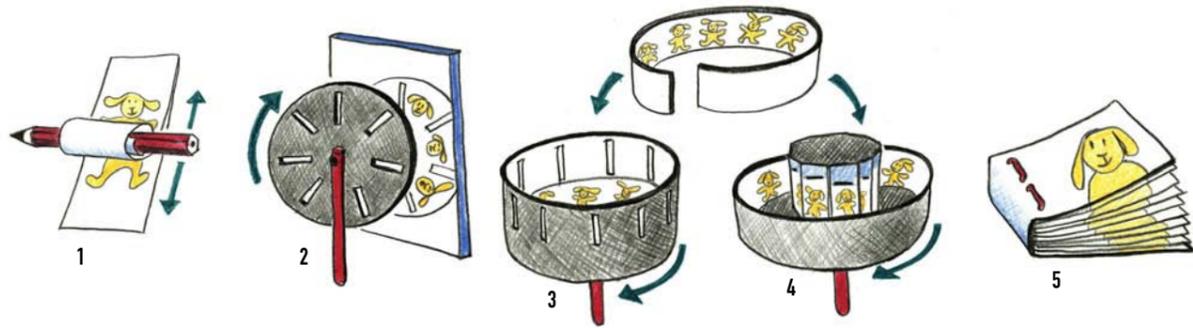
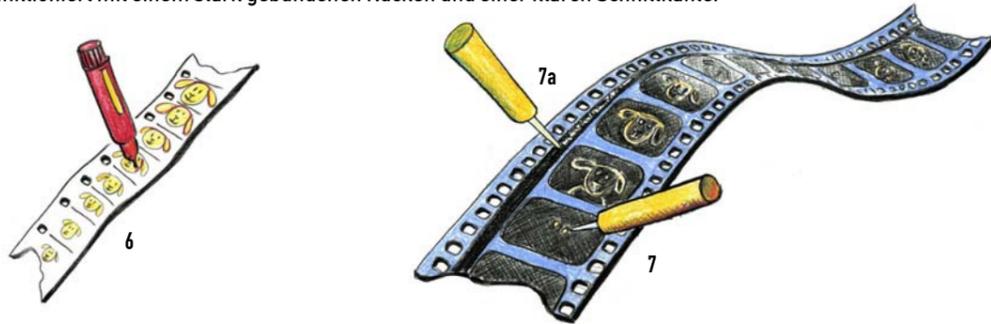


DIE GROSSE ÜBERSICHT

TRICKFILM-TECHNIKEN



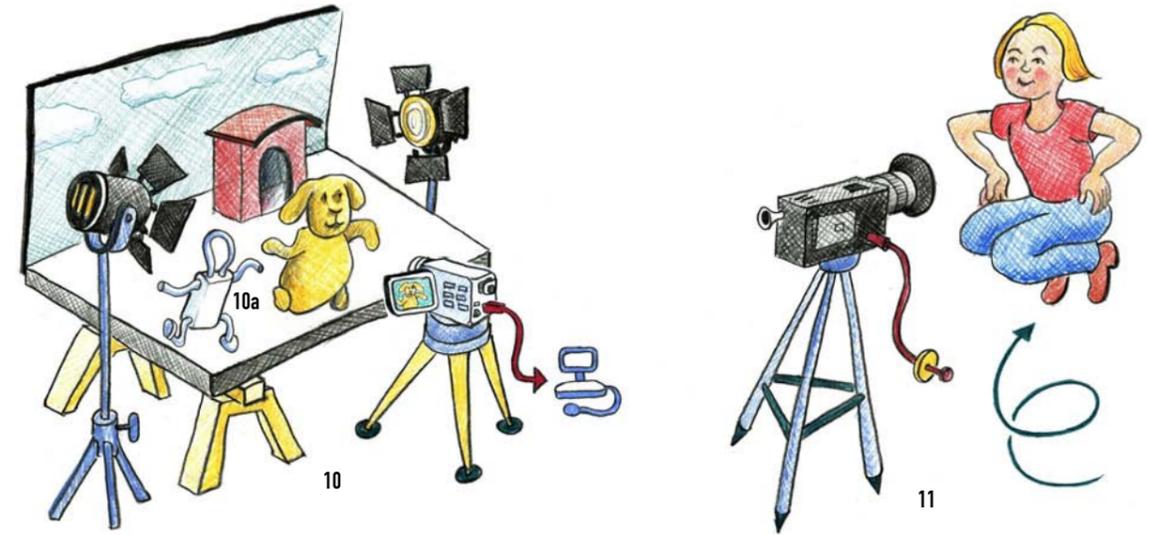
- 1. ZWEIPHASENTRICK: Das obere der beiden Bilder wird mit einem Bleistift auf- und abgerollt.
- 2. PHENAKISTOSKOP: Blickt man durch die Schlitze des Phenakistoscops, wird die Animation im Spiegelbild sichtbar.
- 3. ZOOTROP: Die Trommel mit Schlitzen erlaubt ein einfaches Auswechseln der Bilderstreifen.
- 4. PRAXINOSKOP: Im Praxinoskop werden die Bilder in dem sich mitdrehenden Spiegelkranz noch deutlicher gezeigt.
- 5. DAUMENKINO: Das Daumenkino funktioniert mit einem stark gebundenen Rücken und einer klaren Schnittkante.



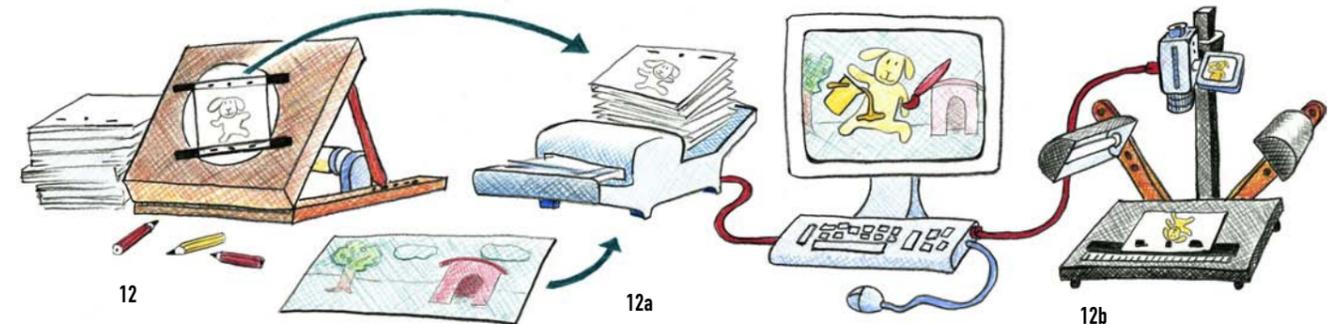
- 6. Mit Filzschreibern kann direkt auf Blankfilm gezeichnet werden. Ein 16-mm-Filmbild ist 10 x 7 mm klein. In einigen Schulhäusern steht noch irgendwo ein alter 16-mm-Filmprojektor.
- 7. SCRATCHING: Mit einer Nadel auf Schwarzfilm kratzen. Bei 35-mm-Film ist die Bildgröße 20 x 15 mm.
- 7a. Auch eine Lichttonspur kann gekratzt werden. Die so erzeugten Geräusche tönen allerdings rau.



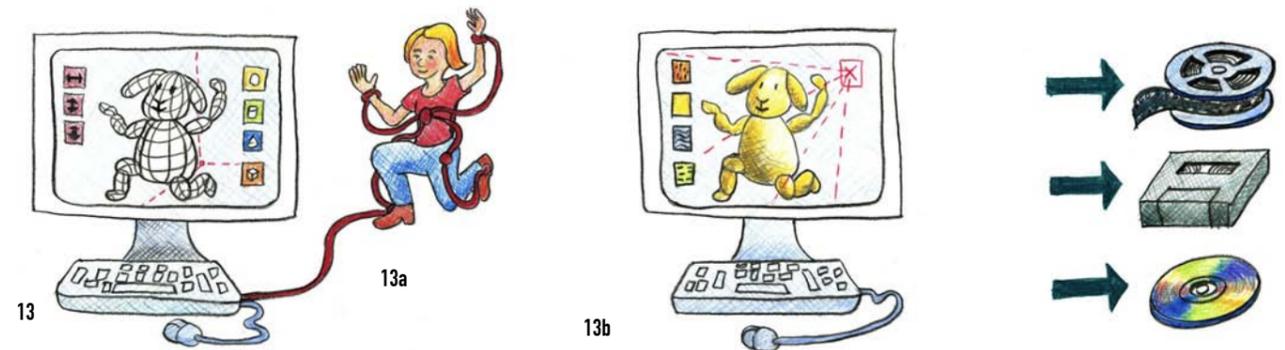
- 8. LEGETRICK: Beim Legetrick werden Objekte vor oder unter der Kamera bewegt und bildweise aufgenommen. Es wird dazu eine DV-Kamera mit Computer und Einzelbildprogramm benötigt.
- 9. SANDTRICK: Durch Verschieben des Sandes auf einem Leuchtpult lässt sich ein Bild komponieren. Die Verwendung von grob gemahlenem Mais anstelle von Sand erleichtert das Arbeiten.



- 10. PUPPENTRICK: Für den Puppentricksfilm wird ein Filmset mit Beleuchtung und Bühne eingerichtet.
- 10a. Figuren aus Plastilin benötigen oft ein Skelett aus Aluminium oder mit Kugelgelenken.
- 11. PIXILATION: Ein Mensch posiert für die Einzelaufnahmen vor der Kamera: Quasi hüpf und klick.



- 12. ZEICHENTRICK: Die Phasenzeichnungen werden auf einem Leuchtpult gezeichnet.
- 12a. Nach dem Stapelscannen werden die Zeichnungen im Computer koloriert sowie mit dem gemalten Hintergrund kombiniert.
- 12b. Die Bilder können aber auch direkt auf einem Repro- oder Tricktisch aufgenommen werden.



- 13. 3D-COMPUTERANIMATION: Die Trickfilmfiguren werden im Computerprogramm modelliert und animiert.
- 13a. Mit motion capturing können Bewegungen von Schauspielern auf die Figur übertragen werden.
- 13b. Das Drahtgittermodell erhält eine farbige Oberflächentextur. Virtuelle Lichtquellen und Kamerafahrten müssen definiert werden. Mit diesen Angaben errechnet der Computer die Filmbilder.