

Kurs: Die Welt des Animationsfilmes – Vom klassischen Zeichentrickfilm zur Virtual Reality

# SHORTTECH GUIDE – ANIMATION

## Kamera

– 25 Bilder pro Sekunde / progressiv (25p) > wenn möglich mit einer professionellen Kamera  
Digital produzierte Bilder für den Animationsfilm tendenziell in 50 Bilder pro Sekunde / progressiv (50p) **WICHTIG:** nicht „interlaced“ (25i oder 50i). Interlaced rendert Halbbilder und gibt bei schnellen Bewegungen „Streifen“  
– mind. FullHD, 1920 x 1080, bei VR-Animation in 2K oder 4K.

## 2D analog Zeichentrickfilm

– 12 Bilder pro Sekunde reichen. Jedes Bild wird anschliessend in Postproduktion doppelt gezeigt, damit ihr den Film mit 25 Bilder pro Sekunde rendern könnt.  
– Testet zuerst euren „work-flow“ Process. Wenn ihr auf Papier zeichnet, findet den für euch geeigneten Weg die Bilder zu digitalisieren. Wichtig: Setzt euch Markierungen, damit ihr die Bilder im Digitalen exakt positionieren könnt.

## Ton

– generell: 50% des Filmes wird durch die Tonspur bestimmt  
– Sound Design besteht aus:  
(1) Geräuschen (inkl. Stimmen,  
(2) Atmosphären (Raumatmosphäre: es gibt keine „leeren“ Räume),  
(3) Musik (siehe rechtliches weiter unten)  
– Bei Premiere die einzelnen Tongeräusche immerzu ein- und ausblenden

## Rechtliches

– wenn Musik, dann entweder Rechte einholen, oder „Creative Commons Licences“ verwenden (hierbei genau beachten, was für die Nennung in den Credits verlangt wird)  
– wenn Interviews oder Portraitierung von Personen: Genehmigung für die Nutzung des Materials einholen.  
– Bildrechte: wenn ihr Photographien oder sonstiges Bildmaterial benutzt, die ihr nichts selbst gemacht habt müsst ihr ebenso die Rechte einholen. Dies gestaltet sich eher kompliziert. Deswegen lieber selbst produzieren. Achtung bei Kunstwerken (oder Bildern von Kunstwerken) - diese unterliegen ebenso rechtlichen Richtlinien.  
Es gibt immer mehr CC-Bildmaterial und spezielle Suchfilter, mit welchen ihr diejenigen finden könnt.

## Generell

– genügend Zeit für die Postproduktion einplanen!  
Regel: Je genauer die Preproduktion geplant ist, desto weniger Arbeit folgt in der Produktion und Postproduktion.  
– immer mind. zwei Kopien des Filmprojektes auf verschiedenen Festplatten speichern.

## Abgabeformat der Animationsfilme:

– Bei **traditionellen Animationsfilmen:**  
Finale Daten aus Premiere exportieren:  
– 1. Version mit Format: „Quicktime“, Videocodec: „Apple ProRes 422 (HQ)“ Qualität, 1920 x 1080, un-compressed (25p oder 50p) = dies ist eure unkomprimierte Originalversion von welcher ihr jegliche Formate ausspielen könnt.  
– 2. Version mit „Quicktime“, Videocodec: „H264“ Qualität, 1920 x 1080 (25p oder 50p) = diese Version fürs Web.

– Bei **gif Formaten** fallen diese Renderangaben weg. Überlegt euch gut, wie gross ein gif sein kann, damit es „marktauglich“ ist. Wenn ihr einen globalen Markt bespielen möchtet, bitte das gif in diversen Grössen rausrendern damit die kleinen Versionen ebenfalls in Ländern mit niedriger Bandbreite abgepielt werden können.

– Bei **VR-Animationen:** zwei Versionen rausrendern: eine „Desktop-Version“ sowie eine für ein VR-Headset (google cardboard). Youtube erstellt automatisch zwei Versionen wenn ihr den Film hochlädt. Bitte genau Anforderungen von youtube beachten, wenn ihr vorhabt, den Film dort hochzuladen.

Bitte eine Kopie dieser Version mit am Ende des Kurses zusenden (wetransfer funktioniert bei grösseren Projekten sehr gut).

## Weitere Kursinfos – Präsentationen

– Am Montag dem **19. Dezember 2016** werden die Animationsfilme in der Aula öffentlich in einer „Sammelrolle“ gezeigt.  
– Wir werden am Montag dem **5. Dezember** in unserer Animations-Gruppe ein internes Screening mit Feedback machen. Die Filme müssen dann noch nicht 100% fertiggestellt sein, jedoch bereits in einem Fortgeschrittenen Prozess in der Postproduktion.  
– Die finalen Filme müssen bis spätestens dem Montag dem **12. Dezember 2016 (23:59 Uhr)** mir zugeschickt werden.