

APPENDIX III: LITERATUR

Printmedien

- Adorno, Theodor W./Horkheimer, Max (1989): »Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug«. In: *dies.*: »Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente«, Frankfurt a.M.: Fischer, S. 128-176, hier: 133
- Allan, Robin (1997): »European influences on early Disney feature films«. In: Pilling, Jayne (Hg.): *A Reader in Animation Studies*, London (u.a.): John Libbey & Company Pty Ltd.; S. 240-260, hier: 240
- Armstrong, Richard (2005): *Understanding Realism*, London: British Film Institute
- Arnheim, Rudolf (1979): *Kritiken und Aufsätze zum Film*, Frankfurt a.M.: Fischer
- Arnheim, Rudolf (1988): *Film als Kunst; Mit einem Vorwort zur Neuausgabe*, Frankfurt a.M.: Fischer
- Balázs, Béla (1926): *Der sichtbare Mensch oder Die Kultur des Films*, Halle: Knapp
- Ballinger, Alexander (2004): *New Cinematographers*, London: Laurence King
- Barsacq, Léon (1976): *Caligari's Cabinet and other grand Illusions; A History of Film Design*, Boston: New York Graphic Society
- Bazin, André (2004): *Was ist Film?*, Berlin: Alexander
- Beier, Lars-Olav/Hornig, Frank/Schulz, Thomas (2005): »Treibjagd auf Bambi«. In: *Der Spiegel*; Nr. 51; S. 98 – 100
- Bell, Jon A. (2000): *3D Studio Max R3, Professionelle 3D-Effekte*, Bonn: MITP
- Beltrami, Michael (1992): »Abschweifungen über den Filmschauspieler«. In: Messer, Thomas (Hg.): *Cinema 38: Filmschauspielerei*; 38. Jahrgang, S. 20-29
- Bendazzi, Giannalberto (1994): *One Hundred Years Of Cinema Animation*, London: Libbey
- Benjamin, Walter (1963): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp

- Bergmann, Werner (1977): »Ein Kameramann denkt – was?« In: Aus Theorie und Praxis des Films; Zur Arbeit des Kameramanns im Spielfilm, Kulturpolitik – Kunst Heft Nr.: 5
- Birn, Jeremy (2001): Lighting und Rendering, München: Markt & Technik
- Blanchet, Robert (2003): Blockbuster – Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des Postklassischen Hollywoodkinos, Marburg: Schüren
- Blinn, Jim (1998): Dirty Pixels. Jim Blinn's Corner, San Francisco: Morgan Kaufman Publishers, Inc
- Blinn, James (alias Jim) (1987): »Computer Animation«. In: Solomon, Charles: The Art Of The Animated Image; An Anthology, Los Angeles: The American Film Institute
- Boehm, Gottfried (1999): »Die Wiederkehr der Bilder«. In: *ders.* (Hg.): Was ist ein Bild? München: Fink (2. Aufl.)
- Bonney, Sean/Jones Angie (2000): 3d studio max 3 Professional Animation, Indianapolis: New Riders Publishing
- Bordwell, David/Thompson, Kristin (1993): Film Art: An Introduction; Fourth Edition. New York: McGraw-Hill
- Bordwell, David (2005): Figures Traced In Light; On Cinematic Staging, Los Angeles (u.a.): University of California Press
- Boughen, Nicholas (2005): 3ds max Lighting, Texas: Wordware Publishing, Inc.
- Braidt, Andrea B. (2004): »Film-Genus; Zu einer theoretischen und methodischen Konzeption von Gender und Genre im narrativen Film«. In: Liebrand, Claudia/Steiner, Ines (Hg.): Hollywood hybrid; Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film, Marburg: Schüren, S. 45-66, *hier*: 45.
- Brody, Florian (1999): »The Medium Is the Memory«. In: Lunenfeld, Peter: New Essays on New Media, Massachusetts (u.a.): MIT Press Cambridge, S. 134-149.
- Brugger, Ralf (1993): 3D-Computergrafik und -animation, Bonn, München (u.a.): Addison-Wesley (Deutschland) GmbH
- Canemaker, John (1991): Felix: the twisted tale of the world's famous cat, New York: Pantheon Books
- Catmull, Ed (1998): »Introduction«. In: Street, Rita: Computer Animation; a Whole New World, Gloucester, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.
- Cook, Robert L./Carpenter, Loren/Catmull, Edwin (1987): »The Reyes image rendering architecture«. Computer Graphics Vol 21 Number 4, July 1987, S. 95-102

- Crafton, Donald (1987): »J. Stuart Blackton's Animated Films«. In: Solomon, Charles: *The Art Of The Animated Image; An Anthology*, Los Angeles: The American Film Institute, S. 13-26
- Darley, Andy (1997): »Second-order realism and post-modernist aesthetics in computer animation«. In: Pilling, Jayne (Hg): *A Reader in Animation Studies*, London (u.a.): John Libbey & Company Pty Ltd., S. 16-24
- Desse, Christophe (2005): »Als Modeler arbeiten«. In: *digital production 01/2005*, S. 121- 27
- Diemers, Daniel (2002): *Die virtuelle Triade; Cyberspace, Maschinenmensch und künstliche Intelligenz*, Bern/Stuttgart/Wien: Paul Haupt
- Driemeyer, Thomas (2001): *Rendering with mental ray*, Second edition, Wien: Springer
- Dunker, Achim (1993): *Licht- und Schattengestaltung im Film: »die chinesische Sonne scheint immer von unten«*, München: TR-Verlagsunion
- Ellrich, Lutz (2002a): »Die Realität virtueller Räume. Soziologische Überlegungen zur ›Verortung‹ des Cyberspace«. In: Maresch, Rudolf/Werber, Niels: *Raum-Wissen-Macht*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Ellrich, Lutz (2002b): »Tricks in der Matrix oder der abgefilmte Cyberspace«. In: Liebrand, Claudia/Schneider, Irmela (Hg): *Medien in Medien*, Köln: DuMont, S. 251-275
- Ellrich, Lutz (2004): »Die unsichtbaren Dritten – Notizen zur ›digitalen Elite««. In: Hitzler, Ronald (Hg): *Elitenmacht*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 79-90
- Elsaesser, Thomas (2002): *Filmgeschichte und frühes Kino; Archäologie eines Medienwandels*, München: edition text + kritik
- Ettegui, Peter (2000): *Filmkünste: Kamera*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Ettegui, Peter (2001): *Filmkünste: Produktionsdesign*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Evers, Marco/Wolf, Martin: »Raubfische in Entenhausen«. In: *Der Spiegel* Nr.: 46; 2003, S. 170-172
- Faulstich, Werner (2002): *Grundkurs Filmanalyse*, München: Fink
- Fellner, Wolf-Dietrich (1992): *Computer-Grafik; 2. Aufl*, Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: BI Wissenschaftsverlag
- Foley, James D. (u.a.) (1994): *Grundlagen der Computergraphik; Einführung, Konzepte, Methoden*, Bonn/Paris (u.a.): Addison-Wesley
- Ford, Michael/Lehman, Alan (2002): *Inspired 3D character setup*, Rocklin, Calif.: Premier Press Books
- Frutiger, Beat (1991): *Schminke – Maske – Körperkunst*, Bern: Zytglogge

- Furniss, Maureen (1998): *Art in Motion; Animation Aesthetics*, Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd.
- Gans, Thomas (1995): *Das Lichtdesign im szenischen Film*, Erlangen-Nürnberg: Univ. Diss.
- Georgi, Katja (1997): »Die Möglichkeiten des Puppentrickfilms«. In: Scholze-Stubenrecht, Werner: *Puppen im Film; Der Puppenfilm des DEFA-Studios für Trickfilme Dresden*, Dresden: DIAF (Deutsches Institut für Animationsfilm e.V.), S. 6-10
- Gibbs, John (2002): *Mise-En-Scène; Film Style And Interpretation*, London: Wallflower Press
- Giesen, Rolf (1990): *Sagenhafte Welten; Der phantastische Film*, München: Heyne
- Giesen, Rolf/Meglin, Claudia (2000): *Künstliche Welten; Tricks, Special effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute*, Hamburg/Wien: Europa-Verlag
- Giesen, Rolf (2003): *Lexikon des Trick- und Animationsfilms*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf
- Grabowski, Susanne/Nake, Frieder (2005): »Zwei Weisen, das Computerbild zu betrachten. Ansicht des Analoges und des Digitalen«. In: Warnke, Martin/Coy, Wolfgang/Tholen, Georg Christoph: *HyperKult II; Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*, Bielefeld: transcript, S. 142-149.
- Hagemann, Walter (1952): *Der Film, Wesen und Gestalt*, Heidelberg: Kurt Vowinckel
- Halas, John/Whitaker, Harold (1981): *Timing for Animation*, Oxford: Focal Press
- Hall, Edward T. (1976): *Die Sprache des Raumes*, Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann
- Hauge, Michael (1988): *Writing screenplays that sell*, London: Elm Tree Books
- Hayward, Susan (2000): *Cinema Studies: The Key Concepts; Second Edition*, London: Routledge
- Hickethier, Knut (1975): »Lexikon der Grundbegriffe der Film- und Fernsehsprache«. In: Paech, Joachim (Hg): *Film- und Fernsehsprache 1*, Frankfurt a.M., S. 45-48.
- Hickethier, Knut (2002): »Genretheorie und Genreanalyse«. In: Felix, Jürgen (Hg): *Moderne Film Theorie*, Mainz: Bender, S. 62-103.
- Hilgart, Christian (2000): *Kamera und Stil. Eine exemplarische Untersuchung zur Ästhetik aktueller Kameraarbeit im Film*, Erlangen-Nürnberg: Univ., Magisterarbeit
- Hoberg, Almuth (1999): *Film und Computer: wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*, Frankfurt/M (u.a.): Campus

- Holmes, Adam: »Animationsvorbereitung organischer Modelle und Charaktere für Film und Fernsehen«. In: Insider 3ds max 4.x, München: Markt und Technik, S. 277-350
- Hooks, Ed (2003): Acting for Animators; A Complete Guide to Performance Animation; Revised Edition, Portsmouth: Heinemann Press
- Hopkins, John (2004): Shrek: aus dem Sumpf auf die Leinwand, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf
- Hoppé, Angelika/Nake, Frieder (1995): Das allmähliche Auftauchen des Computers als Medium. Ergebnisse einer Delphi-Studie, Universität Bremen, Informatik Bericht Nr. 3
- Huschenbeth, Stefan (2001): »Digitales Blut für Hollywood«. In: digital production 03/2001, S. 227-231
- Jekubzik, Günter H. (2004): »2k or not 2k? Status der Digitalen Kameratechnik«. In: newsletter – Der Brancheninformationsdienst der Filmstiftung NRW, Ausgabe 7 – Dezember 2004, S. 20.
- Kandorfer, Pierre (1987): DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung; Theoretisch-technische Grundlagen der Filmgestaltung, Köln: DuMont 3. Aufl.
- Keuneke, Jürgen (2003): »Findet Nemo: Pixars animierter Ozean«. In: digital production, 06/2003, S. 36-41.
- Keuneke, Jürgen (2005): »Meister der Charaktere«. In: Film & TV Kameramann; 9/2005, S. 42-46.
- Kerlow, Isaac Victor (1996): The Art of Three-Dimensional Computer Animation and Imaging, New York (u.a.): Van Nostrand Reinhold
- Von Koenigsmarck, Arndt (2000): 3D Character Design, Bonn: Galileo Press GmbH
- Kohlmann, Klaus/Müller, Nicole (2005): »Voll zugeschnitten – Schneegestöber in 3ds max mit Particle Flow«. In: creative live, Nr. 06 Dez/Jan/Feb 2005; S. 40-45.
- Kolman, Vladimír (1981): Vom Millionär, der die Sonne stahl; Geschichte des tschechoslowakischen Animationsfilms, Frankfurt a.M.: Deutsches Filmmuseum
- Körte, Peter (2005): »Die Welt war nie genug«. In: Eue, Ralph/Jatho, Gabriele (Hg): Production Design und Film; Schauplätze Drehorte Spielräume, Berlin: Stiftung Deutsche Kinemathek und Bertz+Fischer
- Kracauer, Siegfried (1973): Theorie des Films; Die Errettung der äußeren Wirklichkeit, Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Krämer, Sybille (1995): »Vom Trugbild zum Topos. Über fiktive Realitäten«. In: Iglhaut, Stefan/Rötzer, Florian/Schweeger, Elisabeth (Hg): Illusion und Simulation; Begegnungen mit der Realität, Symposium München: Cantz, S. 130-137.

- Krämer, Sybille (2002): »Verschwindet der Körper?« In: Maresch, Rudolf/Werber, Niels: Raum–Wissen–Macht, Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Kregel, Marko: Jost Vacano – Die Kamera als Auge des Zuschauers, Marburg: Schüren
- Kühnel, Jürgen (2004): Einführung in die Filmanalyse; Teil 1: Die Zeichen des Films, Siegen: Universitätsverlag
- Lasseter, John/Daly, Steve (1995): Toy Story; The Art and Making of the Animated Film, New York: Hyperion Press
- Lasseter, John (1987): »Principles Of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation«. In: ACM Computer Graphics, Volume 21, Number 4, July 1987, S. 35-44.
- Lee, Kim (u.a.) (2002): Insider 3ds max 4.x; München: Markt+Technik
- Leister, W./Müller, H./Stöber, A. (1991): Fotorealistische Computeranimation, Berlin/Heidelberg/New York: Springer
- Liebrand, Claudia (2002): »Hybridbildungen – Film als Hybride«. In: Liebrand, Claudia/Schneider, Irmela (Hg): Medien in Medien, Köln: DuMont, S. 179-183.
- LoBrutto, Vincent: The filmmaker's guide to production design, New York: Allworth Press
- Lord, Peter/Sibley, Brian 1998: Cracking Animation; The Aardman Book of 3-D Animation, London: Thames & Hudson Ltd.
- Lunenfeld, Peter (2000): Snap To Grid; A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures; Massachusetts (u.a.): MIT (Massachusetts Institute of Technology) Press Cambridge
- Maase, Kaspar (2005): »Die ästhetische Würde des Kassenerfolgs. Zum Verhältnis zwischen Mainstream-Diskurs und Massenpublikum« In: Schenk, Imbert (u.a.): Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino; Berlin: Bertz+Fischer S. 17-30
- MacDonnell, Kevin (1973): Der Mann, der die Bilder laufen ließ oder Eadward Muybridge und die 25000 Dollar-Wette, Luzern: Bucher
- Maltin, Leonard (1980): Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm, München: Heyne
- Manovich, Lev (1996): »Kino und digitale Medien«. In: Schwarz, Hans Peter/Shaw, Jeffrey: Perspektiven der Medienkunst; Museumspraxis und Kunstwissenschaft, ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnology Karlsruhe: Cantz, S. 42-48
- Manovich, Lev (2001): The Language of New Media, Cambridge: MIT (Massachusetts Institute of Technology)
- Manovich, Lev (2005): Black Box – White Cube, Berlin: Merve
- de Marchi, Serge/Amiot, Roger (1977): Alles über den Zeichentrick- und Animationsfilm; Winterthur (Schweiz) und München: Gernsberg-Verlag

- McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen; Die unsichtbare Kunst, Hamburg: Carlsen
- Meglin, Claudia (2000): »Aufbruch ins digitale Zeitalter. Eine Geschichte der Computeranimation«. In: Giesen, Rolf/Meglin, Claudia: Künstliche Welten; Tricks, Special effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute; Hamburg/Wien: Europa, S. 171-185
- Menache, Alberto (2000): Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games; San Diego: Academic Press
- Midding, Gerhard (2005): »Träume aus Gips, Licht und Wind«. In: Film & TV Kameramann; 9/2005; München: I. Weber, S. 85
- Mikos, Lothar (2003): Film- und Fernsehanalyse, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH
- Miller, Phil (u.a.) (2000): Insider 3D Studio Max, München: Markt & Technik
- Monaco, James (1980): Film verstehen; Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films, Hamburg: Rowohlt
- Morie, Jacquelyn Ford (1998): »CGI Training for the Entertainment Film Industry«. In: IEEE Computer Graphics and Applications; Vol. 18, Nr. 1 January-February 1998, S. 30-37
- Müller, Nicole/Neumann, Guido (2005): »Hopp, hopp, hopp – Characteranimation in MotionBuilder«. In: creative live 04/Sept-Okt 2005, S. 60-63
- Muybridge, Eadweard (1989): The human figure in motion: a source book of sequential action images by a master photographer, New York: Bonanza
- Neuenfels, Benedict (1999): »Stil versus Corporate Identity. Möglichkeiten und Grenzen der Bildgestaltung«. In: Prümm/Bierhoff/Körnich (Hg): Kamerastile im aktuellen Film; Berichte und Analysen, Marburg: Schüren
- Ohanian, Thomas A./Phillips, Michael E. (2001): Digitale Filmherstellung; Die Veränderungen in Kunst und Handwerk des Filmmachens, Wesseling: Andreas Reil
- Olmos, Pablo (2004): Virtuelle Charaktere mit 3ds max; Modeling, Charakter-Setup, Animation, Bonn: Galileo
- Olson, Robert (1993): Art direction for film and video, Boston/London: Focal Press
- Palm, Goedart (2004): CyberMedienWirklichkeit; Virtuelle Welter-schließungen, Hannover: Heise
- Parent, Rick (2002): Computer Animation; Algorithms and Techniques, San Diego: Academic Press

- Parisi, Paula (1995): »The New Hollywood – Silicon Stars«. In: *Wired*, Vol. 3.12, December 1995, San Franzisko, Kalifornien, S. 142-145 und 202-210
- Pelican, Kira-Anne (2004): »Human 2.0«. In: *3D World*, Nr. 70; Nov 2005, Bath (England): Future Publishing, S. 38-43
- Pieper, Matthias (1994): *Computer-Animation; Inhalt, Ästhetik und Potential einer neuen Abbildungs-Technik*, Regensburg: Roderer
- Pinteau, Pascal (2004): *special effects; An Oral History*, New York: Harry N. Abrahams Inc.
- Preston, Ward (1994): *What an Art Director Does; An Introduction to Motion Picture Production Design*, Los Angeles: Silman-James
- Prümm, Karl (1999): »Stilbildende Aspekte der Kameraarbeit«. In: Prümm/Bierhoff/Körnich (Hg): *Kamerastile im aktuellen Film; Berichte und Analysen*, Marburg: Schüren
- Ratner, Peter (1998): *3-D Human Modeling and Animation*, New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Robertson, Barbara (2003): »Cousteau und Caustics: Die Technik hinter Nemos Unterwasserwelt«. In: *digital production*, Nr. 3/06 Nov/Dez 2003, S. 38-39
- Robertson, Barbara (2004a): »Animation oder Wirklichkeit?«. In: *digital production*, Nr. 06, Nov/Dez 2004, S. 28-31.
- Robertson, Barbara (2004b): »Inside the Incredibles«. In: *3Dworld*, Nr. 60, Dec 2004, S. 26-33.
- Robertson, Barbara: (2005a): »Pixel-Gymnastik im Cartoon-Stil«. In: *digital production*, Nr. 01, Jan/Feb 2005, S. 15-20
- Robertson, Barbara (2005b): »Inside Episode III«. In: *3Dworld*, Nr. 66, July 2005, S. 31
- da Rocha, Patricia Claudine (2004): *Computergame: hybride Formen zwischen Spiel und Film*, Magisterarbeit Sommersemester 2004; Universität zu Köln, Institut für Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft.
- Rumbke, Leif (2005): *Raumpräsentationen im klassischen Computerspiel*, Seminararbeit Sommersemester 2005, Kunsthochschule für Medien Köln.
- Reese, Stephanie (1996): *Character Animation with 3D Studio Max*, Scottsdale: Coriolis Group
- Schneider, Irmela (1994): »Hybridkultur. Eine Spurensuche«. In: Thomsen, Christian W. (Hg): *Ästhetik, Pragmatik und Geschichte der Bildschirmmedien. Arbeitshefte Bildschirmmedien 46; DFG-Sonderforschungsbereich 240; 1994; S. 9-24*
- Schneider, Irmela (2004): »Genre, Gender, Medien. Eine historische Skizze und ein beobachtungstheoretischer Vorschlag«. In: Liebrand,

- Claudia/Steiner, Ines (Hg): *Hollywood hybrid; Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Marburg: Schüren, S. 16-28
- Schoemann, Annika (2003): *Der deutsche Animationsfilm; Von den Anfängen bis zur Gegenwart 1909 – 2001*, Sankt Augustin: Gardez!
- Shaw, Susannah (2004): *Stop Motion; Craft skills for model animation*; Oxford: Focal Press
- Seger, Linda (1990): *Creating Unforgettable Characters*, New York: Henry Holt and Company
- Smith, David (1987): »New Dimensions – Beginnings of the Disney Multiplane Camera«. In: Solomon, Charles (Hg): *The Art Of The Animated Image: An Anthology*; Los Angeles: The American Film Institute
- Snider, Burr (1995): »The Toy Story Story«. In: *Wired*, Vol 3.12, Dec 1995, S. 146-150 und 212-216
- Solomon, Charles (1987): »Animation: Notes on a Definition«. In: Solomon, Charles: *The Art Of The Animated Image; An Anthology*, Los Angeles: American Film Institute, S. 10
- Sternberg, Claudia (1995): *Written for the Screen; Das amerikanische Spielfilmdrehbuch als Text*, Köln: Univ. Diss.
- Street, Rita (1998): *Computer Animation; a Whole New World*; Gloucester, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.
- Street, Sarah (2001): *Costume and Cinema; Dress Codes In Popular Film*, London (u.a.): Wallflower
- Swain, Dwight (1988): *Film Scriptwriting: A Practical Manual; Second Edition*, Stoneham USA: Focal Press
- Taylor, Henry M./Tröhler, Margit (1999): »Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm«. In: Heller, Heinz B./Prümm, Karl/Peulings, Birgit (Hg): *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*; Schriftenreihe der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft, Marburg: Schüren
- Thalman, Daniel/Magenat-Thalman, Nadia (1987): *Synthetic Actors in Computer-Generated 3D Films*. Berlin: Springer
- Thomas, Frank/Johnston, Ollie (1995): *The Illusion Of Live*, New York: Disney Ed.
- Thompson, Frank (1993): *Tim Burton's Nightmare Before Christmas; The Film, The Art, The Vision*, New York: Hyperion
- Ulrich, Gerhard (1970): *Welt der Malerei; Eine Einführung in ihre Grundlagen und Gesetze*, Gütersloh: Bertelsmann Kunstverlag
- Upstill, Steve (1990): *The Renderman Companion; A Programmer's Guide to Realistic Computer Graphics*, Massachusetts (u.a.): Addison-Wesley

- Vacano, Jost (1999): »Die Kameraarbeit im amerikanischen und im deutschen Kino; Schnittpunkte und Differenzen«. In: Prümm/Bierhoff/Körnich (Hg): Kamerastile im aktuellen Film; Berichte und Analysen, Marburg: Schüren
- Vaz, Mark Cotta (1996): *Industrial Light & Magic; Into The Digital Realm*, New York: Ballantine
- Vaz, Mark Cotta/Starkey, Steve (1994): *The Art of The Polar Express*, San Franzisko: Chronicle Books
- Veltman, Kim Henry (1995): »Elektronische Medien, die Wiedergeburt der Perspektive und die Fragmentierung der Illusion«. In: Iglhaut, Stefan/Rötzer, Florian/Schweeger, Elisabeth (Hg): *Illusion und Simulation; Begegnungen mit der Realität*. Symposium, München: Cantz, S. 26-48.
- Vince, John (2000): *Essential Computer Animation fast; How to Understand the Techniques and Potential of Computer Animation*; London: Springer
- Walitsch, Herwig (1998): »Der Computer«. In: Hiebel, Hans H./Hiebler, Heinz/Kogler, Karl/Walitsch, Herwig: *Die Medien*, München: Fink, S. 227-253
- Walter, Richard (1988): *Screenwriting, The art, craft and business of film and television writing*, New York: Penguin
- Watt, Alan (1990): *Fundamentals of three-dimensional computer graphics*; Workingham, England: Addison-Wesley
- Waybright, David (2001): *The making of Final Fantasy: the spirits within*, Indianapolis: Ind. Brady
- Weishar, Peter (2002): *Blue Sky; the art of computer animation; featuring Ice Age and Bunny*, New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Weishar, Peter (2004): *Moving Pixels; Blockbuster Animation, Digital Art and 3D Modelling Today*, London: Thames & Hudson
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*; New York: Routledge
- Wells, Paul (2002): *Animation; Genre and Authorship*, London: Wallflower
- White, Tony (1988): *The Animator's Workbook. Step-by-Step Techniques of Drawn Animation*; Oxford: Phaidon Press, Second Impression
- Wiedemann, Julius (2002): *Digital Beauties; 2D and 3D CG Digital Models*, Köln (u.a.): Taschen
- Willim, Bernd (1986): *Digitale Kreativität; Computer Grafik in der Kommunikationsgestaltung*; Berlin: Drei-R-Verlag
- Willim, Bernd (1989): *Leitfaden der Computer Grafik; Visuelle Informationsdarstellung mit dem Computer; Grundlagen, Verfahren, Einsatzbereiche*; Berlin: Drei-R-Verlag

- Winder, Catherine/Dowlatabadi, Zahra (2001): Producing Animation, Boston (u.a.): Focal Press
- Zielinski, Siegfried (1989): Audiovisionen; Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte, Hamburg: Rowohlt

Printmedien ohne Namensangabe

- O. a. N.: Antz; In: digital production; Ausgabe 04/98; Pullach: ACT GmbH, S. 303-305
- O. a. N.: Helden aus dem Computer – Shrek; In: digital production; Ausgabe 02/01 2001; Pullach: ACT GmbH, S. 302 – 305
- O. a. N.: A Bug's Life; In: digital production; Ausgabe 01; 1999; Reed Business Information, München 1999, S. 51 – 54

Internetseiten

- Ellrich, Lutz: Die Computertechnik als Gegenstand philosophischer Reflexion, www.uni-koeln.de/phil-fak/thefife/home/ellrich/computerphilosophie.htm, 2.6.2005
- Juul, Jesper: A Clash between Game and Narration. A thesis on computer games and interactive fiction, Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, Feb 1999, www.jesperjuul.dk/thesis/17.12.2004
- Manovich, Lev (1997): Was ist digitaler Film?, www.heise.de/tp/r4/html/result.xhtml?url=/tp/r4/artikel/6/6109/1.html&words=Manovich, 29.5.2005
- Manovich, Lev (2002): Models Of Authorship; www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc, 3.12.2005

Bildernachweis

- Abbildung 1: Lasseter, John/Daly, Steve: Toy Story; The Art and Making of the Animated Film. New York: Hyperion Press 1995, S. 1
- Abbildung 2 bis 5: Standbilder der Benutzeroberfläche von Autodesk 3ds max, Autodesk Media and Entertainment.
- Abbildung 7: 3ds max 7 New features and production workflow; focal press, Burlington, U.S.A.; 2005; beiliegende DVD.
- Abbildung 8: Standbild des Materialeditors von Autodesk 3ds max, Autodesk Media and Entertainment.
- Abbildung 9: Rendering der Vase mit 3ds max, Klaus Kohlmann
- Abbildung 10: Viewportdarstellung 3ds max
- Abbildung 11: Monaco, James: Film verstehen; Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch 1980. S. 174.

Abbildung 12: Standbild der Benutzeroberfläche von Autodesk 3ds max, Autodesk Media and Entertainment.

Abbildung 13: Rendering der Vase mit 3ds max, Klaus Kohlmann.

Abbildung 14: Spuransicht-Standbild der Benutzeroberfläche von Autodesk 3ds max, Autodesk Media and Entertainment.