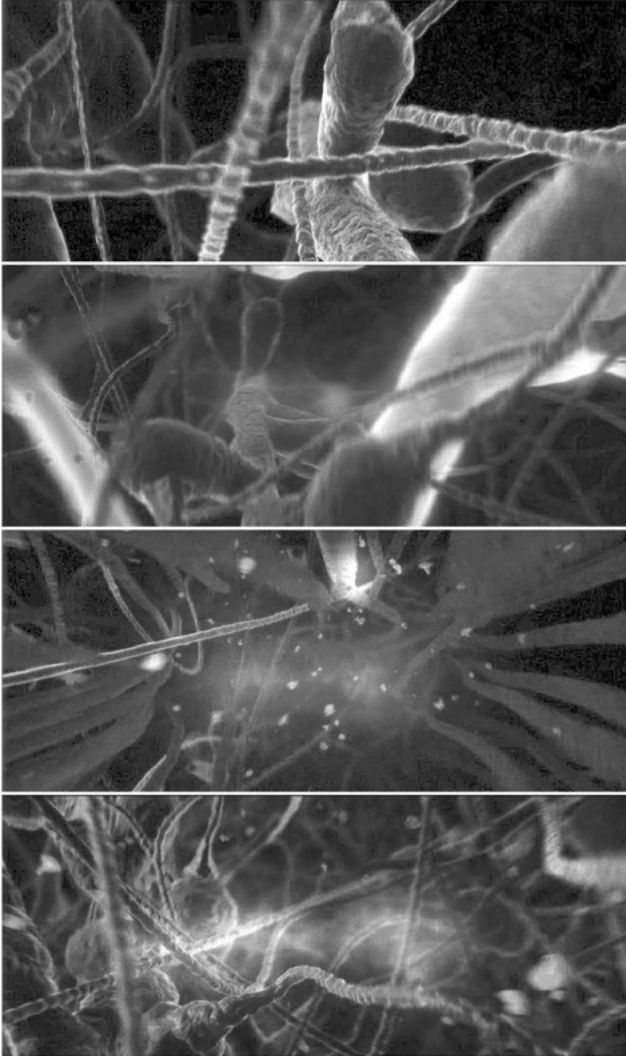


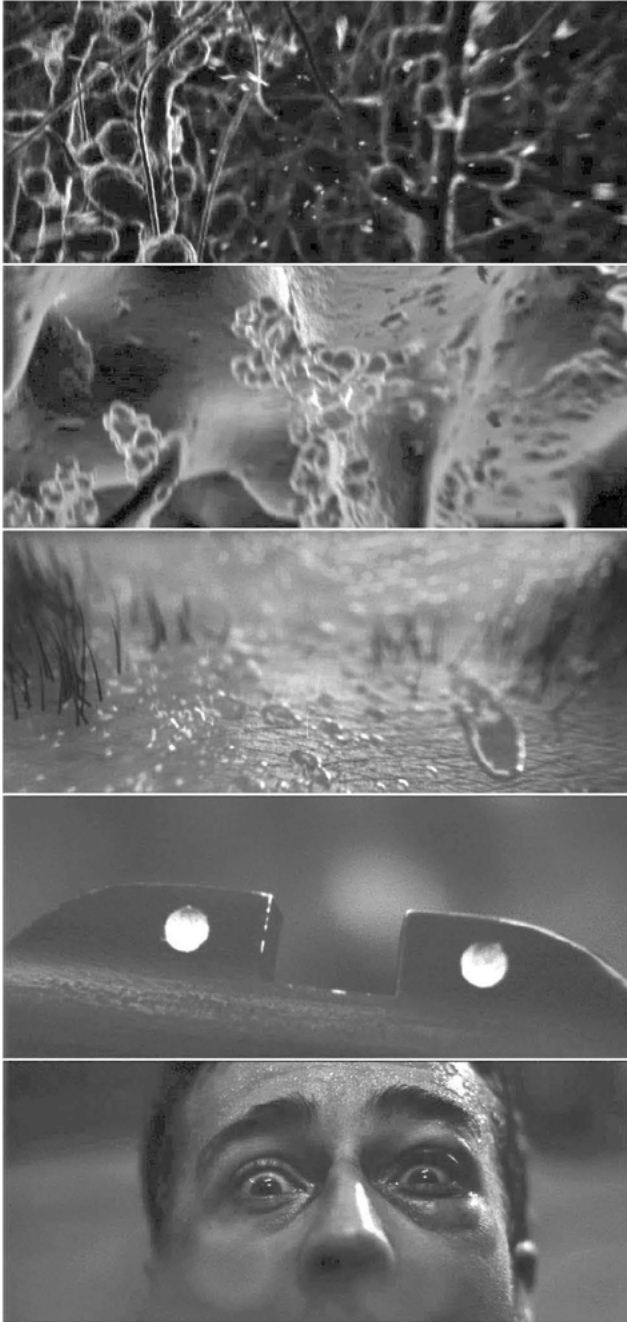
ABBILDUNGEN

Abb. 1–4: Titelsequenz aus *Fight Club*



Virtuelle Kamerafahrt durch das Gehirn (im Original farbig)

Abb. 5–9: Titelsequenz aus *Fight Club*



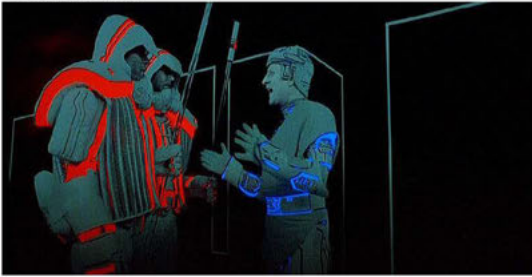
Fortsetzung: Virtuelle Kamerafahrt (im Original farbig)

Abb. 10a/10b: Who Framed Roger Rabbit



Gezeichnete Figuren: Flach im Vergleich zu den Schauspielerkörpern

Abb. 11: Tron



Die Schauspielerkörper wurden zwecks Integration nachträglich bemalt

Abb. 12: Tron



Die Körper werden den schematisierten Vektorgrafiken angeglichen

Abb. 13: Stuart Little II



Räumlichkeit: Kein Unterschied zwischen Animation und Live Action

Abb. 14: *The Day after Tomorrow*



N.Y. remixed: Panorama aus endlicher Zahl von Bildelementen konstruiert

Abb. 15: *King Kong*



Animierter Affe und digitales Double vor computergenerierter Aussicht

Abb. 16: *Stuart Little II*



Farbgebung: Comichafte Bildgestaltung in Gelb und Rot

Abb. 17: *Stuart Little II*



Central Park Panorama in knalligen Farben

Abb. 18: *Batman Begins*



Realismuseffekt im Vergleich zu Vorgängerfilmen; Inszenierte Normalität

Abb. 19/20: *Batman & Robin*



Die Vorgängerfilme der Serie setzen auf comichafte Übertreibung

Abb. 21: *Batman Begins*



Gotham City: Futuristische Stadt, die ohne grelle Farben auskommt

Abb. 22: *Sky Captain and the World of Tomorrow*



Farbgebung im *Technicolor*-Stil (re. Bildhälfte s/w – li. bereits eingefärbt)

Abb.23: *Sin City*



Lichtsetzung im Stil der *Schwarzen Serie*: Hartes Licht, starke Kontraste

Abb. 24: *Sin City*



Manchmal bleiben von den Schauspielern nur noch weiße Silhouetten

Abb. 25: *Sin City*



Pflaster auf der Haut wirken wie ausgestanzt: Verlorene Bildinformation

Abb. 26: *Sin City*



Der gefilmte Körper wird zu einem grafischen Element unter anderen

Abb. 27: *Sky Captain and the World of Tomorrow*



Durch das Nachkolorieren verwischen die Grenzen zw. den Elementen

Abb. 28: *Sky Captain and the World of Tomorrow*



Die Bekanntheit des Schauspielers wird zum Realismuseffekt

Abb. 29: *300*



Das animierte Blut spritzt zweidimensional in den 3D-Raum

Abb. 30: *A Scanner Darkly*



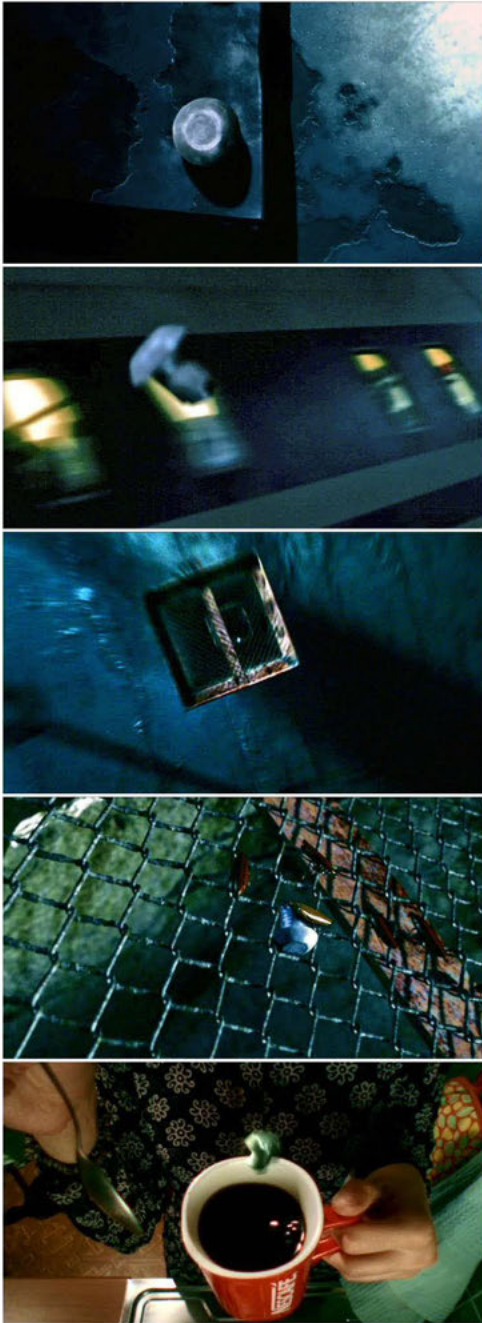
Die Strukturen aufgezeichneter Elemente scheinen durch (Flokati)

Abb. 31–35: *The Polar Express*



Die Ticket Ride Sequenz – der Weg des Tickets durch die Nacht

Abb. 36–40: Nochnoi Dozor

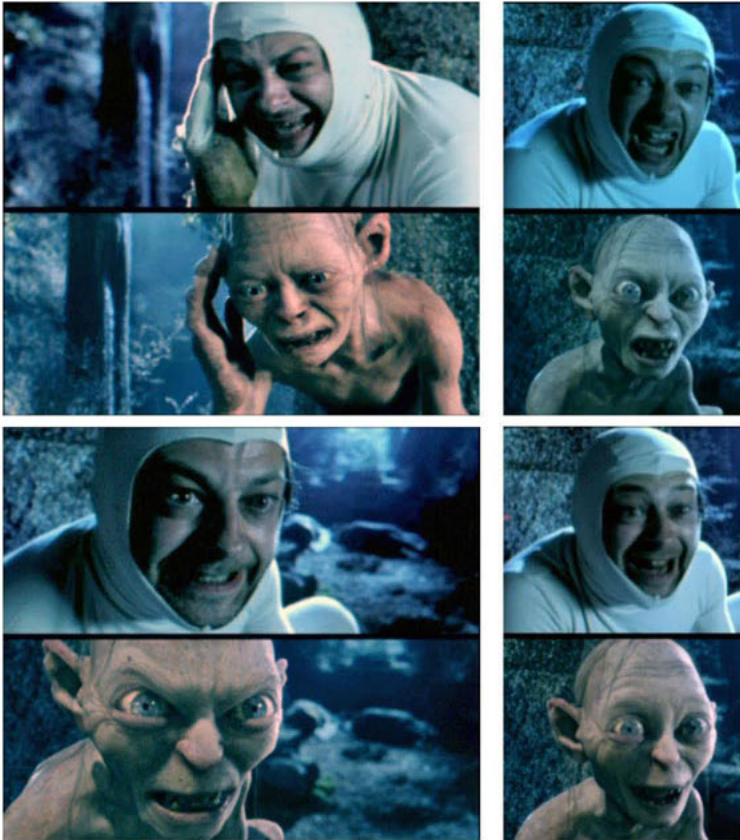


Der Flug eines Metallbolzen durch die Nacht als Computeranimation

Abb. 41–45: Panic Room

Ohne Schnitt: Die virtuelle Kamera kennt keine räumliche Beschränkungen

Abb. 46–49: *The Lord of the Rings* (Zusatzmaterial)



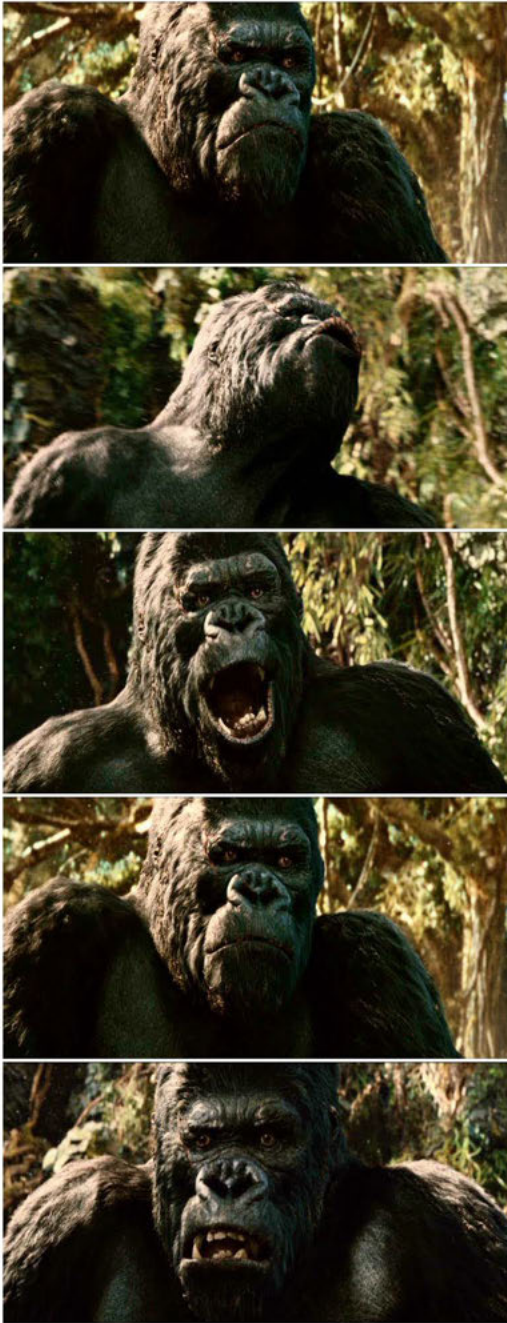
Im Vergleich: Die animierte Figur Gollum und ihr reales Vorbild

Abb. 50 und 51: *King Kong* (Zusatzmaterial)



Andrew Serkis spielt Kong am Set des Films

Abb. 52–56: *King Kong*



Charakterstudie des animierten Affens Kong

Abb. 57: *Finding Nemo*

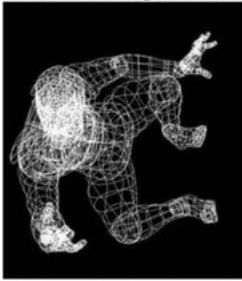


Abb. 58: *The Incredibles*



Menschenbilder in Animationsfilmen

Abb. 59–61: *Spiderman*



Glück gehabt: Das digitale Double trägt ein Ganzkörperkostüm

Abb. 62 und 63: *Final Fantasy*



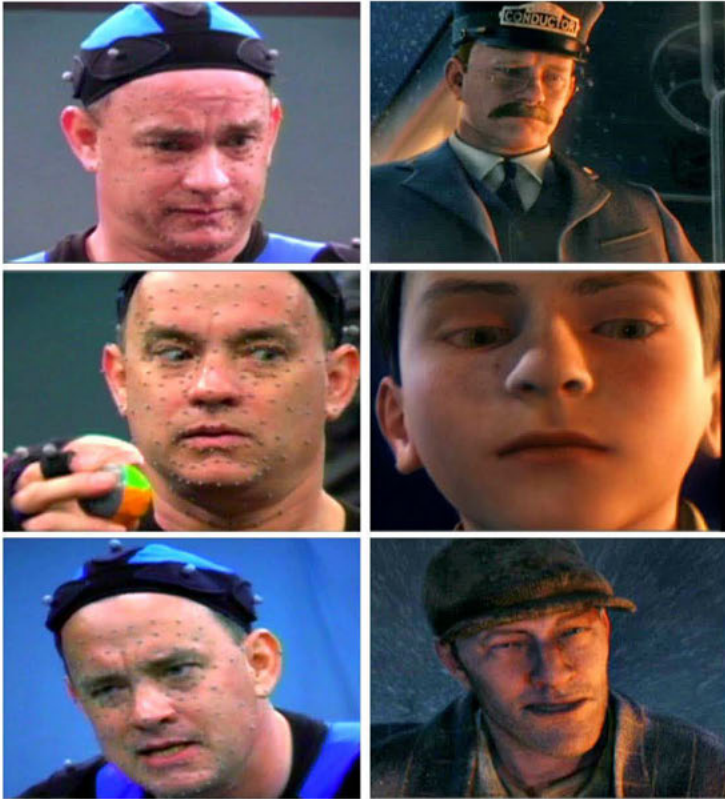
Durchschnittsgesichter: *The Night of the Living Dead*

Abb. 64: *The Matrix Reloaded*



Digitale Klone: Welcher der Herren ist der echte Schauspieler?

Abb. 65–70: *The Polar Express* (Zusatzmaterial)



Der Schauspieler Tom Hanks in drei seiner animierten Alter Egos

Abb. 71: *The Matrix* (Zusatzmaterial)



Das Set für die Aufnahmen der Bullet-Time-Fotografie

Abb. 72–76: *The Matrix*



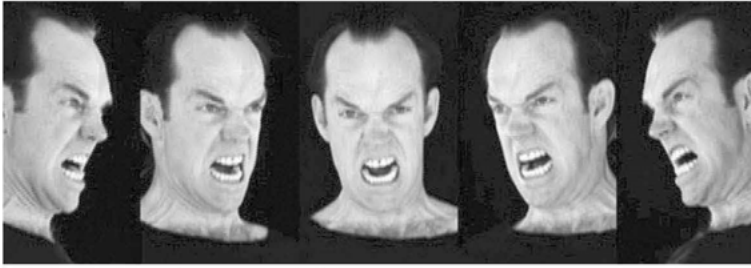
Eine mit Hilfe von Bullet-Time-Fotografie animierte Sequenz

Abb. 77–81: The Matrix Revolutions



Die Super-Punch-Sequenz

Abb. 82: *The Matrix Revolutions* (Zusatzmaterial)



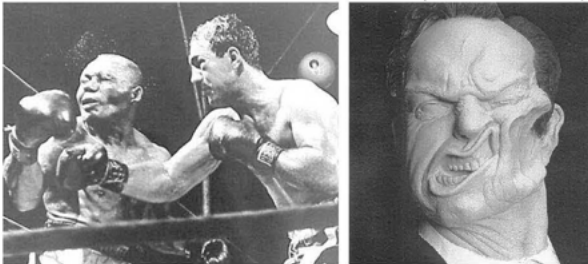
Bei der Universal Capture wird der Kopf von 5 Kameras vermessen

Abb. 83: *The Matrix Revolutions* (Zusatzmaterial)



Von links nach rechts: 3D-Rekonstruktion, gefilmtes Bild, digitaler Klon

Abb. 84 und 85: *The Matrix Revolutions* (Zusatzmaterial)



Als Vorlage der Gipsmaske (re.) diente eine alte Sportfotografie (li.)

Alle Abbildungen sind Standbilder aus der DVD-Version des jeweiligen Films und wurden vom Verfasser erstellt. Aus anderen Quellen stammen: Abb. 50–51: Produktionsfotos des Films *King Kong* auf http://uk.rottentomatoes.com/m/king_kong/photos.php (zuletzt geprüft am 22.05.2007); Abb. 59–61: Produktionsfotos des Films *Spider-Man II*. Quelle: <http://www.imageworks.com/> (zuletzt geprüft am 22.05.2007); Abb. 62/63: Porträts zweier Figuren aus *Final Fantasy – The Spirits Within*. Quelle: http://uk.rottentomatoes.com/m/final_fantasy_the_spirits_within/photos.php (zuletzt geprüft am 22.05.2007).

