

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

