

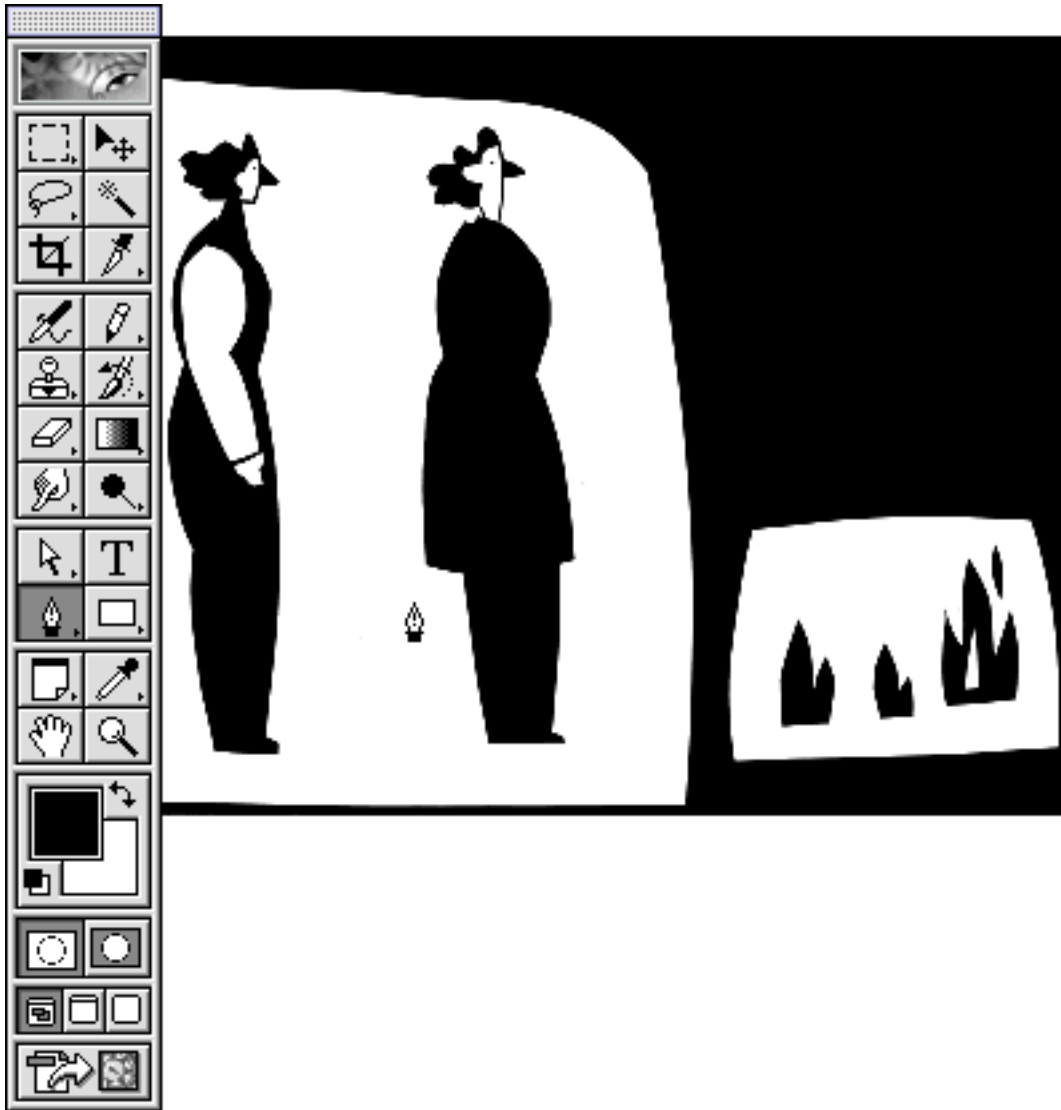
### Vorbereiten von Graphiken zur Animation

Der Illustrator Craig Frazier hatte keinerlei Erfahrung mit Cel-Animation, aber mit [Adobe Illustrator®](#) erstellt er "Cels", die hervorragend in seinen Adobe LiveMotion™ Animationen funktionieren. Hier erfahren Sie, wie Craig Figuren in Illustrator für eine Animation erstellt. Wir zeigen Ihnen im Lehrgang Kleinere Animationsdateien, wunderschön, wie der Designer Ian Kovalik die Zeichnungen von Craig zusammengefügt hat, um eine fließende Animation mit kleiner Dateigröße zu erstellen. Dieses Projekt wurde für eine exklusive, von Adobe Systems Inc. gesponsorte Konferenz erstellt. Deke McClelland stellt in seinem Buch Design Invitational, veröffentlicht von [Adobe Press](#), eine gründliche, schrittweise Analyse der Projekte vor.



#### 1. Erstellen Sie die Figuren, die Sie animieren möchten.

Zeichnen Sie Figuren in Illustrator oder per Hand, scannen Sie diese anschliessend ein und pausen Sie sie durch. Craig wollte alle Details aus seinen ursprünglichen, von Hand angefertigten Zeichnungen einfangen, deshalb erstellte er Scans in Hochauflösung mit dem Stift-Werkzeug in Adobe Photoshop® und pauste die Bilder durch. Anschliessend exportierte er die Pfade in Illustrator. Einfacher wäre es gewesen, das Auto Trace Tool in Illustrator zu verwenden.



## 2. Erstellen Sie ein Storyboard.

Erstellen Sie zusätzliche Versionen der Figuren, um die Handlung in einem Storyboard darzustellen. Mit diesen Grundfiguren erstellen Sie die Animation. Ein Storyboard vermittelt Ihnen einen ungefähren Eindruck der Bewegungsabläufe. Vielleicht werden Sie auch bei der Erstellung eines Storyboards dazu inspiriert, Änderungen an der Animation vorzunehmen. Als Craig dieses Storyboard erstellte, überarbeitete er das Ende, und baute eine Flamme in das Logo von Adobe ein.

#### BART ENTERS



Open to yellow with Bart walking in from left. He stops in the middle of frame, looks right and left.

#### BART BENDS DOWN



Cut to full view. Bart puts his hands in his pockets and looks down.

#### ARNIE ENTERS



Cut to establishing shot of walking Arnie walking in from right.

#### THE GREETING



Cut to close-up of B and A. They nod to each other. Bart first. They then smile at one another. Bart first.

#### ARNIE SMELLS SMOKE



Cut to silhouette. Arnie to Bart's legs.

#### PANTS ON FIRE



Cut to close-up of Bart's legs. Fire ignites.

#### BART SAYS HALT



Bart raises hand to halt Arnie. Arnie lifts compliance. Possibly cut to full-color close-up of this action.

#### PANTS ON FIRE



#### PANTS ON FIRE



Cut to extreme close-up of flame cracking away.

#### ARNIE IGNITES



They complete shake and stand facing each other for a second. A blue flame slowly sputters and ignites in Arnie's legs.

#### THEY'RE EVERYWHERE



Cut to close-up of Arnie's fire, slowly putting back.

#### THEY'RE EVERYWHERE



Continue to pull back to reveal more of the fire starts in the dormant figure the viewer looking around. They move all different colors and remain active.

### 3. Zerlegen Sie die Grundfiguren in ihre Einzelteile.

Jedes bewegbare Teil muss ein separates Objekt sein. (Wenn Sie z. B. einen Arm an der Schulter und den Ellenbogen bewegen möchten, müssen Unter- und Oberarm separate Objekte bilden. Dazu müssen Sie möglicherweise mehrmals schneiden und neu entwerfen.) Gruppieren Sie die einzelnen Figuren, so dass Sie die Komponenten als Einheit bewegen können.

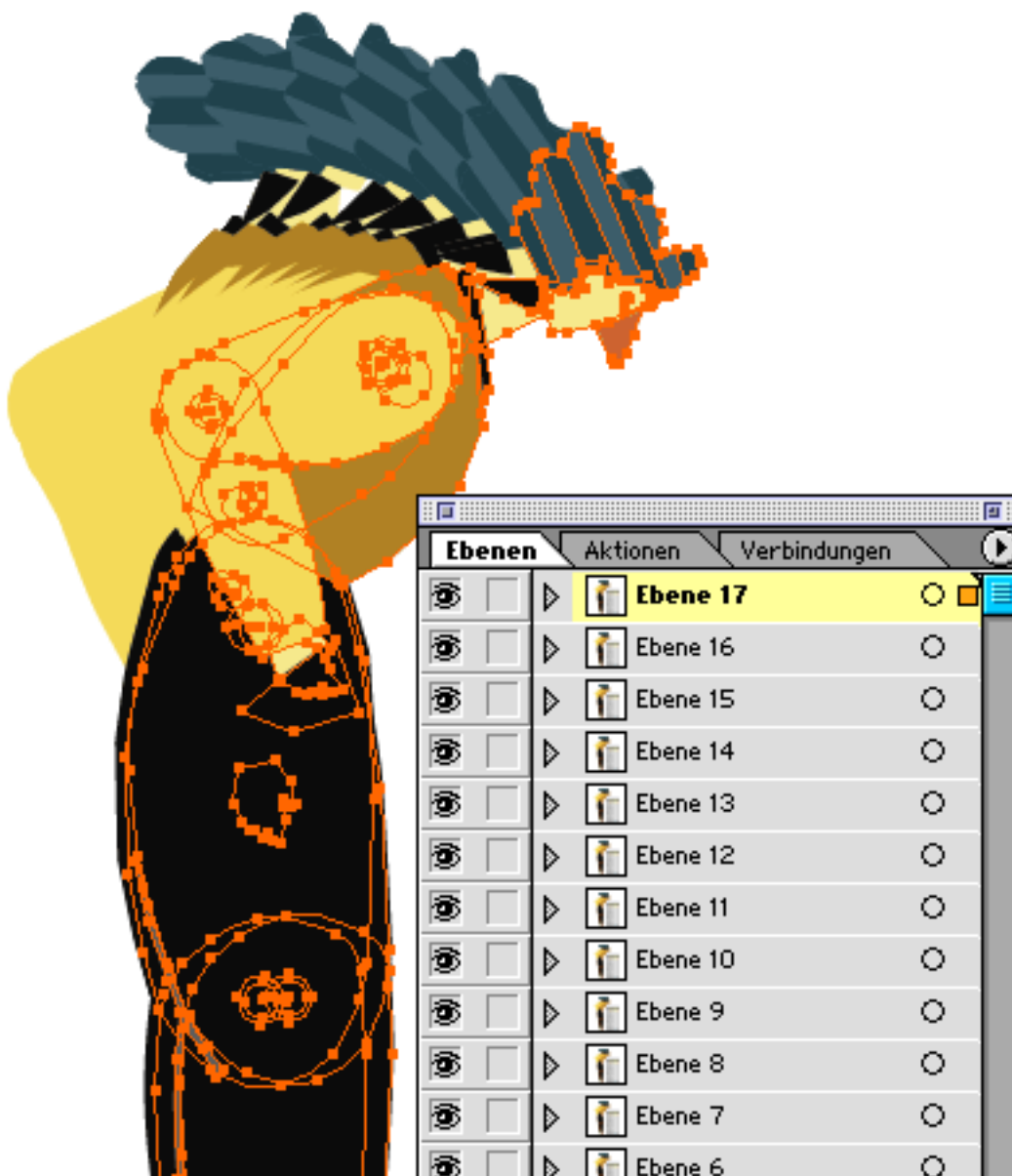
### 4. Fügen Sie den Grundfiguren Drehpunkte hinzu.

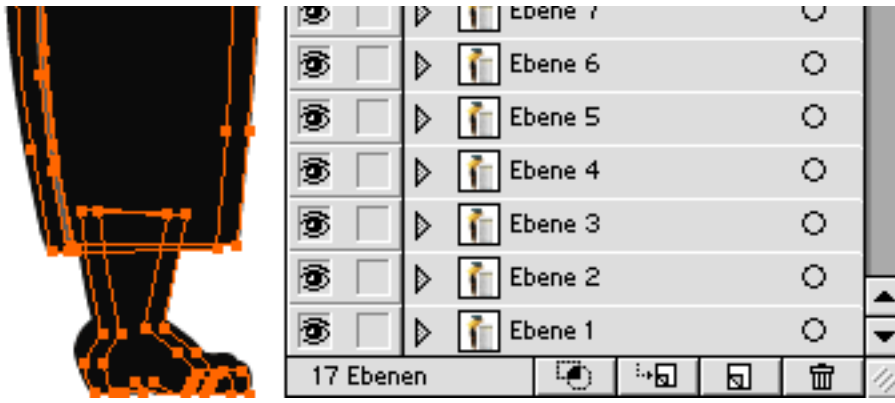
Zeichnen Sie einen Drehpunkt, um die Stelle zu markieren, an der sich ein Teil der Figur in Beziehung zu einem anderen dreht. Bei einer menschlichen Figur stellen z. B. Schulter, Ellenbogen und Handgelenk mögliche Drehpunkte dar. Diese Punkte sind nützlich, wenn Sie ein Teil über ein anderes ausrichten oder ein Objekt zur Animation drehen. Grundsätzlich bewegen sich Craigs Figuren wie Marionetten. Dieses Verfahren funktioniert besonders gut bei Figuren im Profil.



### 5. Verwenden Sie die Grundfiguren zur Erstellung zusätzlicher Figuren.

Die Grundfiguren bestimmen die allgemeine Bewegung. Um die Handlung zu beleben, verwenden Sie zur Erstellung der Zwischenpositionen Kopien der Grundfiguren: Kopieren Sie zuerst eine Grundfigur, und positionieren Sie Objekte an ihren Drehpunkten, um die nächste Position der Figur zu bestimmen. Kopieren Sie diese Figur, und passen Sie sie zur Erstellung der nächsten Position an. Fahren Sie damit fort, bis Sie alle Figuren erstellt haben, die Sie für Ihre Animation benötigen.





## 6. Konvertieren Sie die Figuren in “cels.”

Wählen Sie Bearbeiten > Alles auswählen und anschliessend in der Palette Ausrichten die Option Horizontal zentriert ausrichten. Wählen Sie dann Ebenen > In Ebenen veröffentlichen. Nach diesem Schritt befindet sich jede Figur auf ihrer eigenen Ebene, die dann aufeinander gestapelt werden und somit bereit für die Animation in LiveMotion sind.