

INHALT

Einleitung

13

1.

Portrait des konventionellen Trickfilms

21

1.1 Ausprägungen und Gattungen

22

1.2 Anfänge der Animation

25

1.3 Stationen des Zeichentrickfilms

26

1.4 Inszenierungsforschung des konventionellen Trickfilms

29

1.5 Der Puppentrickfilm

33

2.

Historie und Disposition der 3-D-computerbasierten Bilderzeugung

37

2.1 Computergrafik

37

2.2 3-D-Computergrafik

38

2.3 3-D-Computeranimation

44

2.4 Entwicklungsgeschichtlicher Zusammenhang von Film und Computer

45

2.5 Der vollständig computergenerierte Trickfilm

52

2.6 Der abendfüllende computergenerierte Spielfilm

55

3.

Disposition des Computers in der Trickfilmproduktion

57

3.1 CGI im filmwissenschaftlichen Diskurs

57

3.2 Algorithmisierung

58

3.3 Stationen der CG-Produktionslinie

61

3.4 Exkurs: Die 3-D-Applikation 3ds max

71

4.

Arbeitsfelder der computergenerierten Inszenierungsforschung

81

4.1 Figuration

83

4.2 Umgebung

105

4.3 Kamera

126

4.4 Licht und Beleuchtung

152

4.5 Animation

173

5.

Der Wirkungszusammenhang der mise-en-scène-Aspekte in der CGI

201

6.

Analyse ausgewählter Filmbeispiele

207

7.

Tendenzen des vollständig gerenderten Spielfilms

233

8.
Klassifizierung des CG-Films im Diskurs

237

8.1 Theorie der Hybridisierung

237

8.2 Theorie der Simulation

240

8.3 Definition Animationsfilm

241

9.
Schlussbetrachtungen

247

10.
Ausblick

255

Appendix I: Glossar
257

Appendix II: Verzeichnis der erwähnten Kurz- und Spielfilme
(Filmografie)
265

Appendix III: Literatur
287

