

CREATIVE WORKBOOK

**Pascal
Haibach**

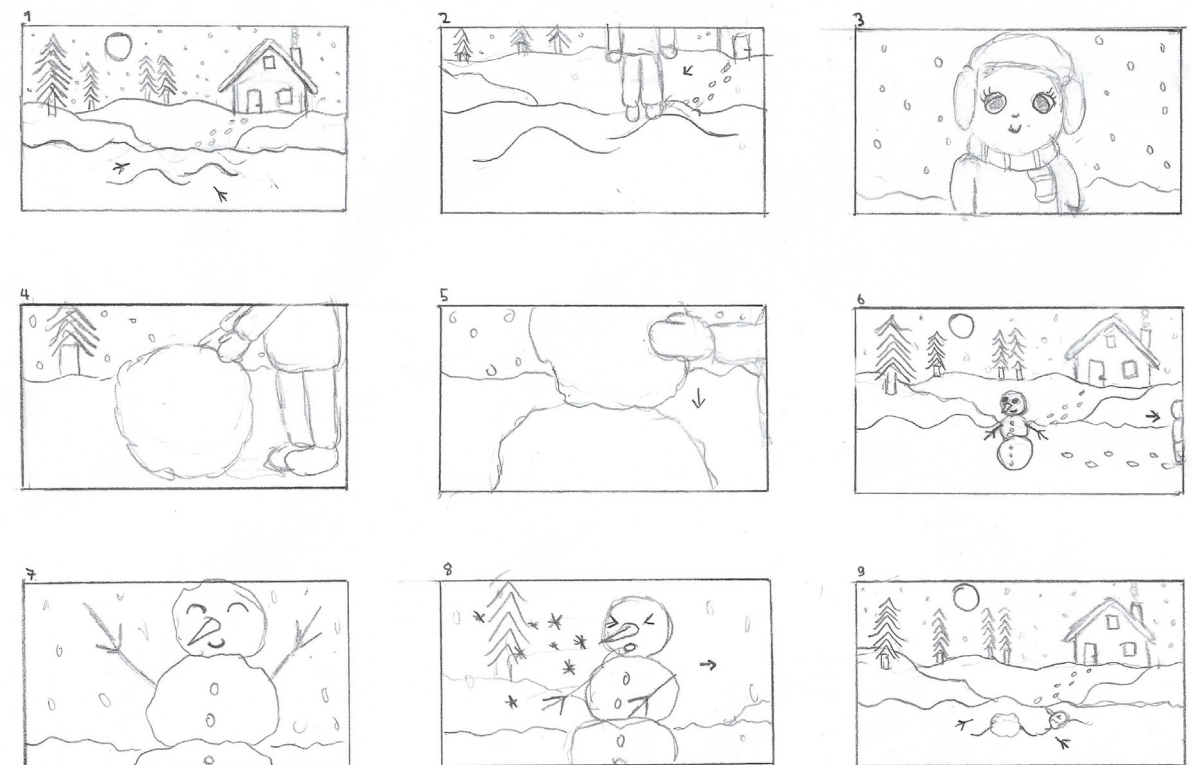
102302012

1. Dokumentation (Konzept, Storyboard)

Für die vierte Aufgabe, sollten wir ein interessantes Konzept entwickeln, dazu ein Storyboard entwerfen und in Folge eine Keyframebasierte Animation kreieren.

Das erste Thema das mir für ein Konzept einfiel war Weihnachten, da meine Vorfreude schon groß war. Wie jedes Jahr habe ich Spaß daran einen Schneemann zu bauen, also warum nicht gleich das animieren und so zwei Leidenschaften verbinden. Die Story beginnt mit einer Winterlandschaft in der Nacht, bestehend aus Tannen, einem Haus in der Ferne und viel Schnee. Danach stapft eine unkenntliche Person durch den Schnee, welche in der nächsten Szene gezeigt wird. Ein kleines Mädchen blickt in die Kamera herab in den Schnee und fängt an mit einem lächeln auf den Lippen einen Schneemann zu bauen. Sobald sie fertig ist entfernt sie sich, unwissend dass darauf der Schneemann zum Leben erweckt, wie durch einen Weihnachtszauber. Doch der Schneemann ist außergewöhnlich für seine Art, denn er hat unvorteilhafterweise einen Schnupfen. Ein Nieser reicht und er zerfällt und der Spaß kann von vorne beginnen.

Das Storyboard habe ich analog auf Papier entworfen und habe meine Ideen durch mehrfaches Überarbeiten ausgearbeitet. Für die einzelnen Szenen habe ich mir jeweils überlegt, welchen Kameraausschnitt ich verwende. Sei es eine Totale, welche die ganze Landschaft zeigt oder seien es Detailaufnahmen, die den Fokus auf das Aufeinanderstapeln der Schneebälle lenkt.



2. Finale Keyframe-Animation

Hier habe ich mich der Umsetzung des Konzeptes gewidmet. Zuerst habe ich die Landschaft in Adobe After Effects vektorbasiert nachgebaut und danach die Charaktere entworfen. Jetzt musste ich diese auch animieren, was aus viel Herumprobieren und Feinschliff bestand, um natürliche Bewegungsabläufe und ästhetische Bilder zu schaffen.

Herausfordernd war, dass ich einen Loop erzeugen wollte, weshalb ich Elemente, wie den Schneefall aufeinander abstimmen musste. Dazu kommen zahlreiche unterschiedliche Perspektiven, welche ein räumliches Gefühl übermitteln sollen. Dies habe ich gelöst, indem ich verschiedene Ebenen (Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund) erstellt habe und sie im Programm After Effects in einer dreidimensionalen Ebene angeordnet habe. Durch eine digitale Kamera konnte ich so Kamerafahrten schnell nachbauen und kam somit schneller ans gewünschte Ziel. Um nicht jede Schneeflocke einzeln zu animieren habe ich Partikelsimulatoren verwendet und diese auf das Umfeld je nach Szene angepasst.

Die kleinen Details, wie der sich bewegende Schal, die wackelnde Karotte des Schneemannes oder einfach das Blinzeln des Mädchens lassen alles gleich lebendiger wirken. Dazu kommen verschiedene Prinzipien der Animation und zum Abschluss wird durch die richtige Musikkwahl und lustige Tönen eine verspielte und leicht märchenhafte Stimmung erzeugt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass trotz Herausforderungen und mehrmaliger Überarbeitung als auch Experimentieren, viele lohnenswerte Erfahrungen zum Vorschein kamen. Aufkommende Probleme haben einen dazu gebracht Dinge aus einer anderen Perspektive zu sehen und schnellere Prozesse zum Arbeiten zu entwickeln. Mir hat die Arbeit viel Spaß gemacht und sie hat mich auch inspiriert, weitere Projekte umzusetzen.

Video: <https://youtu.be/6NsxrqJr7mA>

Quellen-Musik:

<https://sfx.productioncrate.com/royalty-free-music/soundsrate-happy-steps>
<https://sfx.productioncrate.com/royalty-free-music/soundsrate-sunny-day>
<https://sfx.productioncrate.com/royalty-free-music/soundsrate-clumsy-bugs>

Quellen-Soundeffekte:

<https://freesound.org/people/SergeQuadrado/sounds/636955/>
<https://freesound.org/people/MrFossy/sounds/521900/>
<https://sfx.productioncrate.com/royalty-free-music/soundsrate-icy-wind-1>
<https://sfx.productioncrate.com/royalty-free-music/soundsrate-owl-4>

