

1. Record Nr.	UNISA996308813903316
Autore	Kohlmann Klaus
Titolo	Der computeranimierte Spielfilm : Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms / Klaus Kohlmann
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2015
ISBN	3-8394-0635-8
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (300)
Collana	Film
Classificazione	AP 52000
Soggetti	Film; Medien; Kultur; Computer; Animation; Digitale Medien; Medientheorie; Medienwissenschaft; Media; Culture; Digital Media; Media Theory; Media Studies
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter 1 INHALT 5 DANKSAGUNG 9 VORBEMERKUNG 11 Einleitung 13 1. Portrait des konventionellen Trickfilms 21 2. Historie und Disposition der 3-D-computerbasierten Bilderzeugung 37 3. Disposition des Computers in der Trickfilmproduktion 57 4. Arbeitsfelder der computergenerierten Inszenierungsforschung 81 5. Der Wirkungszusammenhang der mise-en-scene-Aspekte in der CGI 201 6. Analyse ausgewahlter Filmbeispiele 207 7. Tendenzen des vollständig gerenderten Spielfilms 233 8. Klassifizierung des CG- Films im Diskurs 237 9. Schlussbetrachtungen 247 10. Ausblick 255 Appendix I: Glossar 257 Appendix II: Verzeichnis der erwahnten Kurz- und Spielfilme (Filmografie) 265 Appendix III: Literatur 287 Backmatter 299
Sommario/riassunto	Die Computeranimation beginnt seit einigen Jahren, neben dem Zeichentrick- und dem Puppentrickfilm das Kino zu erobern. Vollständig auf dem Computer entstandene Filme drängen die klassischen Trickfilmarten zurück. Doch wie entstehen diese Filme? Dieses Buch gibt Einblicke in ihre Entwicklung und zeigt auf, wie Figuren und Drehorte entstehen, wie Kamera, Licht und Animation auf dem Computer eingesetzt werden. Neben der Inszenierung von computergenerierten Trickfilmen werden darüber hinaus Historie und Entwicklung nachgezeichnet, bekannte Filmbeispiele analysiert, bestehende Theorien über 3-D-Computeranimation vorgestellt und die

Stellung dieser neuartigen Gattung im Genre des Trickfilms bestimmt.  
»Ein Praxisbezug erfolgt durch die Verweise auf die Anwendung der 3-D-Software 3ds max. Somit ist für den Leser sehr gut nachvollziehbar, wie synthetische Realität im Film erzeugt wird.« Matthias Kuzina, MEDIENwissenschaft, 4 (2007) Besprochen in: [www.professional-production.de](http://www.professional-production.de), 5 (2008)

---