

Abb. 2 (links) verdeutlicht die im Text erwähnten „Schlaucharme und -beine“, ebenso grob die Entwicklung von der Bewegungsrichtungslinie über Kreise und Ellipsen zur Gestalt. Rechts ein – grob getuschter – Kopf, in dem die Bleistiftzeichnung zur Verdeutlichung der Kreiselemente belassen wurde. Abb. 3 stellt ebenfalls die einzelnen Segmente einer Trickfilmgestalt dar. Sie wirkt durch die „Bewegungsrichtungslinien“ plastisch. Plastik wird sonst – wie unten zu sehen – durch Kolorierung erzielt.

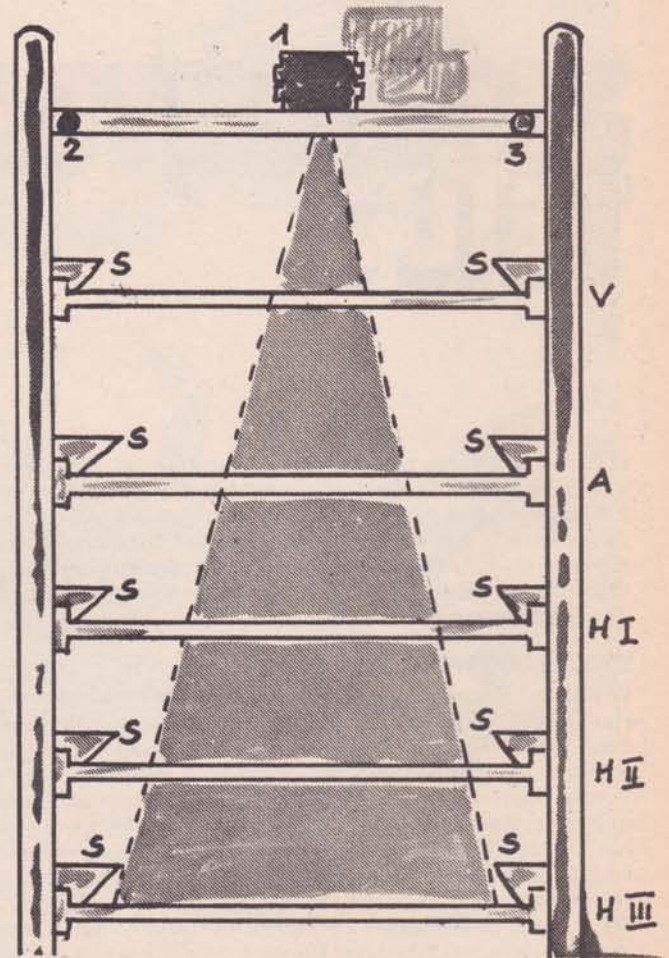


Abb. 4  
 Schema der Multiplan-Kamera  
 1) Kamera, in einem Schlitten befestigt, der durch 2) Ost-West-Motor nach rechts/links und 3) Nord/Süd-Motor nach oben/unten bewegt wird. S = Scheinwerfer auf allen Ebenen. V = Auflageebene für Vordergrund, A = Animationsebene (hier werden die Phasenfolien eingelegt) H I – H III = Auflageebenen für Hintergründe. Die Ebenen können variiert werden. (Beispiel: Zwei Vordergrundebenen. Animationsebene. Zwei Hintergrundebenen.)

Abb. 1 bis 3  
 Kreistechnik. Die Abbildungen zeigen die Stadien der Zeichnung. Typisch – auch für die „Fun Comics“, die vierfingerige Hand. Die Linie, die den Kreis schneidet, ist die sogenannte „Bewegungsrichtungslinie“.