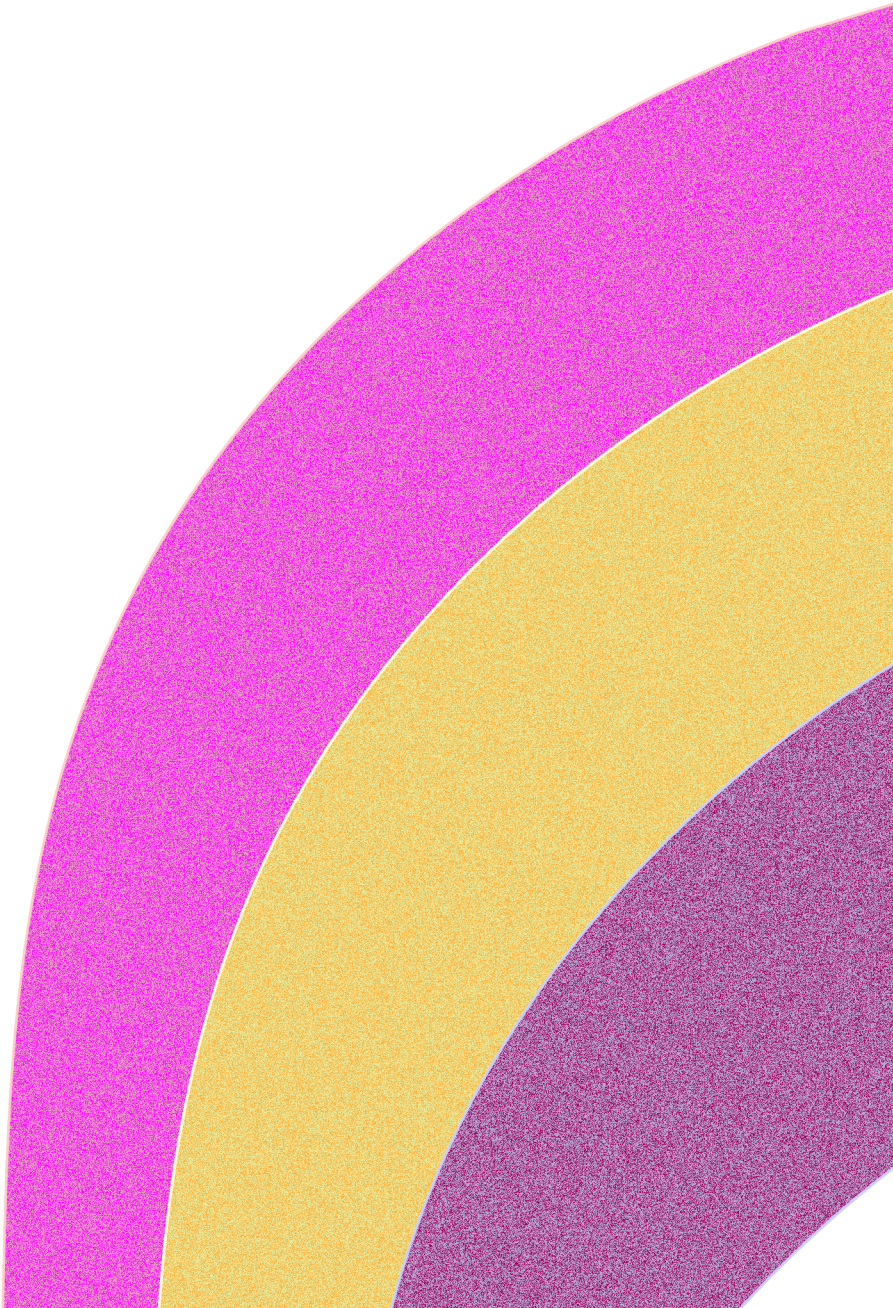


Animation 1

Storytelling

Dokumentation



Inhalt

01 Auftrag S. 04

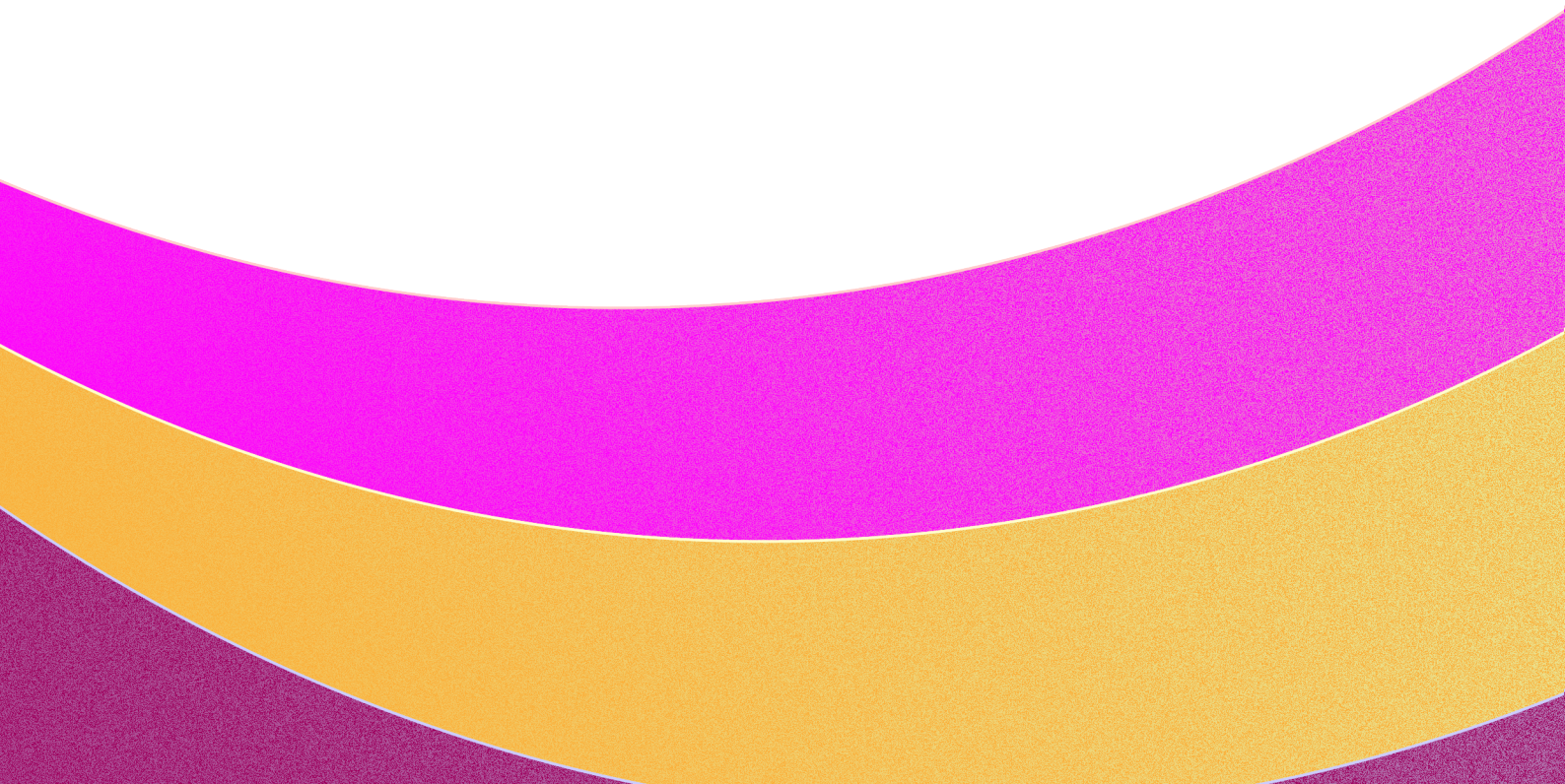
02 Recherche S. 06

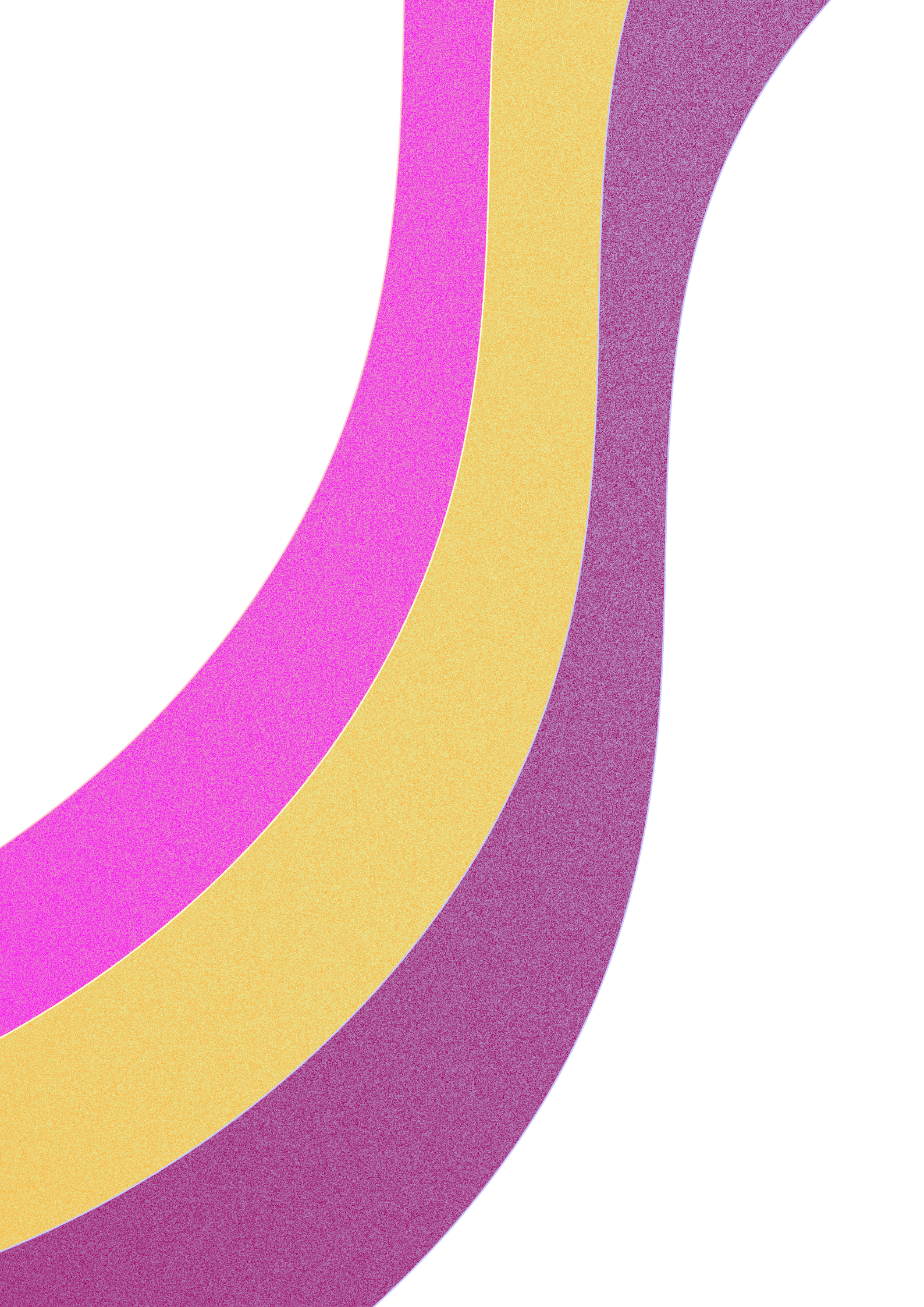
03 Moodboard und Skizzen S. 08

04 Storyboards S. 12

05 Design S. 22

06 Fazit S. 26





01 Auftrag

Kunde

Die ETH Professorin Sonia Seneviratne, eine einflussreiche Klima-Forscherin.

Projektbeschreibung

Die Kundin möchte eine Animation. Diese soll zeigen wie das Tanken eines SUVs jedes Mal einen Baum verbrennt. Das Video möchte sie dann in ihren internationalen Vorträgen an Konferenzen, vor Politikern und Studenten zeigen.

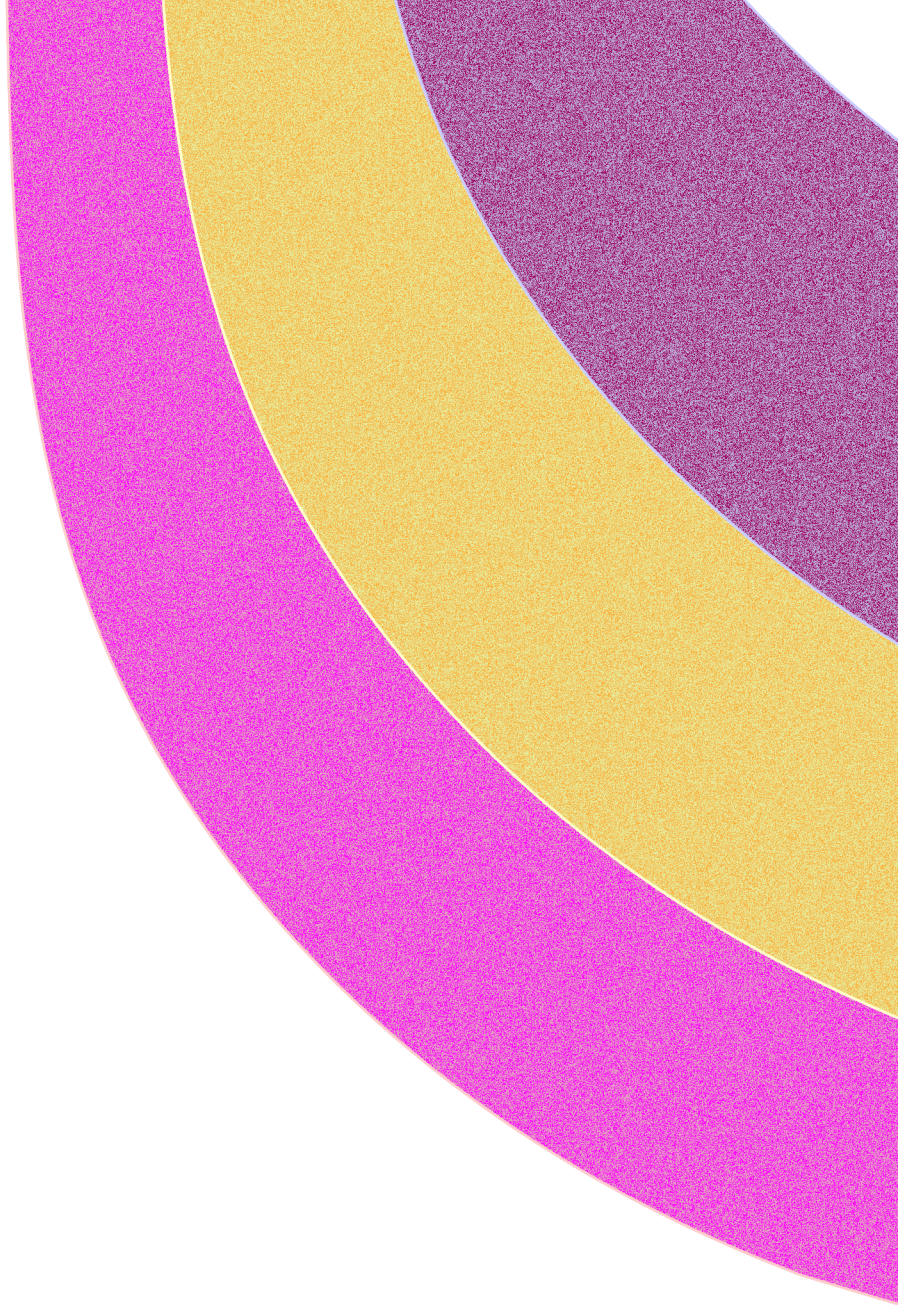
Gestaltung

Ihr Budget ist eher knapp, das heisst die Animation muss einfach und schnell umsetzbar sein. Wir können wählen zwischen drei Formaten: 1920x1080; 3840x2160; 1080x1080

Es gibt keine Designvorgaben.

Präsentation

Ein kurzer Selling-Pitch, der maximal 5 Minuten geht.



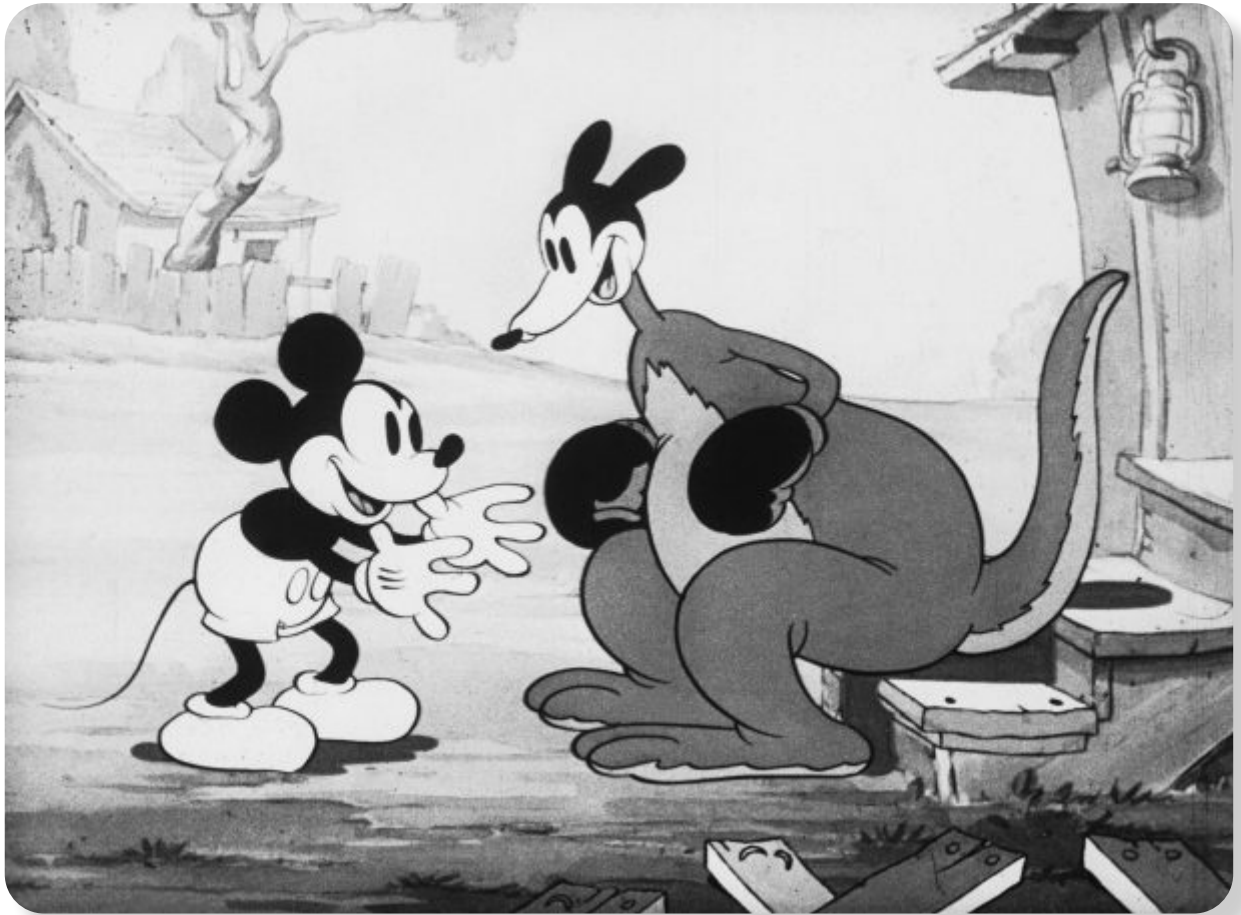
02 Recherche

Zuerst habe ich nach schon existierenden Animationen im Kurzvideoformat zu dem Thema Umweltschutz gesucht. [Dieses Video](#) hat mich am meisten angesprochen, da es humoristisch ist, einen interessanten Stil hat und irgendwie auch zum Nachdenken anregt.

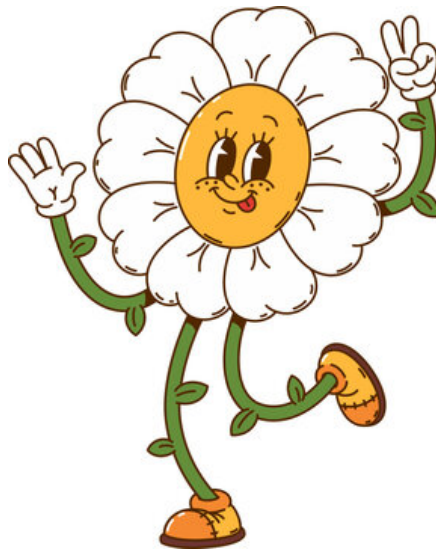
Ich habe mir Gedanken gemacht in welchem Stil ich das am besten umsetzen kann und kam eigentlich direkt auf diesen oldschool Disney Cartoonstil, da dieser mir selber auch am meisten liegt. So kann ich mich selbst einfacher begeistern und motivieren weil das Designen in diesem Stil mir selbst Spass macht.

Mir kam dann so auch die Idee, dass die Umwelt selbst eine Persönlichkeit ist und auf die Aktionen des Menschen reagiert. Dabei musste ich an Cuphead denken, ursprünglich ein Videospiel im handgezeichneten oldschool Cartoon-Look, mittlerweile auch eine Animationsserie auf Netflix mit lebendigen Charakteren und Objekten.

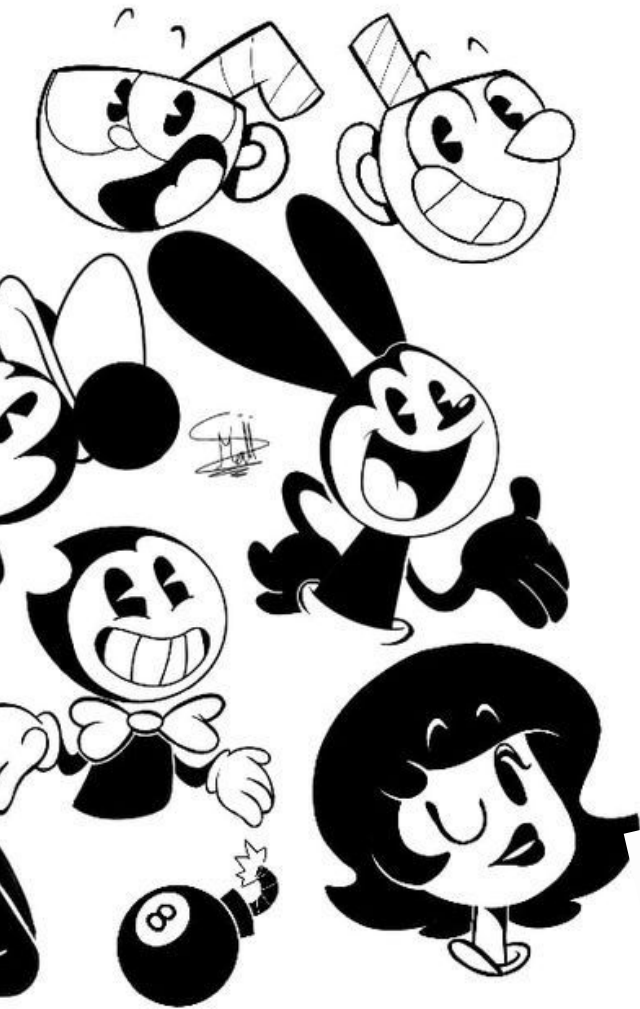




03 Moodboard & Skizzen

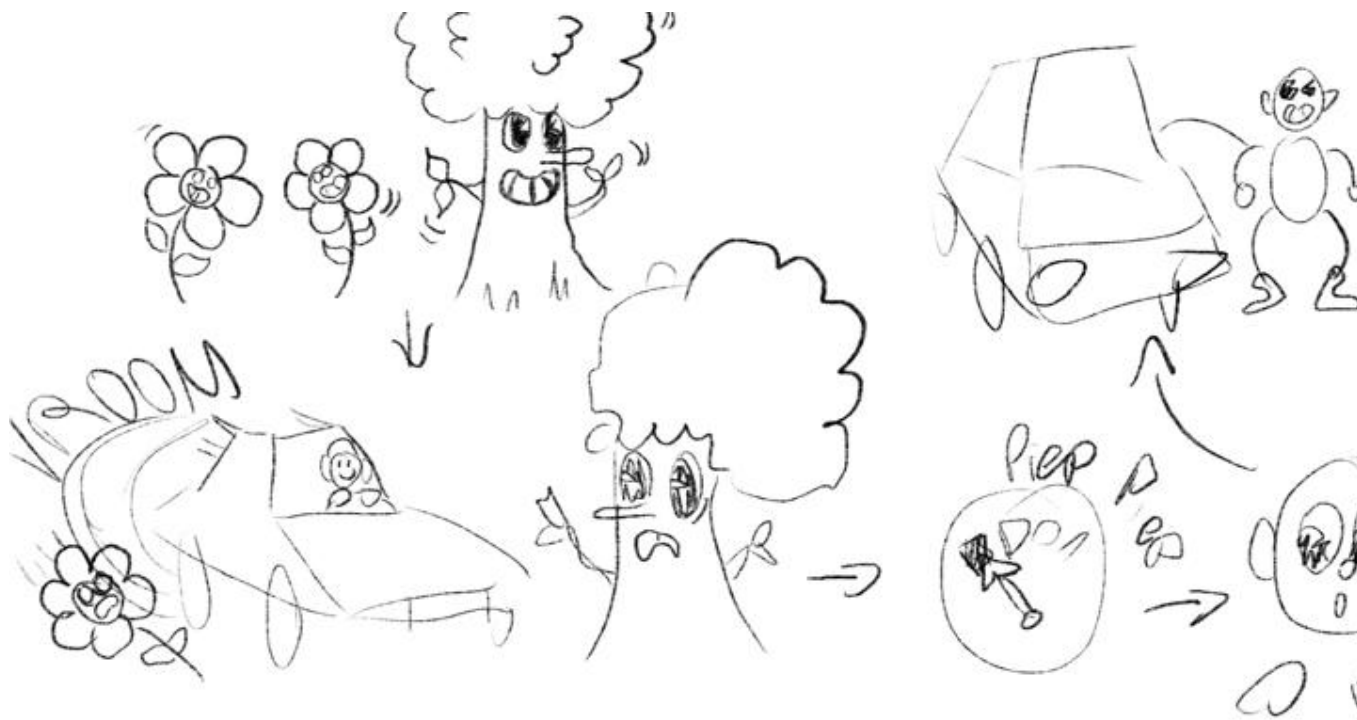


Moodboard



Skizzen

Ich skizzierte zuerst auf Procreate ein erstes grobes Storyboard. Ich habe zwar vor Jahren mit Procreate viel gezeichnet aber mittlerweile jegliches Gefühl dafür verloren und es kam mir sehr unintuitiv vor. Da die Zeit fehlte mich mit einem „neuen“ Programm auseinander zu setzen, habe ich das Storyboard dann von Hand gezeichnet, da das einfach schneller geht und meinen Workflow nicht ins stocken bringt.



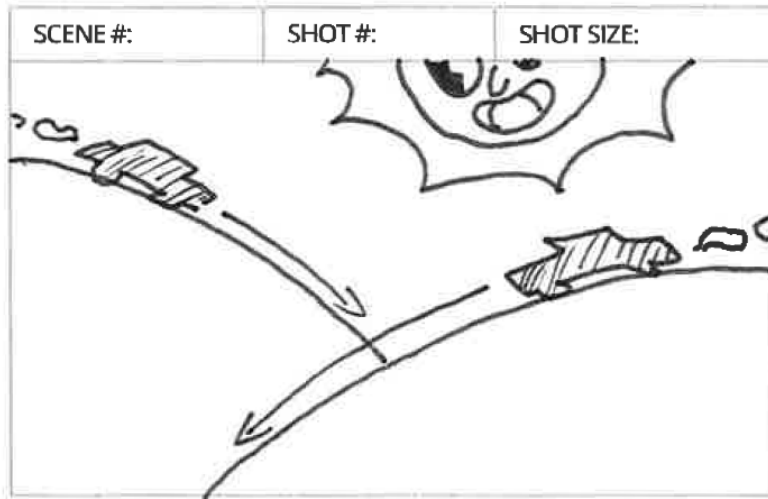
Hier ist auch schon ein erstes Konzept mit dem Menschen, den tanzenden Blumen und dem Baum.

Bei den Blumen musste ich irgendwie an [diese lustige Szene](#) aus einem britischen Spiel mit typischen britischen skurilen Humor denken.

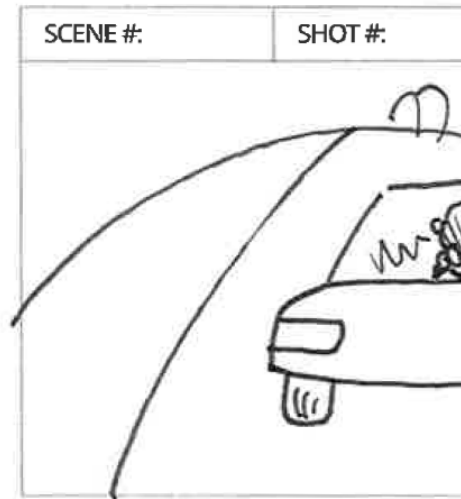


04 Storyboards

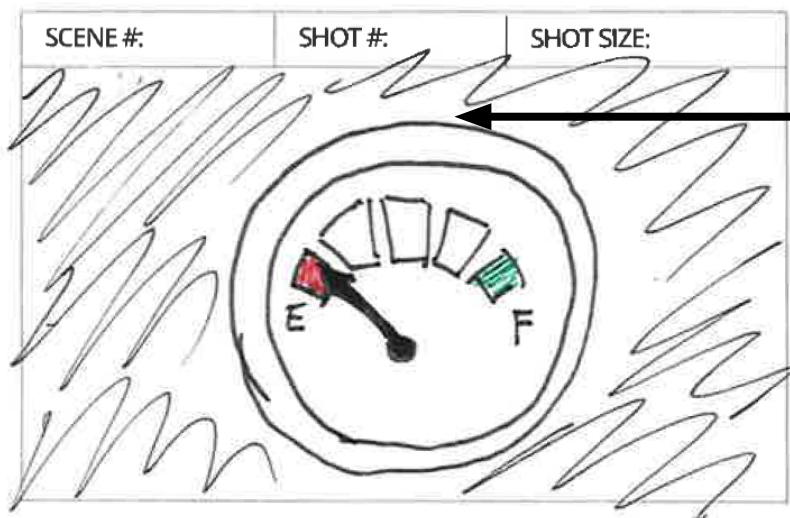
PROJECT Oldschool Cartoon V1



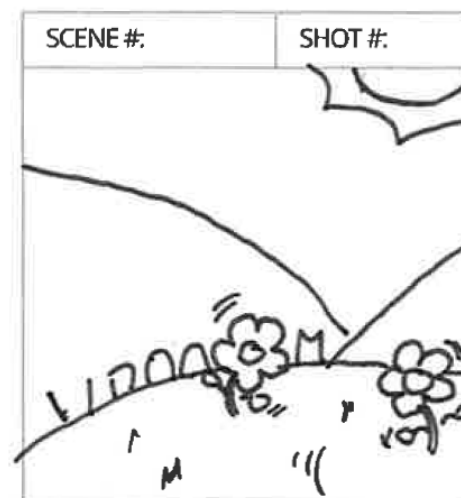
Closeup Hügel, Auto fährt von Hügel zu Hügel, kommt näher, leises Brummen vom Auto, Vogelgezwitscher



Schnitt, rasendes Auto fromsche und Brummen



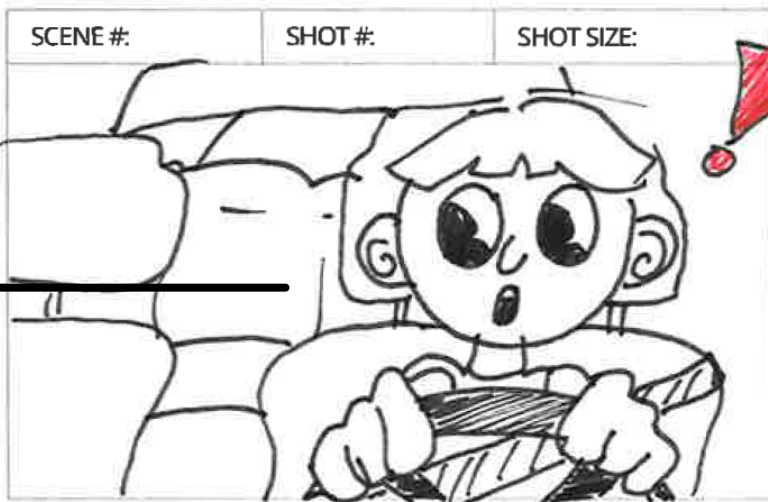
Tankanzeige Closeup, fade out



Schnitt nächste Szene, Vogel Naturgeräusche, tanzende Brummen des Autos kommt



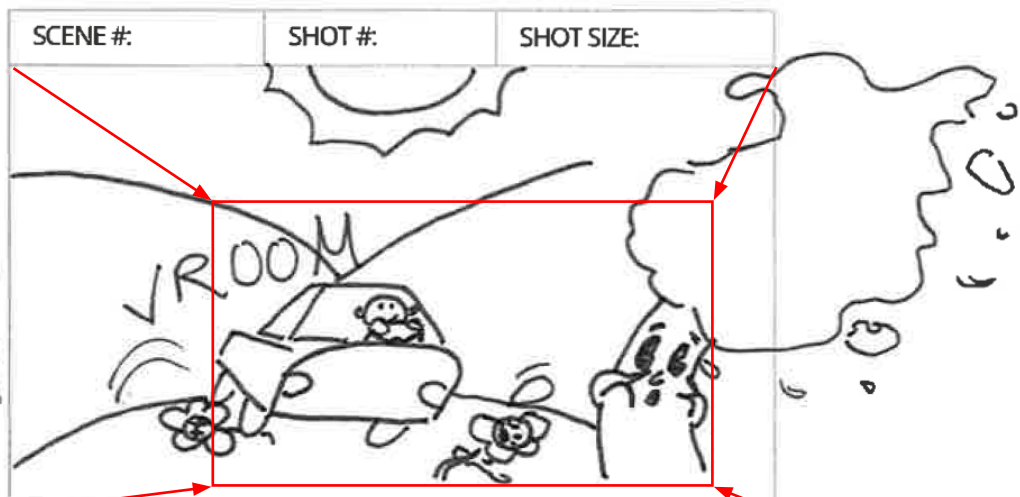
tal, Windgeräu-



Schnitt, Closeup Charakter im Auto, bemerkt niedrige Tankanzeige, Kamera slided nach links, schneller Übergang zur nächsten Szene



elgezwitscher und Blumen, leises
t langsam näher



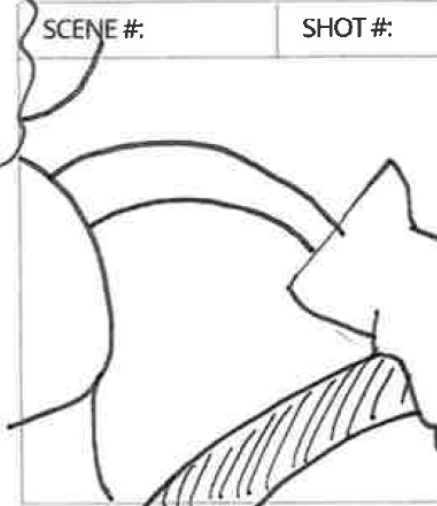
Auto taucht hinter Hügel auf, lautes Brummen, Naturgeräusche weg, quitschende Reifen, Blumen werden überfahren, Baum schaut besorgt, Zoom in

Oldschool Cartoon V1

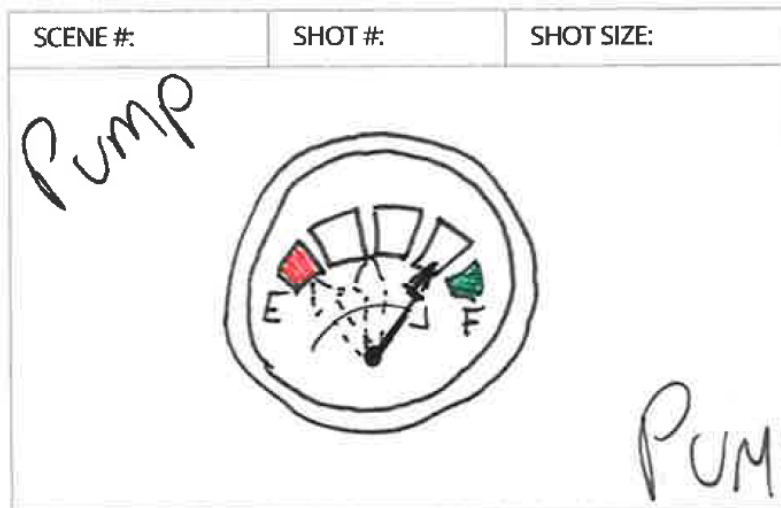
PROJECT _____



Zoom in, Autotür knallt auf, Person springt aus dem Auto



Schnitt, Closeup Person r in den Baum



Schnitt zu Tankanzeige, Pfeil dreht im Rythmus der Pumpgeräusche richtung Grün



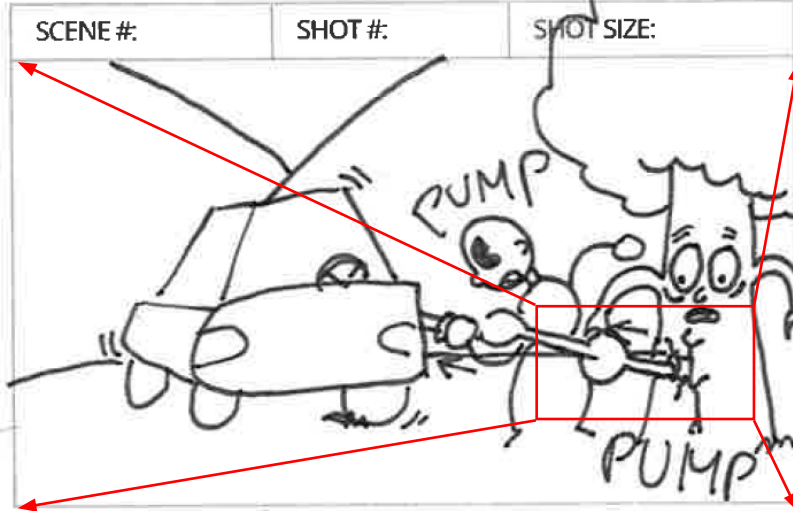
Schnitt zu Closeup von G Baum schaut von Schlauch absolut schockiert und tra geräusche nun sehr laut

2 / 3

PAGE



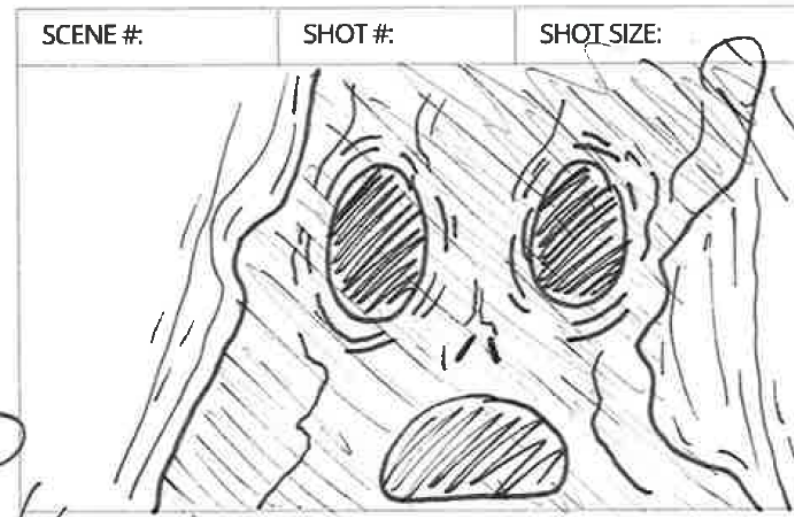
ammt Tankschlauch



Zoom out, Person fängt an zu tanken, Baum ist schockiert, Pumpgeräusche sind zu hören

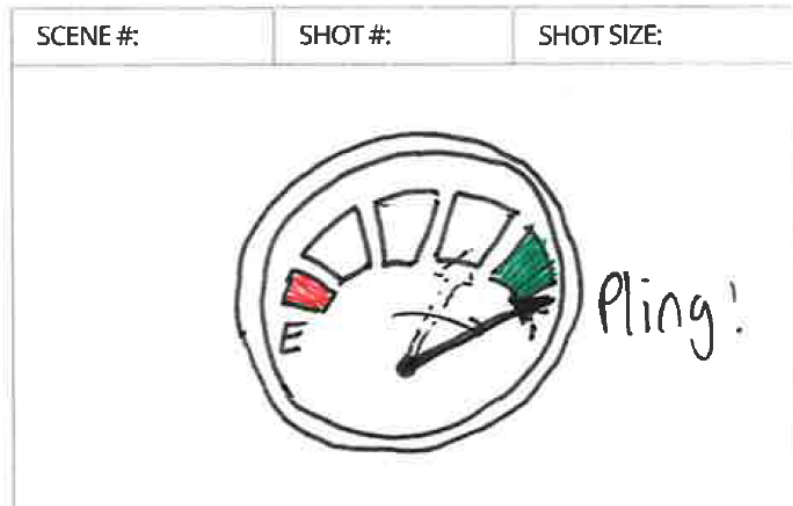


esicht des Baumes,
ch hoch zur Person,
aumatisiert, Pump-

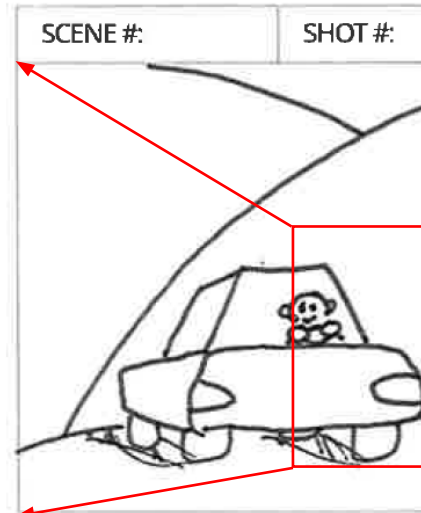


Im Rythmus des Geräusches zieht sich der Baum zusammen, verdörrt und stirbt

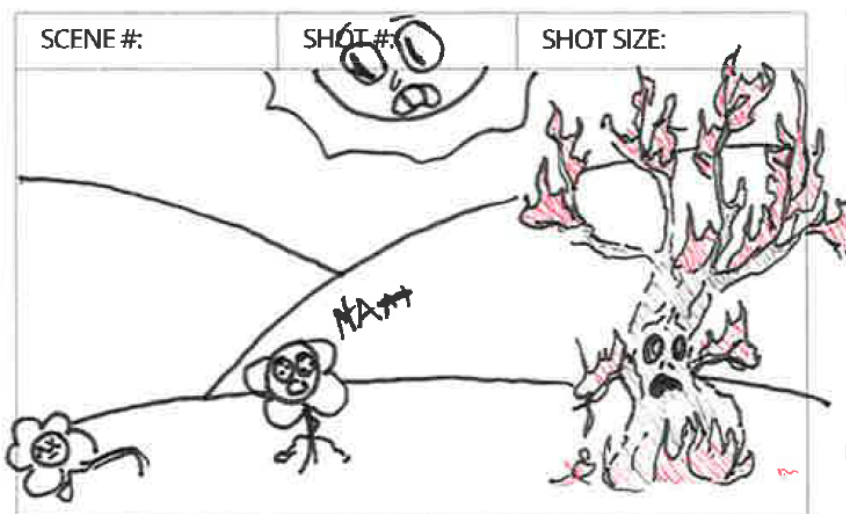
PROJECT Oldschool Cartoon V1



Schnitt zurück zu Tankanzeige, nun voll signalisiert mit einem Pling-Geräusch, Pumpgeräusch hört abrupt auf



Person hüpft wieder ins Auto, Baum ist tot, ein verdorrtes Ast und fällt runter



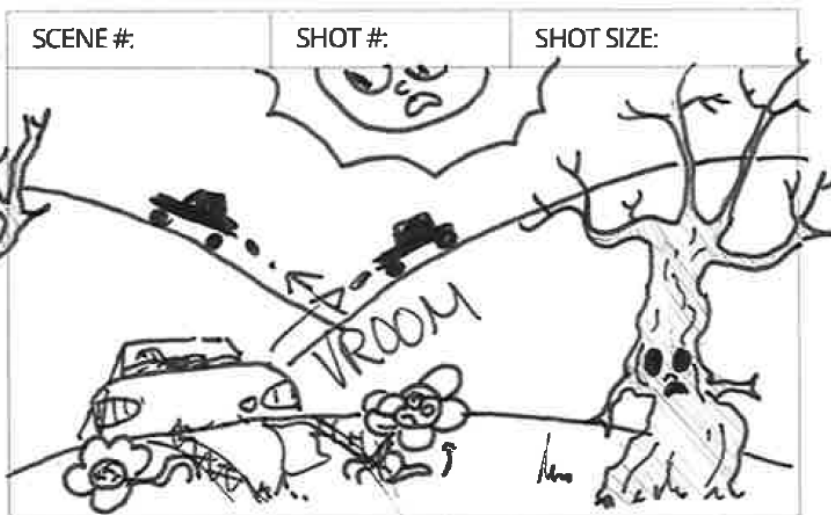
Blume schaut von toter Blume zu totem Baum, Baum fängt an zu brennen, Blume fängt an zu schreien, Schrei wird von nächster Szene abgeschnitten



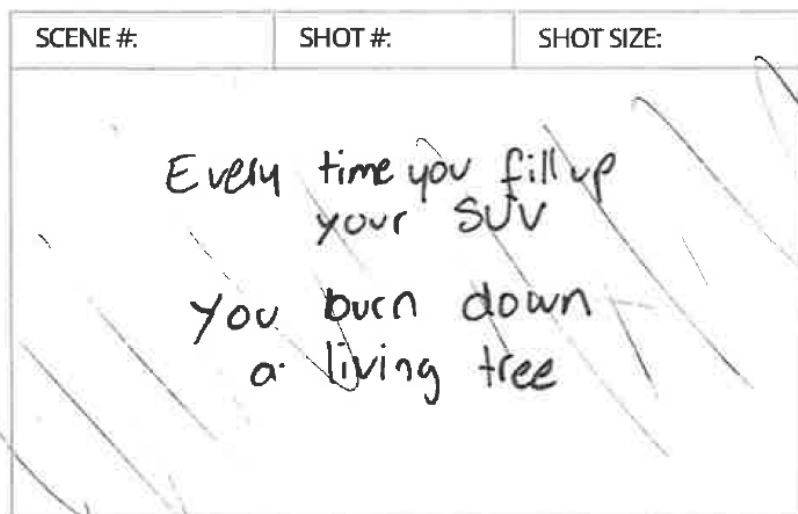
Fade in des Claims



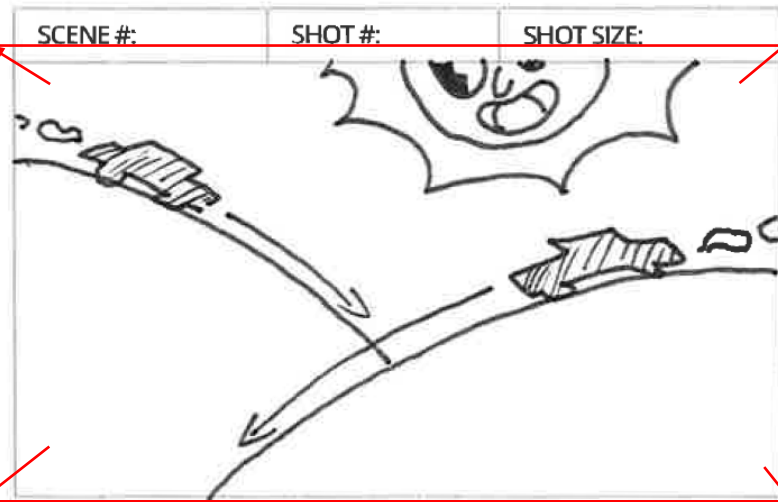
Auto, Tür knallt zu, B
Blatt löst sich vom



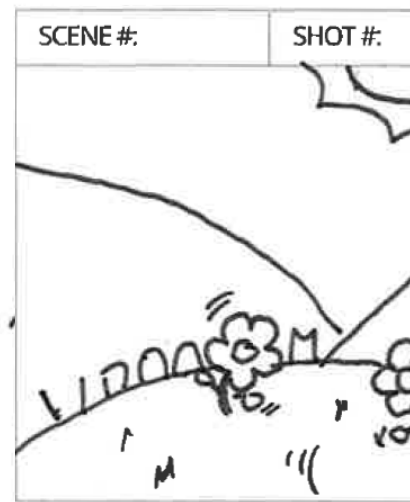
Zoom out in totale, Auto verschwindet hinter
Hügel, man sieht es in der Ferne über die Hü-
gel im Hintergrund fahren, Brummgeräusch
wird leiser, es ist still, eine Blume richtet sich
auf, Sonne sieht betsürzt aus



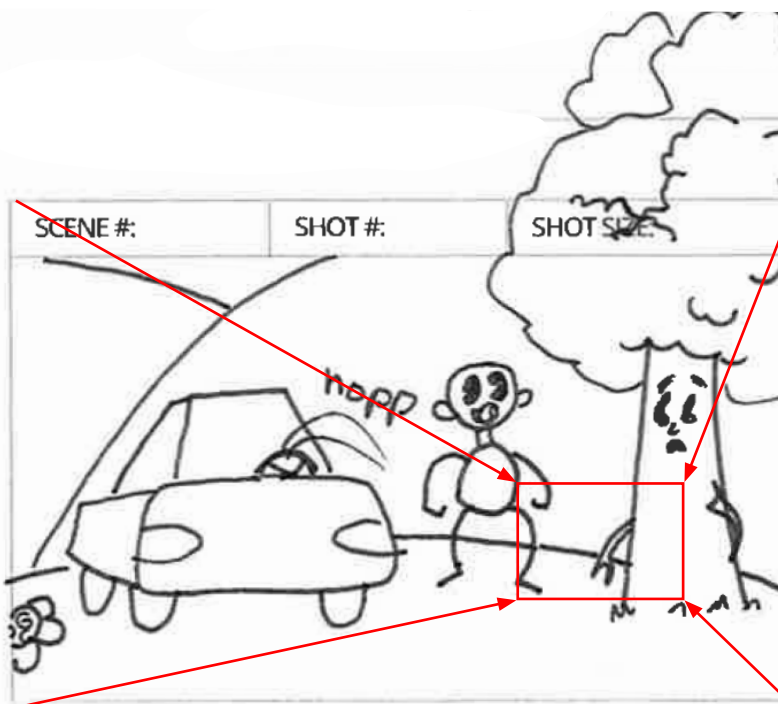
Da das ganze für mich umsetzbar sein muss, habe ich das Storyboard stark gekürzt.
Es handelt sich nun um einen Oneshot.



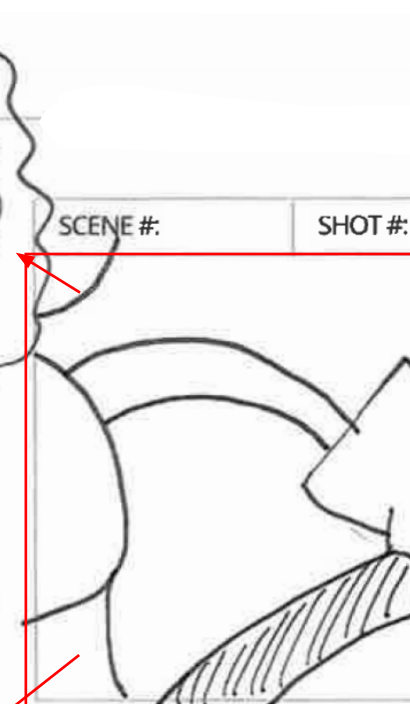
Closeup Hügel, Auto fährt von Hügel zu Hügel, kommt näher, leises Brummen vom Auto, Vogelgezwitscher, Zoom out in totale



Vogelgezwitscher und Na zende Blumen, leises Bru kommt langsam näher



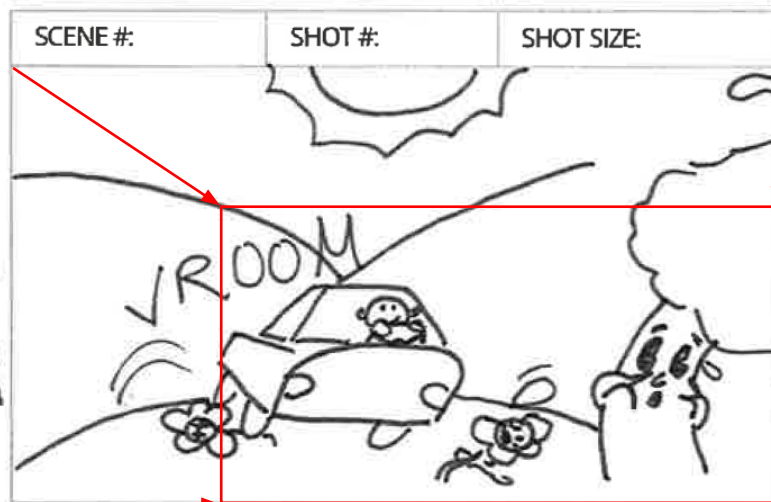
Autotür knallt auf, Person springt aus dem Auto, zoom in



Closeup Person rammt Baum, zoom out



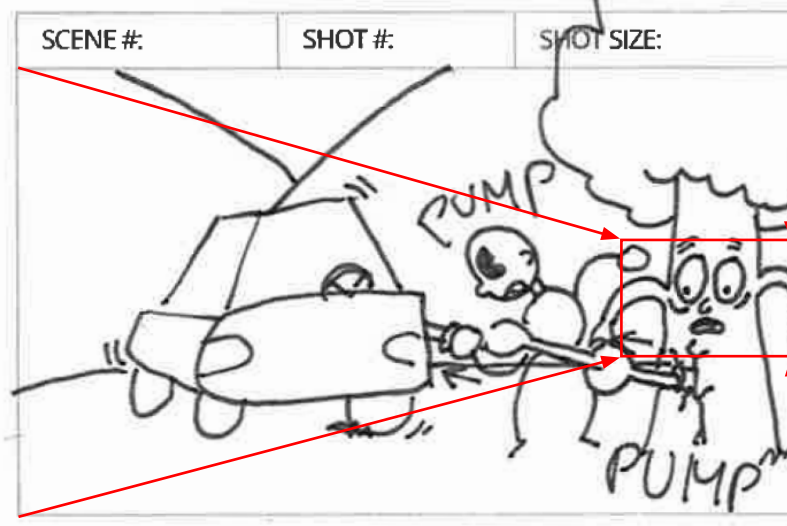
Naturgeräusche, tan-
nen des Autos



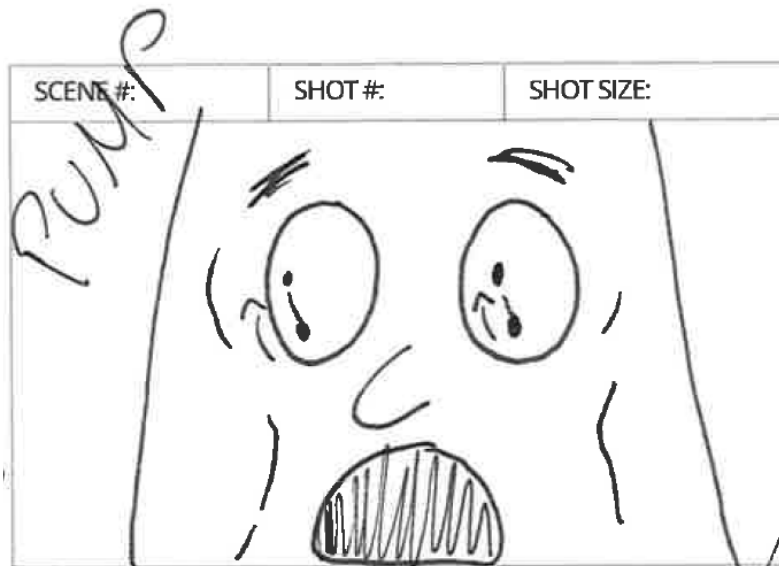
Auto taucht hinter Hügel auf, lautes Brum-
men, Naturgeräusche weg, quitschende
Reifen, Blumen werden überfahren, Baum
schaut besorgt, Zoom in



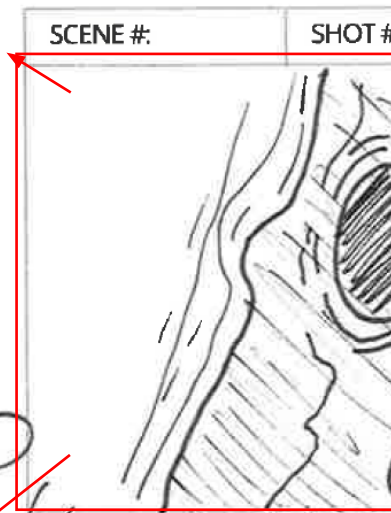
Tankschlauch in den



Person fängt an zu tanken, Baum ist scho-
ckiert, Pumpgeräusche sind zu hören, zoom
in zu close up von gesicht des Baumes



Baum schaut von Schlauch hoch zur Person, absolut schockiert und traumatisiert, Pumpgeräusche nun sehr laut



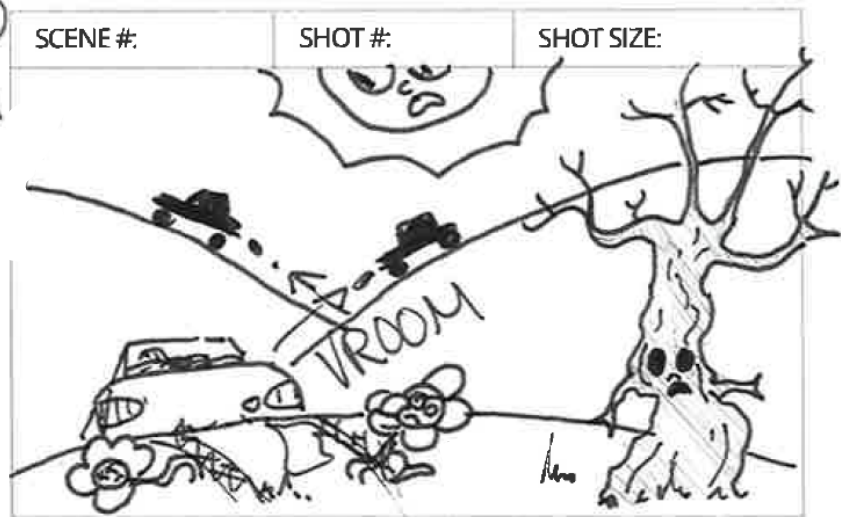
Im Rythmus
Baum zusa
out in total



Fade in des Claims

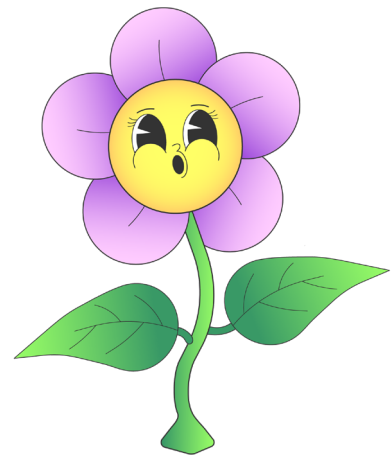
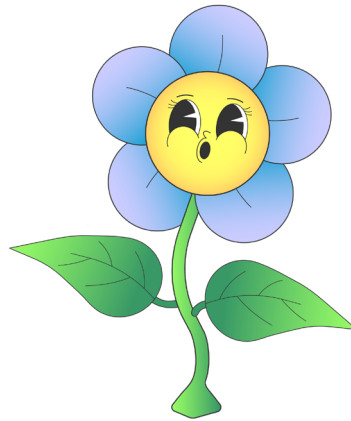
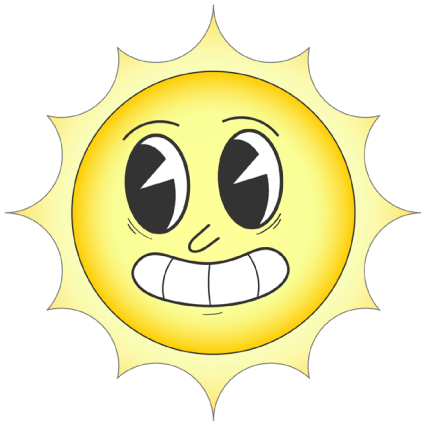


s des Geräusches zieht sich der
 mmen, verdörzt und stirbt, zoom
 e

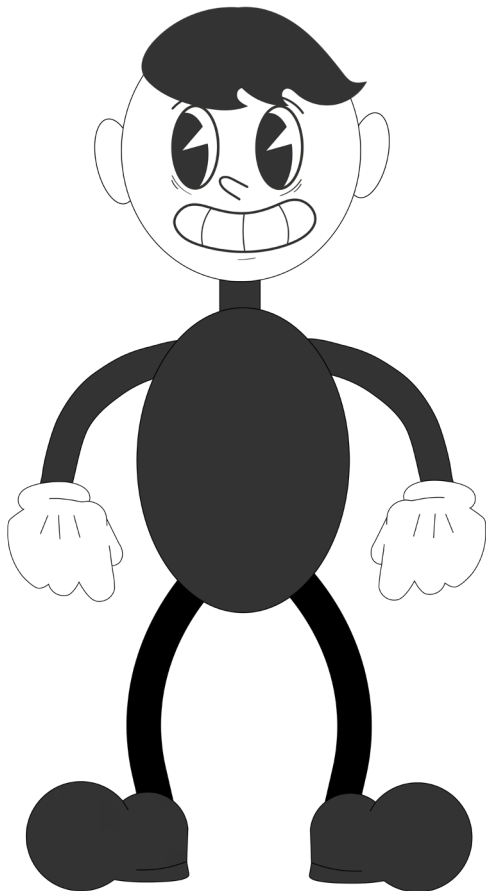


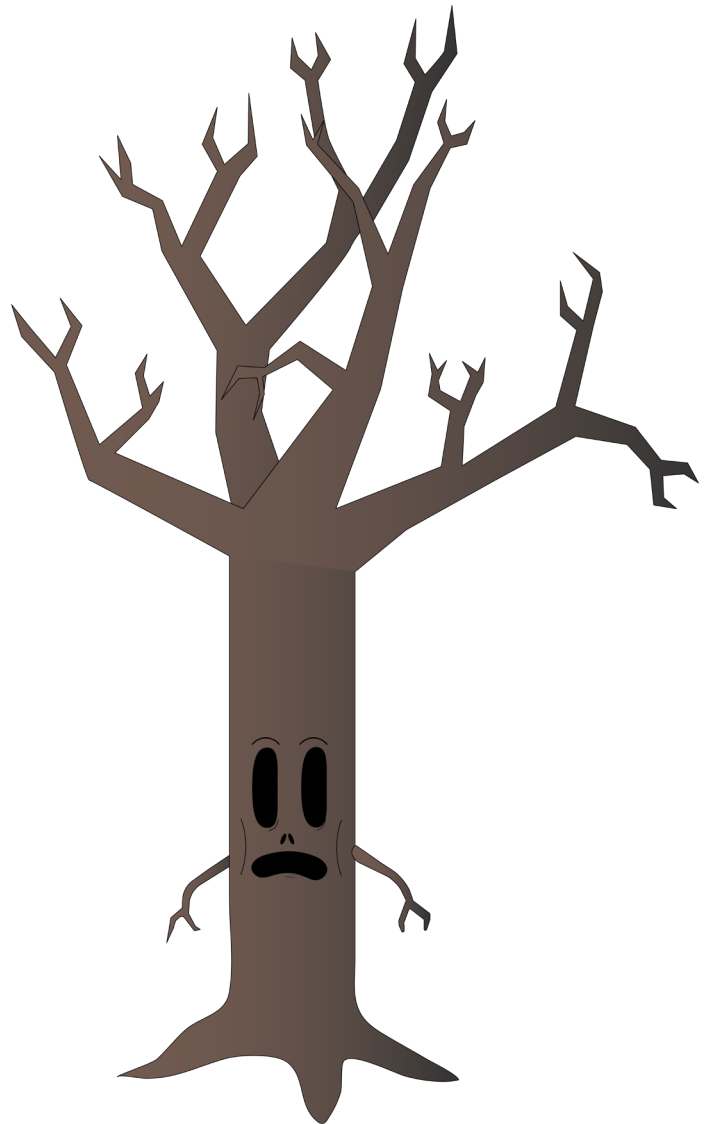
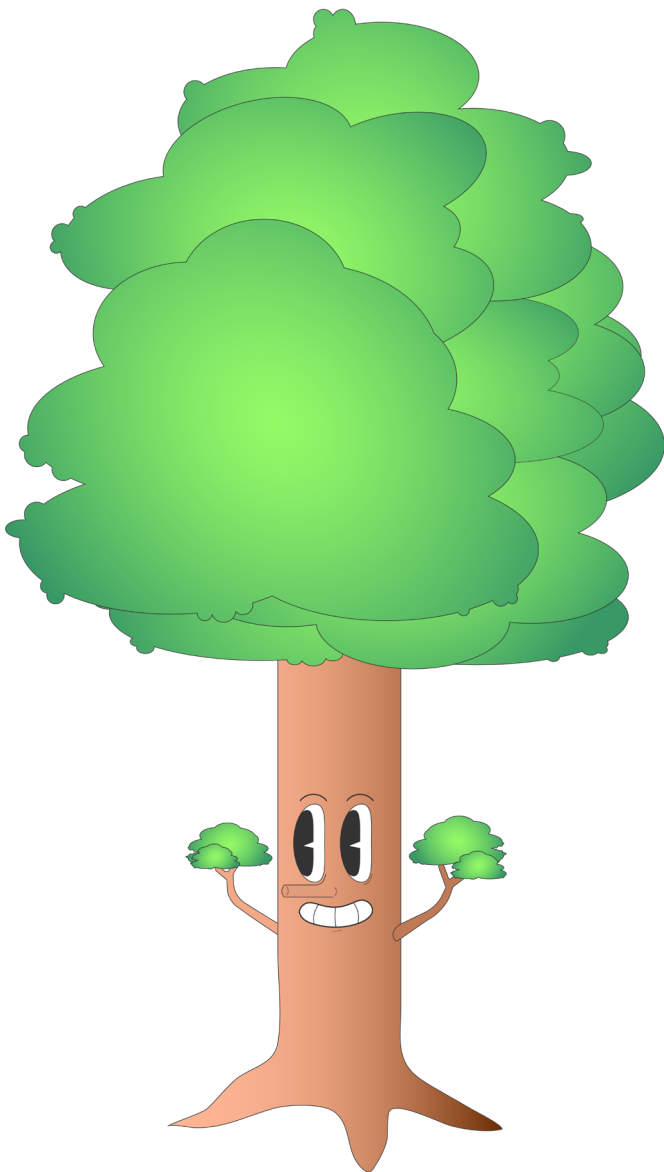
Auto verschwindet hinter Hügel, man sieht es
 in der Ferne über die Hügel im Hintergrund
 fahren, Brummgeräusch wird leiser, es ist still,
 Sonne sieht betstürzt aus

05 Design

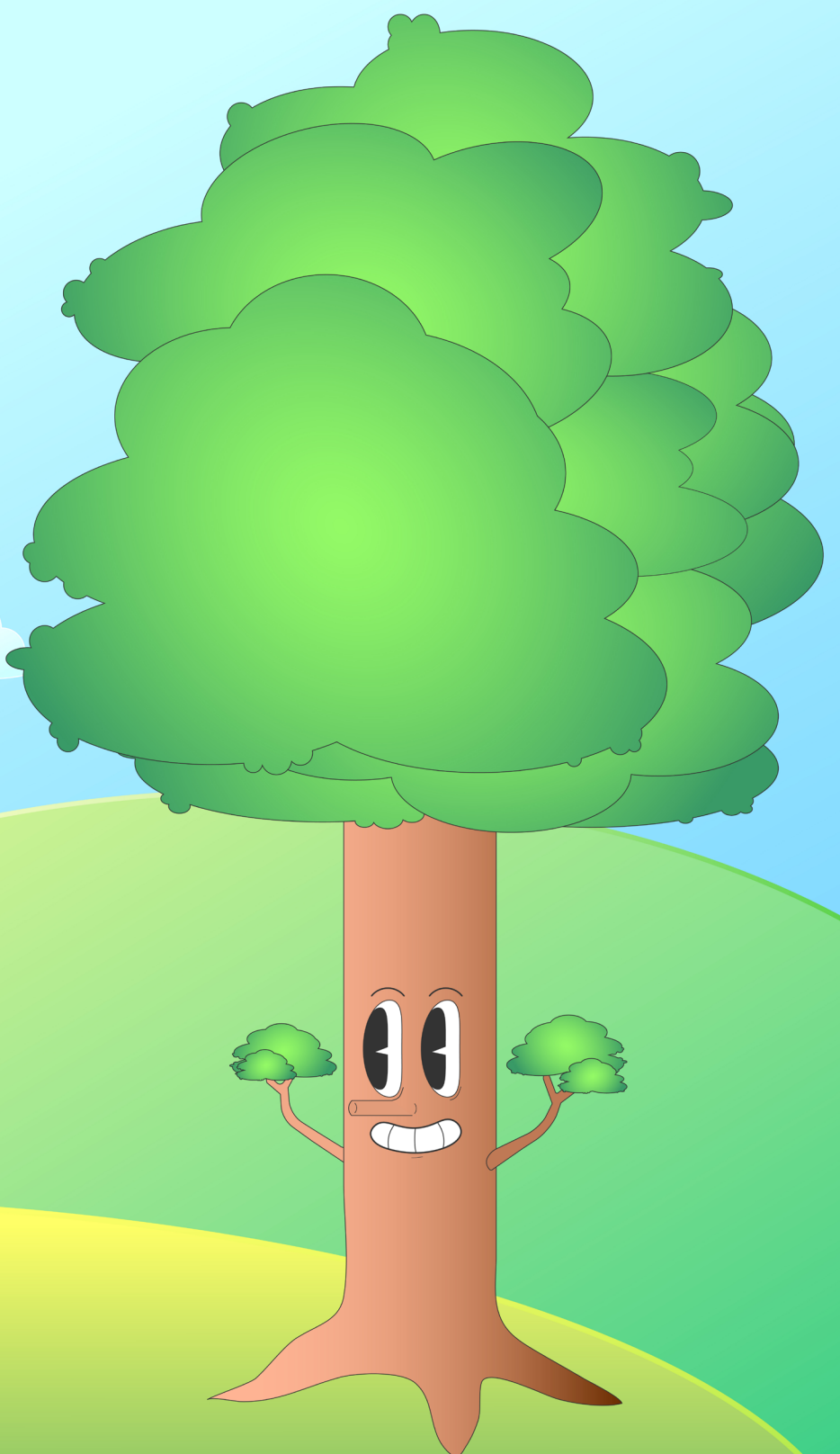


Ich habe die Figuren und Objekte in Illustrator erstellt, da Vektorgrafiken verlustfrei beliebig vergrößert und verkleinert werden können. Dazu kann ich die Vektoren mit allen Ebenen in After Effects als Kompositionen exportieren, was das Animieren mir vereinfachen wird.









Um Zeit zu sparen habe ich mit einfachen Formen gearbeitet und für etwas mehr Tiefe nutzte ich Farbverläufe.

06 Fazit

Eine der grössten Herausforderungen für mich ist das Aussortieren von Ideen, da diese bei mir wie in einer Popcorn-Maschine unkontrolliert aufpoppen, vorallem wenn ich begeistert bin. Das führt auch oft dazu, dass ich mir viel zu viel vornehme und dabei vergesse, dass ich die Dinge auch noch technisch umsetzen können muss und das auch Zeit kostet.

Dieses mal bin ich aber mit genau dem im Hinterkopf an die Aufgabe herangegangen und habe schon früh angefangen mich selbst zu stoppen und zu kürzen wo es nötig ist.

Ich glaube, dass ich diese Story in After Effects umsetzen kann, ich darf mich einfach nicht in den Details verlieren und auch meine Ansprüche an mich und meine Leistung etwas zurückschrauben.

Dazu sollte ich mich noch mehr mit den Kameraeinstellungen und den Fachbegriffen auseinandersetzen, da ich diese die ganze Zeit miteinander verwechsle oder komplett vergesse.

