifen, denn sonst würde der Ablauf sicherlich anders aussehen. Manche Bewegungen müssen allerdings Frame für Frame eingestellt werden, da sie sehr speziell sind und nicht berechnet werden können. (Straight Ahead).



10) Timing & Spacing.

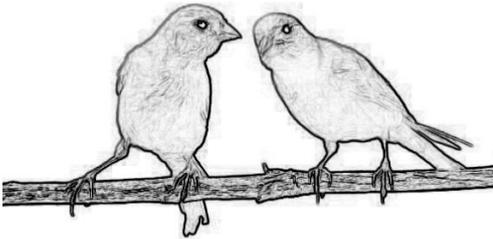
Keine eigene Regel, sondern das Grundprinzip von Animation, in der die Regeln angewendet werden können.

Timing = Wann ist das Objekt an welcher Stelle. Ein Objekt bewegt sich linear (Keyframe 1,2,3) von einem Punkt zum anderen. Spacing ist das, was dazwischen ist.



11) Solid Drawing (stabiles Zeichnen).

Entfällt normalerweise, da Zeichnungsfehler aus der Vergangenheit, als noch selber gezeichnet wurde, nicht vorkommen. Objekte müssen z.B. aus jedem Blickwinkel in ihrer korrekten und gleichbleibenden Größe gezeichnet werden.



12) Appeal

Ein Character Object drückt etwas Gutes, Lustiges, oder auch böses aus. Die Kunst liegt darin, die gewollte Aussage durch z.B. Posen hinzubekommen.

Beispiel: Smilies.

