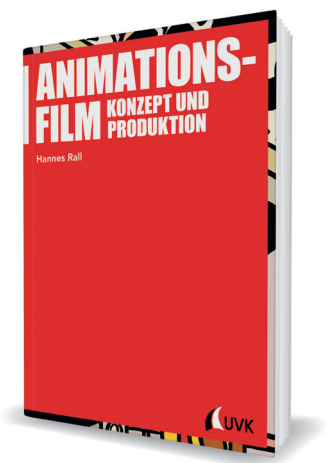
HANNES RALL
ANIMATIONSFILM

- Einzigartig gestaltetes Lehrbuch von einem der erfolgreichsten deutschen Trickfilmer
- Alles zum modernen Animationsfilm in einem Band
- Exklusive Interviews mit renommierten Animatoren



Hannes Rall
Animationsfilm
Konzept und Produktion
2015, 344 Seiten
1500 farb. Abb., Broschur
ISBN 978-3-86764-376-4
34,99 €

Auch als E-Book
27,99 €

Lassen Sie sich von Hannes Rall durch die faszinierende Welt des Animationsfilms führen. Ob Drehbuch, Storyboarding, figürliches Zeichnen oder Charakterdesign: Anhand zahlreicher Illustrationen erklärt der Trickfilmer die einzelnen Schritte der Konzeption. Zusätzlich geben junge und etablierte Animationskünstler Einblick in ihre Arbeit und bisher unveröffentlichtes Produktionsmaterial.
Website zum Buch: www.animationsfilm-buch.de

Leseprobe auf:
www.uvk.de

UVK

AUS DEM INHALT

VOR DER PRODUKTION (PRE-PRODUKTION)

1.1 Drehbuch und Storyboarding

1.2 Figürliches Zeichnen für Storyboard und Animation

1.3 Charakterdesign – virtuelle Besetzungscouch für Trickfilmstars

1.4 Was ist Produktionsdesign für Animation?
Experteninterview mit Hans Bacher,
Animation Produktionsdesigner

PRODUKTION (IN VERSCHIEDENEN TECHNIKEN)

2.1 Die Prinzipien der Animation und ihre Anwendung

2.2 Zeichentrickfilm
Experteninterview mit Andreas Deja,
2D-Character Animator

2.3 Stop Motion
Gastautorin: Kathrin Albers, preisgekrönte unabhängige Animationsfilmerin, Hamburg

2.4 Ein Einblick in die 3D-Computeranimation
Gastautorin: Melanie Beisswenger,
Professorin für 3D-Computeranimation
Experteninterview mit Volker Engel,
Academy Award Winner VFX
Experteninterview mit Isaac Kerlow,
Experte für 3D-Computeranimation

Kapitel 2.4

Ein Einblick in die 3D-Computeranimation

Gastautorin: Melanie Beisswenger

Ein Einblick in die 3D-Computeranimation

Neue visuelle Gestaltungsmöglichkeiten haben sich eröffnet: vom stilisierten Cartoon über fotorealistische Kreaturen und Welten bis hin zu interaktiven und immersiven Games ist nun mittels der 3D-Computeranimation alles möglich.

In weniger als 40 Jahren hat sich die 3D-Computeranimation von einer Nischenkunst, die allein Spielern die hohen Computerpreise zu einem ergreifenden kreativen Medium erreichbar, das sich nicht nur quer durch unsere Unterhaltungsindustrie verbreitet hat, sondern auch in Industrien wie dem Automobilbau, der Medizin, Architektur und vielen mehr Verwendung findet.

Der dominierende und allgemein auch der bekannteste Anwendungsbereich der 3D-Computeranimation ist sicherlich die Unterhaltungsbranche: von Animationsfilmen über Film- und TV-Produktionen mit digitalen Charakteren und visuellen Effekten (VFX) bis hin zu Spielen für Computer, Konsole und mobile Geräte. Kapitel Beatrix und Werbespots.

Die Entwicklung der Computer ermöglichte 3D-Zeichnen-Animationen in den späten 1970er Jahren in dem Filmen „Futureworld" (1976) und „Star Wars" (1977) haben sie die Kürzeste und Techniker der Computer-Animation. Die ersten Computer-Animationen sind zum Beispiel Ken Cybes ja, Terminator 2" (1991), die fotorealistischen Dinosaurier in „Jurassic Park" (1993) und die spielerischen Spielzeugfiguren Woody und Buzz Lightyear in einer voll am Computer animierten Kinofilm „Toy Story" (1995) von den Pixar Studios. Mittlerweile ist die Qualität der Ergebnisse der 3D-Computeranimation ung gehoben und die ebenso schnelle technologische Entwicklung der Hard- und Software, Rechenleistung, Datenmassen, Speicherkapazität und Bildauflösung ermöglicht immer bessere, noch realistischere – und eine immer komplexer werdenden visuellen Ansprüchen der Computerspielfan Nervosgefriedent und an dem Rand Ihrer Leistung gebracht. Abdeckerzeine im Fotorealismus wurden mit Filmen wie „Final Fantasy" (1997), dem

Dinosaurierfilm Chronicles and Hidden animations for Ice Age: Scrat, 20 Kurzfilm „Big Buck Bunny" (2008) Blender Foundation (www.blender.org)

digitalen Character Gollum in „Der Herr der Ringe – Die Zwei Türme" (2002) und der Kitrung von Brad Pitt in „Der seltsame Fall des Benjamin Button" (2008) erreicht. Der Fantasie sind heute keine Grenzen mehr gesetzt und Computergrafik-Künstler werden sich nun vermehrt nicht fotorealistischen Herausforderungen stellen. Die Entwicklung der visuellen Welten der traditionellen Künste und 2D-Animation ptiveen.

Mit Mitmachen ist 2.2 und – Dynamische machen in Hospital. Poster ist das Film, Jesse Kirchner" (2012) und Arna Fist Ohaps. Against Fraqe Kriminaqen, Dalen Anjamon, Jonatsen Rinsch, Pedro Barbosa, Thomaslus Fumenoun, Trump Processes The animation Ofcelo Kay, Zitterwald.

Hannes Rall

ist Associate Professor an der renommierten Nanyang Technological University (NTU) in Singapur. Er leitet dort den Studiengang Digitale Animation an der School of Art, Design and Media. Seine Animationskurzfilme wurden mehrfach ausgezeichnet.

UVK Verlagsgesellschaft mbH • Postfach 10 20 51 • D-78420 Konstanz • Fon +49 (0) 7531 / 90 53 0 • Fax +49 (0) 7531 / 90 53 98 • willkommen@uvk.de