

Maike Sarah Reinerth
Kleines Glossar
2013

<https://doi.org/10.25969/mediarep/444>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Reinerth, Maike Sarah: Kleines Glossar. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 22 (2013), Nr. 2, S. 178–179. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/444>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://www.montage-av.de/pdf/222_2013/222_2013_Maike_Sarah_Reinerth_Kleines_Glossar.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Kleines Glossar*

Maike Sarah Reinerth

2D-Animation

Animationstechniken, deren Ausgangsmaterial zweidimensional ist, also Höhe und Breite, aber keine Tiefe aufweist (z.B. Papier oder Glasplatten).

3D-Animation

Animationstechniken, deren Ausgangsmaterial dreidimensional ist, also Höhe, Breite und Tiefe aufweist (z.B. Puppen oder Legobausteine).

Computeranimation

Animationstechniken, die mithilfe spezieller Software aus virtuellen Daten am Computer Bewegtbilder errechnen; computer-generierte Animationstechniken können prinzipiell jede Form der 2D- oder 3D-Animation simulieren oder mit diesen traditionelleren Animationstechniken kombiniert werden, z.B. aus arbeitsökonomischen Gründen.

Zeichentrick:

Gezeichnete oder gemalte Einzelbilder werden mit kleinen Veränderungen aufgenommen und nacheinander geschaltet, sodass sich ein kontinuierlicher Bewegungsablauf ergibt. Als Basis können u.a. Papier oder Glas verwendet werden. Eine Sonderform des Zeichentrick ist die *cel-Animation*, bei der verschiedene Folien (*cells* von engl.: *celluloid*) mit einzelnen Bildbestand-

Puppentrick:

Dreidimensionale Puppen (oder auch Objekte) werden zwischen den einzelnen fotografischen Aufnahmen minimal in ihrer Position verändert, so dass sich ein kontinuierlicher Bewegungsablauf ergibt. Professionelle Trickpuppen haben in der Regel Holz- oder Metallskelette mit hochgradig beweglichen Gelenken, um natürliche Bewegungs-

2D-Computer-animation:

Bei der so genannten 2D-Computeranimation wird in der Regel ein Anfangs- und ein gewünschtes Endbild, die so genannten *key frames*, angegeben – der Computer errechnet dann anhand bestimmter Parameter die entsprechenden Zwischenschritte, z.B. eine metamorphotische Verwandlung (*morphing*) oder einen Bewegungsablauf.

1 Prototypische Animationstechniken, z.T. nach Furniss, Maureen (1999) *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Sydney: John Libbey

* Diese Übersicht stammt aus: Reinerth, Maike Sarah (2013) Animationsfilm. In: *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Hg. v. Markus Kuhn, Irina Scheidgen & Nicola Valeska Weber. Berlin/Boston: De Gruyter. S. 319–337, hier: S. 337. Die Redaktion dankt dem Verlag für die freundliche Genehmigung zum Wiederabdruck.

teilen übereinander gelegt werden – auf diese Weise kann z.B. eine Figur verändert werden, während der Hintergrund gleich bleibt.

Legetrick oder cut out: Zweidimensionale Ausschnitte, z.B. aus Pappe, werden zwischen jeder Aufnahme verschoben, sodass sich ein kontinuierlicher Bewegungsablauf ergibt. Eine Sonderform ist der von hinten beleuchtete Scherenschnitt- oder Silhouettenfilm, der ähnlich einem Schattentheater funktioniert.

Kameralose Animation: Das Filmmaterial wird direkt bearbeitet, z.B. durch Kratzen, Bemalen, Bekleben oder das Auftragen von Chemikalien. Bei dieser Animationstechnik ist keine Aufnahme notwendig, der Bewegungsablauf ergibt sich durch die kontinuierliche Veränderung jedes einzelnen *frames* des Films.

Rotoskopie: Bei diesem Verfahren werden reale, dreidimensionale Bewegungen fotografisch aufgezeichnet und anschließend in zweidimensionale Bilder übertragen, z.B. durch die Projektion auf eine Leinwand oder *cells*.

abläufe möglichst realistisch nachahmen zu können. Bestandteile des Gesichts oder der ganze Kopf der Puppe lassen sich häufig austauschen, um eine wirkungsvolle Mimik zu realisieren.

Knetanimation oder claymation: Objekte oder Figuren aus Lehm (engl.: *clay*) oder Knetmasse werden zwischen den einzelnen fotografischen Aufnahmen modelliert, sodass sich eine kontinuierliche Veränderung ergibt. Auch diese Puppen können zur besseren Stabilität ein Drahtskelett haben.

Pixilation: In Einzelbildschaltung werden Menschen oder Objekte der vorfilmischen Realität aufgenommen, die sich bzw. ihre Position zwischen den einzelnen Aufnahmen leicht verändern. Es entsteht eine leicht unruhige, unnatürliche Bewegung, auf die der englische Begriff *pixilated* (dt.: seltsam, verrückt) anspielt.

3D-Computeranimation: Verfahren zur 3D-Computeranimation nutzen Drahtgittermodelle, um einen virtuellen dreidimensionalen Raum zu simulieren, innerhalb dessen dann Objekte und Figuren bewegt oder Kamerabewegungen imitiert werden können.

motion capturing: Beim *motion* oder *performance capturing* werden reale Bewegungen mit speziellen Sensoren registriert und deren Daten anschließend zur Weiterbearbeitung in ein Computermodell übertragen.