

## **Die Erstellung von GIF-Animationen in Entsprechung zu den vorhandenen Beispielen**

### **technische Voraussetzungen**

- eine Fotokamera, die sich manuell bedienen läßt
- ggf. RAW-Developer wie z.B. Adobe Lightroom
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects

Die Erstellungsdauer einer einzigen GIF-Animation dieser Machart beträgt (in Abhängigkeit vom Umfang des spezifischen Vorhabens) in etwa 8 Stunden, vorausgesetzt Photoshop und After Effects werden routinemäßig beherrscht.

### **gedanklicher Vorlauf**

Zur Anfertigung einer GIF-Animation ist die genaue Planung und Vorbereitung von entscheidender Bedeutung.

Was bewegt sich wie? Gibt es eine Endlosschleife oder einen sich wiederholenden Vorgang?

Wie kann die Bewegung optimal im Foto abgebildet werden?

Welche Aufnahmen braucht man? Welche und wieviele Bewegungsstadien und welche Extrabilder werden für die Nachbearbeitung benötigt?

Wie setzt man es praktisch und technisch um?

Neben den Bewegungsbildern empfiehlt es sich, das Gesicht davon abgesetzt zu fotografieren, außerdem werden Bilder zu Montagezwecken benötigt.

Im Detail lassen sich die Fragen dazu nicht pauschal beantworten, sie müssen anhand des konkreten Beispiels durchdacht und selbst erarbeitet werden, eventuell durch praktischen Versuch herausgefunden werden.

**darauf ist beim Fotografieren zu achten:**

- neutralen weißen Hintergrund wählen
- hochformatig fotografieren
- für ausgewogenes, einfarbiges, weiches Licht sorgen, Schatten auf dem Hintergrund vermeiden.
- Kamera im manuellen Modus betreiben, damit man die Kontrolle über gleichbleibende Belichtungen behält
- Kamerablitz ausschalten
- das Foto in maximal möglicher Qualität aufnehmen

**Beispiel**

In folgenden Bildern sieht man die Ausgangssituation: Gefäße werden gehalten, die Füllung soll sich verändern, Körper und Gefäß bleiben unbewegt. Die Gefäße werden deshalb auf einem Brett stehend vor dem Körper fotografiert. Als Zusatzmaterial benötigt man jetzt Bilder, die es erlauben, das Brett und den Schatten darunter wegzuretuschieren und einen direkten Kontakt der Hand mit dem Glas herzustellen. Der linke Unterarm muß hier nachgebaut werden da der Winkel des Armes ein anderer ist.



## 1. Verarbeitungsschritt in Photoshop

Nach sorgfältiger Auswahl und Vorsortierung der benötigten Einzelbilder empfiehlt es sich, in Photoshop mit einer Hintergrundebene zu beginnen. Diese Ebene sieht so aus, daß man das gewählte Gesicht auf einen Körper montiert, der als Hintergrund so aufbereitet ist, daß alle Bewegungen davor frei stattfinden können.

Das könnte beispielsweise bedeuten, daß man einen Körper ohne Unterarm herstellen muß, weil dieser dann mit jeder Bewegungsstufe draufgelegt wird, dementsprechend einen „freien“ Untergrund braucht.

Die Hintergrundebene sollte zudem sauber freigestellt werden, das heißt, der Körper ist umgeben von Transparenz. Eine darunter in Weiß angelegte Fläche schafft einen ebenen Hintergrund.

Nun beginnt man Ebene für Ebene die Bewegungsstadien aufzubauen, indem man die bewegten Partien einzeln freistellt und akkurat übereinander platziert.

Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, bringt man das Bild auf die richtigen Seitenverhältnisse. Wir gehen hier von einem Seitenverhältnis des Endproduktes von 600x270 aus.

Wichtig ist, die Größe nur über die Arbeitsfläche zu verändern, nicht über die Bildgröße, die Pixelverhältnisse müssen beibehalten werden.

Wenn man sich auf den seitlichen Beschnitt festgelegt hat, ist zu empfehlen, in Relation zu den geforderten Seitenverhältnissen in der Höhe ein wenig mehr Spiel zu lassen, damit man die Animation später genau einpassen kann.

Nun wird die Animation festgelegt. Dazu öffnet man das Fenster „Animation“ und erstellt eine Frameanimation, für die einzelnen Frames können die Ebenen festgelegt werden, die angezeigt werden sollen und ihre Zeitdauer.

Die Funktionalität und das gewählte Timing lassen sich in der Vorschau gut überprüfen.

In der Regel fallen an dieser Stelle viele Kleinigkeiten ins Auge, die vorher ohne den Bewegungszusammenhang nicht aufgefallen sind und korrigiert werden müssen.

Sobald die Animation steht, wird sie über „render video“ als Einzelbildsequenz ausgegeben. Im Dialogfenster wählt man „Photoshop Image Sequence“, Format: JPEG, Settings: Qualität nicht unter 10, baseline.

Als Speicherort erstellt man einen Ordner der ausschließlich für diese Bildsequenz gedacht ist.

### **Farbraum**

Nach der etwaigen Bearbeitung in einem RAW-Developer sollten die Bilder durchgängig im sRGB-Farbraum bearbeitet und nicht hin- und herkonvertiert werden.

### **Bildgröße**

Auch wenn man auf eine vergleichsweise kleine Bildgröße herauskommt, sollte bis zum Schluß in unveränderter Auflösung gearbeitet werden.

### **Dateiformat**

Man sollte die Datei als „.psb“-File abspeichern, da (je nach Bildgröße und Zahl der Ebenen) „.tif“- und „.psd“-Dateien die erforderliche Dateigröße nicht abspeichern können.

## **2. Verarbeitungsschritt in Aftereffects:**

In After Effects importiert man den Ordner mit der Bildsequenz, After Effects erkennt die Bildsequenz automatisch. Es ist darauf zu achten, daß das Footage mit 25fps interpretiert wird. Das stellt man per Rechtsklick auf die Datei im Projektfenster ein unter „interpret footage“ -> „main...“.

Danach erstellt man eine Komposition aus der Bildsequenz durch einen wiederholten Rechtsklick, dann auf „new composition from selection“.

Da im Vorhinein in der Höhe des Materials ein wenig Spielraum gelassen wurde ist die Komposition hier jetzt natürlich zu hoch und muß diesbezüglich korrigiert werden über Rechtsklick, „composition settings...“. Die absolute Höhe muß man sich aus dem Seitenverhältnis 600X270 herleiten.

Als nächstes werden gemäß Grafikvorgaben die Texte gesetzt und auf die Komposition montiert und animiert. Dabei ist sehr wahrscheinlich, daß ein Durchlauf der Animation zeitlich nicht reicht, die Sequenz muß also in Schritten eines Vielfachen der vorhandenen Bildsequenz verlängert werden über Rechtsklick, „composition settings...“. In der Folge dupliziert man die Ebene der Bildsequenz entsprechend häufig und hängt das Footage hintereinander.

Wenn Text und Bild zusammen funktionieren, exportiert man die Sequenz als Videodatei, indem man sie zur „render queue“ hinzufügt. In den Voreinstellungen zum Export (die findet man im „render queue“-Fenster) sollte man auf die korrekte Framera-

te von 25p (siehe input module) und die Erhaltung des sRGB-Farbraumes (siehe „output module“ -> „color management“) achten. Die Auflösung und Qualität sollten maximal sein, als Videocodec („output module“) wählt man einen verlustfreien oder verlustarmen Codec, z.B. Prores HQ.

### **Bildkorrekturen**

In der Regel kommt es vor, daß man in After Effects oder sogar nach Fertigstellung im Vergleich zu den anderen Gifs noch Anpassungen vornehmen möchte.

Das ist jederzeit einfach möglich, indem man zurück in die Photoshop-datei geht und die Datei nach den Korrekturen auf dem gleichen Wege exportiert und dabei die vorhandenen Bilder überschreibt.

Geht man zurück in After Effects und klickt rechts auf die Bildsequenz und wählt „reload footage“, ersetzt After Effects die alten Bilder mit den neuen.

### **3. Verarbeitungsschritt in Photoshop:**

Als letzter Schritt wird die Videodatei über das Menue „video frames to layers...“ importiert, dabei muß ein Haken bei „make frame animation“ gesetzt sein.

Dieser Importvorgang kann eine Weile dauern. Danach öffnet man über das Menue das Dialogfeld „save for web...“ (bei der aktuellen Version von Photoshop unter „export“ -> „save for web...“).

Es dauert auch hier eine Weile, bis die Datei zur weiteren Konfiguration geladen ist. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, wählt man als Dateiformat „gif“ und achtet darauf, daß 256 Farben dargestellt werden. An dieser Stelle wird die Endgröße festgelegt, gibt man 600px in der Höhe ein, sollten das Bild in der Breite automatisch auf 270px umspringen.

Die Anpassung auf diese Spezifikationen wird erneut ein wenig Zeit in Anspruch nehmen, bevor die Schaltfläche für das Abspeichern freigegeben ist.

Nach dem Speichervorgang ist das animierte GIF fertig.