

# FACHBEGRIFFE

## ANIMATIONSFILMPRODUKTION



### ALLGEMEINE BEGRIFFE

#### **Animatic**

Bei einem Animatic werden die Einzelbilder des Storyboards zusammengeschnitten und rudimentäre Dialoge sowie Soundtrack hinzugefügt.

Damit kann geprüft werden, ob das Timing der Dramaturgie im fertigen Film stimmt. Oft werden hierbei auch Kamerabewegungen und Zoom getestet.

Es definiert die Kameraeinstellung und die Aktion pro Einstellung. Das Animatic dient dazu, vor der arbeits- und kostenintensiven Animationsphase Schwierigkeiten zu erkennen und Unklarheiten zu beseitigen. Es ist ein wichtiges Tool zur Kommunikation mit Mitarbeitenden.

#### **Animation Supervisor / Animation Director**

Er definiert den Stil der Animation und kontrolliert, dass die Animationen der verschiedenen Animatoren zusammenpassen.

#### **Compositing**

Das Compositing ist der Prozess des Zusammenführens mehrerer Bildelemente zu einem stimmigen Gesamtbild.

#### **Foley**

Geräusche, die im Bild sichtbar sind und im Tonstudio durch einen Foley Artist / Geräuschemacher nachvertont werden.

Da im Animationsfilm kein O-Ton aufgenommen werden kann, spielen Foleys eine zentrale Rolle im Sound-Design eines Animationsfilms.

#### **Lip Sync**

Analyse der Mundstellungen für Dialoge. Letztere werden vor dem Animieren aufgenommen, damit für die Animation bereits festgelegt werden kann, bei welchem Bild welche Mundstellung gebraucht wird.

#### **Pitch Bible**

Konzept zu einer animierten TV-Serie. Sie beschreibt die Welt, die Charaktere und eine Reihe von Storylines.

#### **Soundbreakdown / Sound Detection**

Siehe Lip Sync

### STOP MOTION / STOP-FRAME / STOP-TRICK / PUPPENTRICK

Arbeit mit Einzelaufnahmen. Objekte in einer Szene werden jeweils vor der nächsten Aufnahme bewegt. Alle Bewegungen, auch Kamerabewegungen, werden so aufgenommen.

#### **Armatür**

Skelett der Puppen, das die Gliedmassen der Puppen in Position hält. Eine einfache Ausführung ist oft aus Draht und Holz, stabilere und dauerhaftere Varianten werden mit Kugelgelenken und Metallstäben vom Feinmechaniker erstellt.

#### **Motion Control**

Die Kamera wird auf Schienen über den Computer gesteuert. Dies ermöglicht im Stop Motion Film exakte Kamerabewegungen.

Auch für eine stereoskopische Umsetzung wird Motion Control eingesetzt, um die Kamera bei jedem Bild millimeterweise verschieben zu können.

#### **Rigging**

Rigs dienen im Stop Motion Film dazu Objekte in Position zu halten oder auch vom Boden abzuheben. Können sie nicht von Kulisse oder Objekten verdeckt werden, müssen sie in der Postproduktion digital retouchiert werden, Bild für Bild.

#### **Retouche**

Digitale Entfernung von Rigs und Fehlern.

#### **Tie Downs**

Vorrichtung zur Befestigung von Objekten und Puppen am Boden.

# CGI / COMPUTERANIMATION

## Effekte

Ein Effekt ist eine nachträglich hinzugefügte, visuelle Verfremdung des Bildes. Die Spannbreite ist riesig und geht von Bewegungsunschärfe, über Regen bis zur Explosion.

## Lighting

Die Beleuchtung einzelner Szenen.

## Motion Capturing / Bewegungserfassung

Das Verfahren ermöglicht es, jede Art von Bewegungen zu erfassen und in ein von Computern lesbares Format umzuwandeln. Diese Bewegungen können somit aufgezeichnet, analysiert und auf ein computergeneriertes Objekt übertragen werden.

## Particles

Werden für die Darstellung von Feuer, Nebel, Schnee und anderen Phänomenen gebraucht, bei denen sich eine Masse von Teilchen zu einem Gesamtbild formen. Das Verhalten und die Grösse der einzelnen Partikel kann definiert werden.

## Rigging

Definiert mittels virtuellem «Skelett», wie man einen Charakter bewegen kann (ähnlich wie Armatur bei Stop Motion). Beim Rigging wird mit Hilfe einer entsprechenden Software ein sogenanntes Skelett bzw. Rig aus Knochen oder auch Gelenken konstruiert, das festlegt, wie die einzelnen Körperteile bewegt werden können.

# PIXILATION

Aufnahme von Personen in der Stop Motion Technik.

# CUT OUT / LEGETRICKFILM

Bei der Cut Out Animation werden ausgeschnittene Objekte aus Materialien wie Papier, Pappe, Stoff oder Fotografien zu beweglichen Szenarien gelegt und mittels Stop Motion animiert.

## Tricktisch

Ein Tisch, über dem eine Kamera angebracht ist, die einzelbildweise aufnimmt, was darunter geschieht. Die Bildbestandteile werden entweder direkt unter der Kamera animiert oder es werden zuvor gefertigte Animationsschritte (Zeichnungen, bemalte Folien) ausgetauscht.

## Rendering

Der finale Prozess. Die dreidimensionalen Daten werden zu einem 2D Bild zusammengerechnet.

## Sculpting / Modeling

Die Figuren und Objekte werden im digitalen, dreidimensionalen Raum konstruiert.

## Shading

Schattierungsverfahren, mit denen die Darstellung von Flächen und Körpern in 3D-Grafiken realistischer dargestellt wird. Die Schattierung setzt die Beleuchtung eines Körpers voraus. Durch sie werden Körperformen und Körperkonturen, ebenso wie Unebenheiten und Krümmungen von Flächen plastisch hervorgehoben.

## Simulation

In der Simulation werden physikalische Gegebenheiten prozedural simuliert. So kann Wasser fließen, Feuer lodern, Wind in Stoffblasen etc.

## Texturing

Es dient dazu, die 3D Modelle (Objekte und Figuren) mit zweidimensionalen Bildern - sogenannten Texturen - und Oberflächeneigenschaften auszustatten. Texturen lassen computergenerierte Bilder detailreicher und realistischer erscheinen, ohne dass das zugrundeliegende Modell selbst verfeinert werden muss.

## Multiplan

Um mit mehreren Ebenen arbeiten zu können, wird ein Tricktisch mit mehreren übereinander angebrachten Glasplatten benötigt.

So kann der Vorder- und Hintergrund getrennt animiert werden, was bei komplexeren Cut Out Animationen unumgänglich ist. Ausserdem kann durch die Wahl des Schärfenbereichs Tiefe ins Bild gebracht werden. Für Kamerafahrten werden die Glasplatten bewegt.

## DIGITAL CUT OUT

Die Figuren setzen sich aus ausgeschnittenen Körperteilen zusammen, diese werden mittels Software im Computer animiert.

### Rigging

Beim Rigging wird die entworfene Figur mittels Gelenken animierbar gemacht. Das Rigging legt fest, wie die einzelnen Körperteile bewegt werden können.

## ZEICHENTRICKFILM

### Cleanups

Reinzeichnungen. Oft werden die Keyframes zuerst reingezeichnet, um das Inbetweening zu erleichtern.

### Character Sheet / Character Board

Siehe Modelsheet

### Inbetweens

sind die Zwischenzeichnungen von Keyframe zu Keyframe sie machen die Bewegung flüssig.

### Key Animator

Er entwirft das Gerüst der Animation, indem er die Schlüsselbilder / Hauptphasen der Bewegungen aufzeichnet. Er definiert somit die Bewegung und das Timing.

### Keyframe

Wichtige Schlüsselbilder einer Bewegung. Sie beschreiben den Bewegungsablauf.

### Line Tester

Software oder Hardware (Scanner/Videokamera), die im Zeichentrickfilm zur Überprüfung der Animation dient.

### Modelsheets / Character Sheet / Character Board

Zusammenstellung von Erscheinung, Posen und Gesten einer Figur. Insbesondere wenn verschiedene Animatoren an einem Film beteiligt sind, müssen diese Eigenschaften genau festgelegt werden.

## DIREKTE ANIMATION / CAMERALESS ANIMATION / DRAWN-ON-FILM ANIMATION

Bei dieser Technik wird direkt auf 35mm oder 16mm Filmmaterial gemalt oder gekratzt. Als Basis wird belichtetes oder unbelichtetes Filmmaterial verwendet. Beim entwickelten Filmmaterial oder auch Schwarzfilm werden die Zeichnungen Bild für Bild in den Film gekratzt. Beim unbelichteten Film wird aufs Zelluloid gemalt. Bei dieser Technik wird keine Kamera verwendet.

## SANDANIMATION

Bei der Erstellung eines Sand-Animationsfilms werden auf einer von vorne und/oder hinten beleuchteten Glasplatte einzelne Bilder aus Sand erstellt. Die Kamera nimmt die einzelnen Bilder wie beim Legetrick von oben auf.

## FARB-AUF-GLAS-ANIMATION

Bei dieser Technik wird mit Farbe auf eine von unten und/oder oben beleuchtete Glasplatte gemalt. Durch Vermischen von Gouachefarbe mit Glycerin oder die Verwendung von Ölfarben trocknen die Farben längere Zeit nicht ein und können beliebig bearbeitet werden. Die Kamera nimmt die einzelnen Bilder, wie bei Legetrick und Sandanimation, von oben auf.

## ROTOSKOPIE

Ist eine Animationsfilmtechnik, die auf gefilmtem Material basiert. Die Bilder werden einzelbildweise im Computer oder von Hand nachgezeichnet und malerisch interpretiert.