

David Pagano · David Pickett

LEGO®-Filme selbst drehen

Stop-Motion-Technik lernen
und gekonnt einsetzen



dpunkt.verlag

Was sind E-Books von dpunkt?

Unsere E-Books sind Publikationen im PDF- oder ePub-Format, die es Ihnen erlauben, Inhalte am Bildschirm zu lesen, gezielt nach Informationen darin zu suchen und Seiten daraus auszudrucken.

Sie benötigen zum Ansehen den Acrobat Reader oder ein anderes adäquates Programm bzw. einen E-Book-Reader.

E-Books können Bücher (oder Teile daraus) sein, die es auch in gedruckter Form gibt (bzw. gab und die inzwischen vergriffen sind). (Einen entsprechenden Hinweis auf eine gedruckte Ausgabe finden Sie auf der entsprechenden E-Book-Seite.)

Es können aber auch Originalpublikationen sein, die es ausschließlich in E-Book-Form gibt. Diese werden mit der gleichen Sorgfalt und in der gleichen Qualität veröffentlicht, die Sie bereits von gedruckten dpunkt.büchern her kennen.

Was darf ich mit dem E-Book tun?

Die Datei ist nicht kopiergeschützt, kann also für den eigenen Bedarf beliebig kopiert werden. Es ist jedoch nicht gestattet, die Datei weiterzugeben oder für andere zugänglich in Netzwerke zu stellen. Sie erwerben also eine Ein-Personen-Nutzungslizenz.

Wenn Sie mehrere Exemplare des gleichen E-Books kaufen, erwerben Sie damit die Lizenz für die entsprechende Anzahl von Nutzern.

Um Missbrauch zu reduzieren, haben wir die PDF-Datei mit einem Wasserzeichen (Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrer Transaktionsnummer) versehen.

Bitte beachten Sie, dass die Inhalte der Datei in jedem Fall dem Copyright des Verlages unterliegen.

Wie erhalte ich das E-Book von dpunkt?

Sobald der Bestell- und Bezahlvorgang abgeschlossen ist, erhalten Sie an die von Ihnen angegebene Adresse eine Bestätigung. Außerdem erhalten Sie von dpunkt eine E-Mail mit den Downloadlinks für die gekauften Dokumente sowie einem Link zu einer PDF-Rechnung für die Bestellung.

Die Links sind zwei Wochen lang gültig. Die Dokumente selbst sind mit Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrer Transaktionsnummer als Wasserzeichen versehen.

Wenn es Probleme gibt?

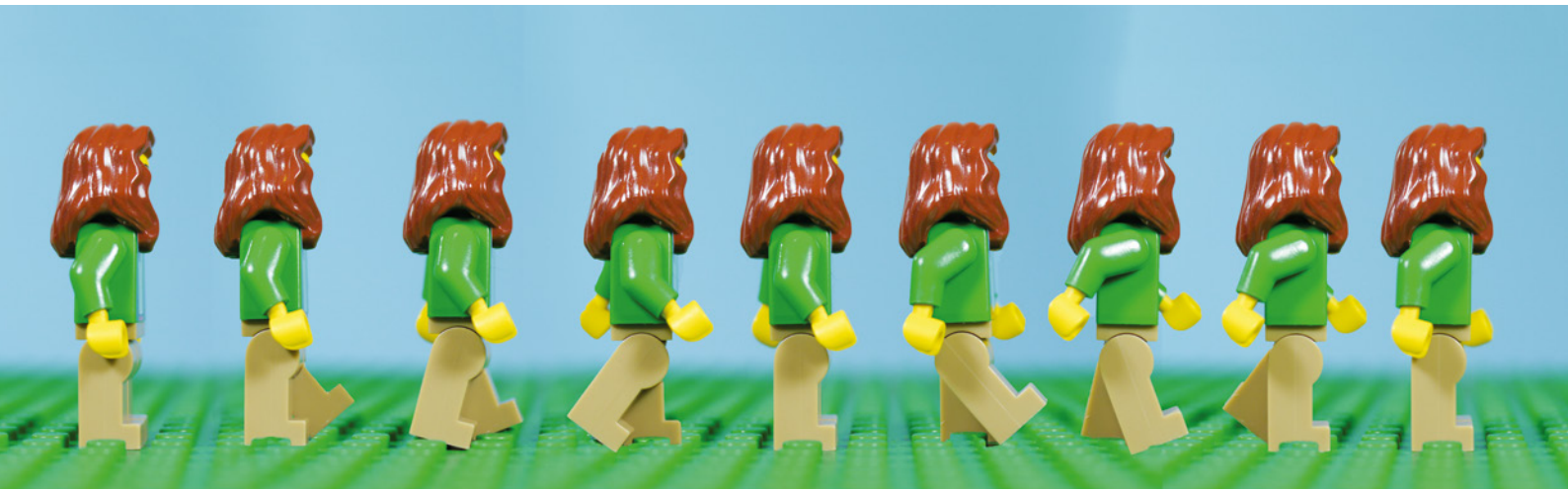
Bitte wenden Sie sich bei Problemen an den dpunkt.verlag

e-mail: ebooks@dpunkt.de

fon: 06221/1483-0.

LEGO®-Filme selbst drehen

Stop-Motion-Technik lernen und gekonnt einsetzen



David Pagano • David Pickett

David Pagano
David Pickett

Lektorat: Gabriel Neumann
Copy-Editing: Sandra Gottmann
Übersetzung & Satz: G&U Language & Publishing Services GmbH, www.gundu.com
Herstellung: Susanne Bröckelmann
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, www.exclam.de
nach der Originalvorlage von No Starch Press
Druck und Bindung: Schleunungdruck GmbH, Marktheidenfeld

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:
Print 978-3-86490-434-9
PDF 978-3-96088-099-8
ePub 978-3-96088-100-1
mobi 978-3-96088-101-8

1. Auflage 2017
Copyright © 2017 dpunkt.verlag GmbH
Wieblinger Weg 17
69123 Heidelberg

Copyright © 2017 by David Pagano and David Pickett.
Title of English-language original: The LEGO Animation Book: Make Your Own LEGO Movies!,
ISBN 978-1-59327-741-3, published by No Starch Press.
German-language edition copyright © 2017 by dpunkt.verlag. All rights reserved.

LEGO, das LEGO-Steine-Stecksystem und LEGO-Minifiguren sind Warenzeichen der LEGO-Gruppe.
Dieses Buch ist von der LEGO-Gruppe weder unterstützt noch autorisiert worden.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

Papier
plus⁺
PDF.

Zu diesem Buch – sowie zu vielen weiteren dpunkt.büchern –
können Sie auch das entsprechende E-Book im PDF-Format
herunterladen. Werden Sie dazu einfach Mitglied bei dpunkt.plus⁺:

www.dpunkt.de/plus

Für Steph, einen leidenschaftlich treuen
Freund. Es wird dich freuen zu hören,
dass ich immer noch dabei bin!

– David

Für Bert – für deine Liebe, deine Geduld
und deine Unterstützung.

– Dave

Inhaltsverzeichnis

GELEITWORT viii

EINLEITUNGix

Der Begleitfilmxi

Ein Wort zur LEGO-Animation xii

1. DIE GRUNDLAGEN 1

Was du brauchst..... 2

Schritt 1: Schnapp dir eine Kamera 3

Schritt 2: Richte dein Studio ein 4

 Einen Kamerahalter bauen 5

 Baue eine Szene auf 6

Schritt 3: Animiere! 8

 Tipps für deine erste Animation..... 8

 Grundlegende Kinematografie 9

Schritt 4: Schau dir deine Animation an..... 10

Schritt 5: Passe die Bildfrequenz an..... 11

Wie geht es weiter? 12

2. MINIFIGUREN ANIMIEREN 13

Die Anatomie von Minifiguren 14

 Körperhaltungen..... 14

 Subtile Bewegungen 17

Körpersprache..... 19

 Einfache Gesten..... 19

 Zusammengesetzte Gesten..... 22

 Übung: Gefühle zeigen 23

Gehen..... 24

 Eine feste Grundlage 24

 Der grundlegende Schrittzzyklus 25

 Tipps zur Animation des Schrittzzyklus..... 26

 Ungewöhnliche Gangarten..... 27

Gesichtsanimation..... 28

 Ersetzungstechnik für Puristen..... 28

 Ersetzung mit fremden Elementen..... 30

 Digitale Gesichtsanimation 30

Springen, Fliegen und Schweben 31

 Techniken in der Kamera 31

 Levitation für Fortgeschrittene..... 32

Keine Angst vor Verrenkungen 33

 Gliedmaßen aus anderen Elementen..... 34

 Figuren mit eingeschränkter

 Beweglichkeit animieren..... 35

Üben, Beobachten und Experimentieren 36

3. PRINZIPIEN DER ANIMATION 37

 Übertreibung..... 39

 Stauchern und Dehnen..... 42

 Übung: Springender Ball 43

 Zeitliche und räumliche Abstimmung 44

 Easing..... 46

 Übung: Pendelanimation 48

 Einleiten, Weiterführen und Zurücksetzen 48

 Bögen..... 50

 Übung: Eine Minifigur springen lassen 51

 Überlappende Bewegungen 52

 Unterstützende Aktionen 55

 Platzierung und Bühnenbild 58

 Versuch und Irrtum 62

4. BAUEN FÜR BRICKFILME 63

 Stabile Sets bauen..... 64

 Die Grundplatten festhalten 65

 Feste Verbindungen herstellen 66

Instabile Elemente sichern.....	66	Kleine Lampen: LEGO-Produkte.....	126
Das Set überprüfen.....	67	Kleine Lichter: Drittanbieterprodukte.....	127
Bewegungen beim Bauen vorsehen.....	68	Dies und das.....	128
Bewegung.....	68	Mikrofone.....	130
Elemente voneinander lösen.....	72	Computer.....	130
Vielseitigkeit durch modulare Sets.....	74	Software- und Hardwarekompatibilität.....	131
Übung: Ein Set mit einem Raum bauen.....	76	Checkliste zur Kompatibilität.....	131
Spezialeffekte aus LEGO-Steinen.....	78	Stop-Motion-Software.....	132
Übung: In Rauch aufgehen.....	79	Apps für Mobilgeräte.....	133
Baue nur das, was die Kamera sieht.....	80	Desktop-Software.....	134
		Desktop-Software: Dragonframe.....	135
5. VERSCHIEDENE MASSSTÄBE.....	83	Deine Animationsausrüstung.....	136
Mikromaßstab.....	84		
Minifigurenmaßstab.....	86	7. DIE KREATIVE ARBEIT.....	137
Minilandmaßstab.....	87	Brainstorming.....	138
PaganoPuppets.....	89	Was wäre, wenn – ?.....	141
Bauanleitung für eine Pagano-Puppe.....	91	Die spielerische Vorgehensweise.....	142
Little-Guys-Maßstab.....	107	Die geplante Vorgehensweise.....	144
Weitere Maßstäbe.....	109	Das Drehbuch schreiben.....	144
		Aufbau eines Drehbuchs.....	144
6. DEIN HANDWERKSZEUG.....	111	Der Drehplan.....	146
Kameras.....	112	Das Storyboard.....	147
Worauf du achten musst.....	112	Übung: Erstelle ein Storyboard für	
Smartphones und Tablets.....	115	eine Szene aus deinem Lieblingsfilm!.....	149
Webcams.....	116	Animatic.....	150
Digitale Kompaktkameras.....	117	Arbeitsblätter für den Überblick.....	151
Digitale Spiegelreflexkameras.....	118		
Sonstige Kameras.....	119	8. KINEMATOGRAFIE UND PRODUKTION.....	153
Stative und Kamerahalter.....	120	Bildformat.....	154
Ein Stativ verwenden.....	120	Bildfrequenz.....	156
Eine Kamerahalterung verwenden.....	121	Alles eine Frage der Einstellung.....	158
Eine Kamerahalterung bauen.....	122	Einstellungsarten.....	158
Beleuchtung.....	124	Kamerabewegung.....	160
Große Lampen: Schreibtischlampen.....	124	Bildgestaltung.....	164
Große Lampen: Professionelle		Es werde Licht – aber sicher!.....	166
Beleuchtungssätze.....	125		

Mehr Licht!	166
Stimmungsbeleuchtung.....	168
Hartes und weiches Licht.....	169
Flimmern	170
Logische Lichtführung	171
Jetzt wird's scharf.....	172
Die Belichtung einstellen	173
Und ... Action!	174

9. POST-PRODUCTION.....175

Ton	176
Verschiedene Arten von Tönen	177
Ton aufnehmen	177
Geräuscheffekte von Dritten nutzen	179
Schnitt	180
Schritt 1: Mach dich mit der Software	
vertraut	180
Schritt 2: Filmmaterial importieren.....	181
Schritt 3: Die Aufnahmen in die	
richtige Reihenfolge bringen.....	182
Schritt 4: Einstellungen kürzen und	
Überflüssiges entfernen.....	183
Schritt 5: Übergänge hinzufügen	184
Schritt 6: Digitale Effekte hinzufügen.....	186
Schritt 7: Vor- und Abspann hinzufügen.....	187
Schritt 8: Musik und Geräusche hinzufügen ..	188
Postproduktion für Fortgeschrittene	189
Compositing	190
Vorbereitungen zur lippensynchronen	
Vertonung.....	192
Digitale Gesichtsanimation	193
Deinen Film veröffentlichen.....	195

SCHLUSSWORT197

Kritik geben und empfangen.....	198
Wie geht es weiter?.....	199
Viel Spaß!	199
Danksagung.....	200

INDEX201

Geleitwort

Als David Pagano 2007 seinen Film »Little Guys!« vorstellte, da staunte ich nicht schlecht über die imposanten und professionell animierten Figuren. Mit seinem für Brickfilme vollkommen neuartigen Stil war »Little Guys!« ein Meilenstein. Wenige Jahre zuvor hatte ich in einem Artikel erstmals über Leute gelesen, die LEGO-Steine als Material für Animationsfilme verwenden. In einem amerikanischen Internet-Forum diskutierten schon damals Filmemacher aller Altersgruppen über die technischen und künstlerischen Aspekte dieser Kunstform. Als ich mich an die filmreifen Abenteuer erinnerte, die ich als Kind in meiner Fantasie und mit LEGO erlebt hatte, wusste ich sofort, dass ich dabei sein muss! Mit der Zeit wurde die Gemeinschaft der Brickfilmer immer größer. Dabei entstand im deutschsprachigen Raum eine beachtenswerte Szene: Auf www.brickboard.de entwickelte sich ein eigenes Forum, und die besten Filme werden jedes Jahr auf der »Steinerei«, dem Brickfilm-Festival, in wechselnden Städten gekürt.

Obwohl die Brickfilm-Technik keine Geheimwissenschaft ist und du im Internet Erfahrungen austauschen kannst, ist es mühsam, sich die Grundlagen des Animationsfilms selbst zu erarbeiten. Umso mehr freue ich mich für dich und die nächste Generation angehender Brickfilmer, dass dieses Buch für dich zur Verfügung steht. Aber auch geübte LEGO-Regisseure lernen hier dazu und erfahren alles über die »PaganoPuppets«, mit denen die Autoren selbst Brickfilm-Geschichte schrieben.

Mirko Horstmann
Admin von www.brickboard.de

Mein Tipp: Fange klein an! Mit einem Smartphone und einer LEGO-Sammlung hast du schon alles, um einen einfachen Brickfilm zu drehen. In diesem Buch zeigen dir Profis, wie es dann weitergeht.



Einleitung

Du stehst kurz davor, in die Welt der LEGO-Animation und des Filmemachens einzusteigen. Von hier an wird es immer merkwürdiger werden – und immer mehr Spaß machen!

Wir wollten das definitive Lehrbuch für Menschen aller Altersstufen und Erfahrungen schreiben, vom achtjährigen YouTuber bis zum 45-jährigen AFOL (»Adult Fan Of LEGO«, also erwachsener LEGO-Fan) und darüber hinaus. Wir haben das Buch so aufgebaut, dass du es nicht unbedingt in einem Rutsch von vorn nach hinten lesen sollst. Allerdings würde es uns freuen, wenn du das tun würdest.

Wenn LEGO-Animation etwas ganz Neues für dich ist, solltest du wirklich mit Kapitel 1 anfangen, das einige Grundprinzipien vorstellt, mit denen du deine ersten

Schritte machen kannst. Bist du dagegen schon ein engagierter Hobby-LEGO-Animator, dann bist du wahrscheinlich eher auf der Suche nach Kapiteln über bestimmte Fähigkeiten, die du verbessern möchtest. Blättere das Buch durch, überspringe einzelne Abschnitte, lies es im Kopfstand. Wir sind dir nicht böse.

Wenn du zwischendurch das Gefühl bekommst, dass du die Lektüre unterbrechen und mit der Animation anfangen solltest, dann mach das. Keine schriftliche Erklärung kann praktische Erfahrung ersetzen. Wir warten hier, bis du uns wieder brauchst.

Aber vielleicht fragst du dich jetzt, wer »wir sind«. Auf der folgenden Seite wollen wir uns vorstellen!



Dieses Buch kannst du so nutzen, wie es dir am besten passt. Allerdings raten wir davon ab, es zu essen.

David Pagano



Geboren: 1985

Zweiter Vorname: Michael

Brillenträger: Ja

Bart: Meistens

Erste LEGO-Animation: 1995

Bevorzugt mit LEGO gebaute Spezialeffekte gegenüber Computeranimation: Immer

Platzierung im LEGO-Animationswettbewerb »Built by Me« bei den Nicktoons 2008: Zweiter Platz (geteilt)

Hil! Ich bin David Pagano, die eine Hälfte des Autorenduos hinter diesem Buch. Ich leite das Studio Paganomotion, in dem mein Team und ich Stop-Motion-Kurzfilme, Werbespots und Musikvideos drehen. Seit 2007 haben wir Dutzende von LEGO-Animationen gedreht, die auf LEGO.com, YouTube, Disney XD und Nickelodeon und ca. zwei Sekunden lang auch beim Höhepunkt des Films *The LEGO Movie* zu sehen sind. Vielleicht kennst du auch einige meiner eigenen Filme wie *Little Guys!* oder *Playback* (in denen ich die großmaßstäblichen Figuren aus Kapitel 5 eingeführt habe).

David Pickett



Geboren: 1985

Zweiter Vorname: Michael

Brillenträger: Ja

Bart: Selten

Erste LEGO-Animation: 1998

Bevorzugt mit LEGO gebaute Spezialeffekte gegenüber Computeranimation: Immer

Platzierung im LEGO-Animationswettbewerb »Built by Me« bei den Nicktoons 2008: Zweiter Platz (geteilt)

Hallo! Ich bin David Pickett, und ich bin ganz aufgeregt, dass ich dir etwas über Animation beibringen kann! Ich bin ein autodidaktischer Animator ohne formale Ausbildung, aber das hat mich nicht daran gehindert, preisgekrönte LEGO-Animationen wie *Nightly News at Nine*, *Metamorphosis* und *Choose Your Own Storyline: The Fight for Paradise Hills* zu drehen. Am bekanntesten ist mein YouTube-Kanal BRICK 101, in dem ich alle meine Animationen, eigenen Modelle und Rezensionen zu LEGO-Kästen veröffentliche.



Die Stars von *The Magic Picnic*: Anna, Matt und Shaun (der Picknickkorb)

Der Begleitfilm

Es gibt noch zwei weitere wichtige Personen, die du kennenlernen musst, nämlich Anna und Matt. Sie sind hier, um die Techniken der LEGO-Animation zu veranschaulichen. Aber sie sind mehr als nur zwei hübsche Gesichter – sie sind gleichzeitig auch die Hauptfiguren eines Kurzfilms, den wir für dieses Buch produziert haben: *The Magic Picnic*.

Praktisch jede einzelne Einstellung in diesem Film führt ein wichtiges Prinzip der LEGO-Animation oder eine Idee vor (wobei einige ziemlich einfach sind; wir fanden sie einfach nur cool). Du kannst dir den Film ansehen, bevor

du das Buch liest, um die Geschichte zu genießen und dir zeigen zu lassen, was mit LEGO-Animation alles möglich ist. Später kannst du dir den Film dann mit deinen neu erworbenen Kenntnissen erneut anschauen, um zu sehen, wie die Vorgehensweisen, die wir in diesem Buch besprochen haben, auf dem Bildschirm aussehen.

Den Film *The Magic Picnic* findest du auf der Begleitwebsite zu diesem Buch auf <https://www.nostarch.com/legoanimation/>.

Ein Wort zur LEGO-Animation

Wenn wir über *LEGO-Animation* oder *Brickfilme* reden, dann meinen wir damit etwas ganz Bestimmtes, nämlich Stop-Motion-Animationsfilme, die mithilfe von LEGO-Elementen hergestellt wurden.

Die *Stop-Motion-Animationstechnik* ist fast so alt wie das Kino selbst. Dabei werden viele Einzelbilder eines Objekts aufgenommen. Der Animator bewegt das Objekt nach der Aufnahme jedes Bilds ein kleines Stück. Wenn die Bilder anschließend in rascher Folge nacheinander betrachtet werden, ergibt sich die Illusion einer Bewegung (ähnlich wie bei einem Daumenkino).

Die LEGO-Animation ist ein *Medium* (wie Realfilm, Fotografie, Malerei oder Schriftstellerei), kein *Genre* (wie Komödie, Drama, Action- oder Liebesfilm). Es gibt alle möglichen Arten von Brickfilmen – Geschichten, Musikvideos, Werbespots, Lehrvideos usw. Es gibt aber auch einige Dinge, die wir *nicht* meinen, wenn wir »LEGO-Animation« sagen: computergenerierte Animationen von LEGO-Steinen und -Figuren oder Realfilme von LEGO-Modellen, die von Menschen bewegt werden.

Mit den Begriffen *Animator* oder *Brickfilmer* bezeichnen wir alle Personen, die LEGO-Animationen herstellen. LEGO-Filmmacher sind heutzutage Kinder und Erwachsene, Jungs und Mädchen, Eltern, Lehrer, Studenten usw. Vielleicht hältst du dich selbst noch nicht für einen Animator oder Filmmacher, aber unser Ziel besteht darin, das zu ändern. Fangen wir also an!



Eine Stop-Motion-Bildfolge. Beachte die winzigen Änderungen, die zwischen den einzelnen Bildern vorgenommen wurden.



Jeder kann ein LEGO-Animator sein!

1

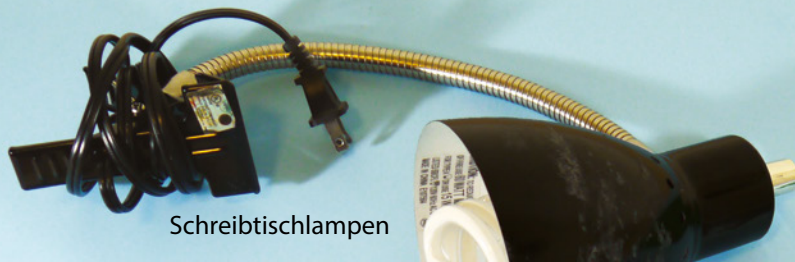
Die Grundlagen

LEGO-Animation lässt leblose Objekte aus Plastik zum Leben erwachen! Wenn dies dein erster Vorstoß in die Welt der Brickfilme ist, dann heißen wir dich herzlich willkommen! In diesem Kapitel lernst du die grundlegenden Fähigkeiten, die du für eine erste Animation benötigst. Die anderen Kapitel bauen hierauf auf und helfen dir, ein richtiger Animationsprofi zu werden!



Was du brauchst

Da Digitalkameras von Jahr zu Jahr billiger und leistungsfähiger werden, ist es nicht schwer, die erforderliche Hardware zum Drehen von Brickfilmen zu beschaffen. Es ist nicht nötig, viel Geld für eine ausgefeilte Ausrüstung auszugeben. Praktisch alles, was du brauchst, hast du wahrscheinlich ohnehin schon im Haus.



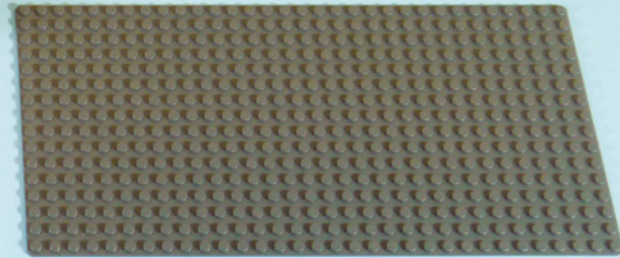
Schreibtischlampen



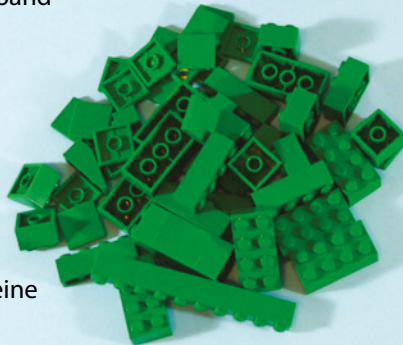
Grundplatten



Kreppband



Verschiedene Steine



Tonkarton



Minifiguren



Kamera



Für die LEGO-Animation kannst du eine beliebige Kamera verwenden. Für Anfänger ist ein Smartphone die einfachste Möglichkeit.

Schritt 1: Schnapp dir eine Kamera

Das wichtigste Werkzeug, um die von dir gestalteten Welten aufzunehmen, ist die Kamera. Für deine ersten Animationen verwendest du am besten ein Smartphone oder ein Tablet mit der App *Stop Motion Studio* von Cateater (erhältlich für iOS-, Android- und Windows-Geräte). Wenn du die technische Ausrüstung möglichst einfach hältst, kannst du dich besser auf das konzentrieren, was Spaß macht: nämlich die Animation.

Hast du kein Smartphone, so kannst du jede beliebige andere Kamera nehmen, deren Handhabung dir liegt. Das kann eine einfache Kompaktkamera, eine anspruchsvolle

digitale Spiegelreflexkamera oder sogar eine Webcam sein. Solange die Kamera Bilder aufnehmen kann, kannst du damit auch Animationen erstellen. Eine ausführlichere Beschreibung der verschiedenen Arten von Kameras findest du in Kapitel 6.

Falls du eine brandneue Kamera verwendest, mit der du dich noch nicht vertraut gemacht hast, solltest du die Bedienungsanleitung lesen oder dir Online-Tutorials ansehen, um die Grundfunktionen beherrschen zu lernen. Wer viel Ehrgeiz hat, kann auch einen Fotografiekurs besuchen.



Platziere deine Animationsbühne in der Nähe einer Wand, gegen die du Hintergründe lehnen kannst.

Schritt 2: Richte dein Studio ein

Als Nächstes richtest du dein Animationsstudio ein. Suche dir eine flache, stabile Oberfläche aus, auf der du bequem arbeiten kannst. Ein normaler Tisch oder Schreibtisch ist ideal geeignet. Dies ist deine *Animationsbühne*.

Stelle deine Animationsbühne dort auf, wo sie nicht im Wege ist, am besten in einem Raum mit möglichst wenigen Fenstern und mit einer Tür, die du abschließen kannst. Die Stop-Motion-Animation ist eine sehr empfindliche Ange-

legenheit, die man lieber nicht in einem Raum mit regem Durchgangsverkehr ausführt. Achte auch darauf, dass genügend Steckdosen in Reichweite sind, um deine Lampen, deine Kamera, deinen Computer usw. anzuschließen.

Wenn du alles eingerichtet hast, mach es dir gemütlich – denn du wirst dich immer für sehr lange Zeiträume an diesem Platz aufhalten.

Es sollte möglich sein, schon im Licht der Deckenlampen brauchbare Bilder aufzunehmen. Wenn du über zwei Schreibtischlampen verfügst, kannst du sie ebenfalls hinzunehmen. Du solltest die Beleuchtung so gut steuern können wie möglich.

Stelle die Kamera so auf, dass sie etwa auf gleicher Höhe ist wie die Animationsbühne. Das kannst du mithilfe eines Stativs oder eines Kamerahalters erreichen (mehr dazu in Kapitel 6). Hast du so etwas nicht? Dann bau dir einfach deinen eigenen Kamerahalter aus LEGO-Steinen! (Woraus auch sonst?)



Sei vorsichtig mit den Lampen, denn sie können ziemlich heiß werden. Bitte einen Erwachsenen um Hilfe. (Wenn du ein Erwachsener bist, bitte dich selbst um Hilfe.)



Bau deinen Kamerahalter nicht komplizierter als nötig!

Einen Kamerahalter bauen

1. Nimm dir eine Grundplatte und eine Handvoll Steine. (Die Farbe ist ganz egal.)
2. Stelle die Kamera auf die Grundplatte.
3. Baue eine Konstruktion um die Kamera auf, um sie an Ort und Stelle festzuhalten. Achte darauf, dass du die Bedienelemente und das Objektiv nicht zubaust!
4. Befestige die Grundplatte anschließend mit Klemmen oder Kreppband auf deiner Animationsbühne.



Mehr Figuren bedeuten mehr Arbeit. Fang klein an und arbeite dich hoch.

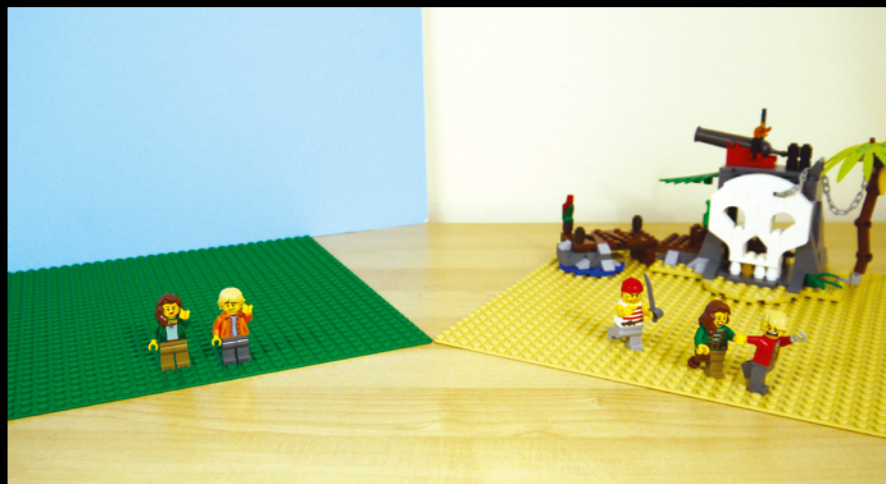
Baue eine Szene auf

Jetzt kommen wir zu dem unterhaltsamen Teil: Baue deine erste Szene auf! Fantasie ist eine der wichtigsten Gaben eines Animators. Vielleicht hast du schon alle möglichen verrückten Ideen für Dinge, die du gern animieren möchtest. Für deine erste Animation empfehlen wir dir jedoch, die Sache einfach zu halten. Je mehr in einer Szene passiert, umso mehr Zeit brauchst du für die Animation. Anstatt dich gleich an eine Schlacht epischer Breite zwischen Dutzenden von Robotern und Cheerleaderinnen zu wagen, solltest du dich zunächst auf einen Roboter und eine Cheerleaderin beschränken, die einige einfache Dinge tun.



Auch den Hintergrund deiner ersten Animation solltest du möglichst einfach halten. Beispielsweise kannst du eine einfache Grundplatte vor einem Stück Tonkarton oder einem offiziellen LEGO-Modell verwenden.

Wenn du die Szene eingerichtet hast, musst du alles fixieren, was sich nicht bewegen soll (den Kamerahalter, das Set usw.). Dazu kannst du Klemmen, Kreppband oder Kitt verwenden. Jetzt bist du bereit, mit der Animation anzufangen!



Für den Himmel in *The Magic Picnic* haben wir einen Bogen himmelblauen Tonkarton im Format 50 cm x 75 cm verwendet.

„Bereit, mit der Animation anzufangen“? Ja, sicher - allerdings schreibe ich lieber erst ein Drehbuch, zeichne Skizzen, erstelle das Storyboard und plane meinen Film in allen Einzelheiten.



Planung ist gut und schön, aber manchmal muss man einfach ins kalte Wasser springen. Bei den meisten meiner Frühwerke habe ich die Geschichte einfach während der Animation entwickelt. Für die Aufnahmen habe ich auch keine Animationssoftware verwendet. Meiner Meinung nach ist es wichtiger, Spaß zu haben und mit dem Animieren anzufangen, als alles komplett vorbereitet zu haben.



Schritt 3: Animiere!

Damit kommen wir endlich zu dem, worauf du gewartet hast, nämlich zur Animation! Arrangiere deine Figuren (oder was immer du animieren möchtest) vor der Kamera und nimm ein Bild auf. Bewege die Figur ein kleines bisschen und nimm ein weiteres Bild auf. Wiederhole diese Schritte, bis du alle gewünschten Bewegungen erledigt hast.

Tipps für deine erste Animation

- ☛ Überlege dir, was deine Figuren tun sollen, bevor du mit der Animation beginnst. Was ist die Ausgangslage, wie sieht der Endzustand aus? Wie kommen die Figuren von hier nach dort?
- ☛ Mach dir keine Sorgen darüber, wie klein die Bewegungen zwischen den einzelnen Bildern ausfallen sollten. Gestalte sie zunächst so klein oder groß, wie du es für richtig hältst. Du kannst die Einzelheiten später anpassen, um das Endprodukt zu verbessern.
- ☛ Pass auf, dass du nicht versehentlich gegen die Animationsbühne, die Kamera oder das Set stößt. Das kann zu unerwarteten Ergebnissen führen.

Wenn du das Gefühl hast, dass dir die Animation schwerer fällt, als du es gerne hättest, mach dir keine Sorgen darüber. In Kapitel 2 sehen wir uns genauer an, wie du LEGO-Minifiguren animierst, und in Kapitel 3 stellen wir einige Grundprinzipien für die Animation von praktisch allem vor.



Um in Stop Motion Studio ein Bild aufzunehmen, musst du nur auf die große, rote Taste drücken. Keine Angst – das ist nicht die Selbstvernichtung!