

# 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

