

# Index

## Zahlen

1×1-Rundplatten, 69, 128  
180-Grad-Regel, 165

## A

*A Boy and His Atom: The World's Smallest Movie*, 119  
Abspann, 187  
Achselzucken, 22  
Anderson, Wes, 154  
Animatics (Storyreel), 150, 182  
Animation. *Siehe auch* Filmherstellung  
Bühne, 4, 5, 65  
Ersetzungstechniken, 28–30, 42, 79  
Grundlagen, 8–11  
Prinzipien. *Siehe* Animationsprinzipien  
Software, 132–135, 174  
Stop-Motion, xii  
Tests, 25, 62, 170  
Animationsgerechtes Bauen, 63  
Bauen, was die Kamera sieht, 80–82  
Bewegungen, 68–71  
Kulissen  
Einzelner Raum, 76  
Geräumig, 77  
Modular, 74–75  
Stabil, 64–67  
Spezialeffekte, 78–79  
Teile trennen, 72–73  
Animationsprinzipien, 38  
Bögen, 50  
Bühnenbild, 60–61  
Easing, 46–47

Einleitung der Bewegung, 48–49  
Pendel, 48  
Platzierung, 58–59  
Räumliche Abstimmung, 44–45  
Springende Minifigur, 51  
Stauchern und Dehnen, 42–43  
Überlappende Bewegungen, 52–54  
Übertreibung, 39–41  
Unterstützende Aktionen, 55–57  
Versuch und Irrtum, 62  
Weiterführen, 48–49  
Zeitliche Abstimmung, 44–45  
Zurücksetzen, 48–49  
*Animator's Survival Kit, The* (Williams), 199  
Anstoßen des Sets, 8, 64, 132  
Apps für Mobilgeräte, 3, 133  
Arbeitsblätter, 151–152  
Arme  
Bewegungsmöglichkeiten, 15  
Heben/Senken, 19, 22, 47  
Nicken, 22  
Artikulationspunkte, 14  
Auflösung, 113  
Aufnahmekoffer, 128–129  
Aufnahmen kürzen/löschen, 183  
Aufnahmen  
Bewegung hinzufügen, 160–163  
Einstellungsarten, 158–159  
Komponieren, 9, 164–166  
Kürzen/löschen, 183  
Planen, 146–151  
Reihenfolge, 146, 150, 182  
Ausflippen, 23  
Ausrüstung, 2, 128–130. *Siehe auch* Kamera; Beleuchtung

## B

Bauanleitung für Pagano-Puppen, 91–106  
Beine, 16, 18  
Beleuchtung  
Ausrüstung, 124–127  
Grundlagen, 5  
Sicherheit, 166  
Techniken, 166–171  
Belichtungseinstellungen, 9, 173  
Belichtungszeit, 173  
Belville-Maßstab, 109  
Beobachtung, 25, 36  
Beugen in der Hüfte, 21  
Beurteaux, Marc, 87  
Bewegung, 13 *Siehe auch* Animationsprinzipien  
Beim Bauen vorsehen, 68–71  
Kamerabewegung, 160–163  
Minifiguren  
Beweglichkeit, 14–18  
Einschränkungen, 35  
Gehen, 24–27  
Gesten, 19–23  
Körperhaltungen, 14–16  
Springen, 31, 42, 51, 57  
Veränderungen, 33–35  
Winzige Bewegungen, 17–18  
Minilandfiguren, 87–88  
Pagano-Puppen, 89–90  
Bibliothek (Schnittsoftware), 180  
Bildtrittelung, 164  
Bildformat, 147, 154–155  
Bionicle-Maßstab, 109  
Blasballon, 129  
Blende  
Kamera, 173  
Schnitt, 184, 185  
Bögen, 50  
Brainstorming, 138–141  
Geplante Vorgehensweise, 144  
Spielerische Vorgehensweise, 142–143  
*Brick Flicks* (Herman), 199  
Brickfilme, xii  
*Civilisation*, 84  
*Country Buildin'*, 90  
*Fixed System*, A, 193  
*Ghost Train*, 126  
*Greedy Bricks*, 35  
*Henri & Edmond – Droits d'auteur*, 86  
*LEGO Movie, The*, x, 84  
*Little Guys!*, 107, 125, 140  
*Little Guys ... in Space!*, 87, 163  
*Magic Picnic, The. Siehe Magic Picnic, The*  
*Metamorphosis*, 141  
*MIMUS*, 107  
*Minilife TV*, 86  
*Nightly News at Nine*, 117, 145  
*Plastic Giant*, 89  
*Playback*, 89  
*Pokeballin 2*, 107  
*Robota*, 87, 125  
*Tout le bloc en parle*, 89  
Brickfilmer, xii  
Brückenplatten, 72, 129  
Kulissen, 76  
Minifigurenrümpfe, 17  
Bühnenbild planen, 60–61  
Büroklammern, 129

## C

Caron, Marc-André, 89  
Chromakey, 190–191  
Clips  
    LEGO-Elemente, 68  
    Videoschnitt, 180  
Compositing, 190–191  
Computer, 130

## D

Deckenbeleuchtung, 5  
Deprimiertes Scharren, 23  
Detailaufnahme, 159  
Dialog, 177  
    Aufnehmen, 178  
    Drehbuch, 145  
Digitale Effekte, 186  
Digitale Gesichtsanimation, 30,  
    193–194  
Dragonframe, 135  
Drehbuch, 144–146  
Drehplan, 146, 182  
Drehplatten, 69, 129  
Drehung (Minifigur), 21  
Dreipunktbeleuchtung, 167  
Dynamische Einstellungen,  
    160–163

## E

Easing, 46–47  
Effekte in der Kamera  
    Springen und Fliegen, 31  
    Spezialeffekte, 78–79  
Einleitung einer Bewegung, 48–49  
Einrastcharniere, 71  
Einstellungen  
    Einstellungen komponieren,  
        164–166  
    Einstellungsarten, 158–159  
    Kamerabewegung, 160–163  
Einzelner Raum, 76  
Elementtrenner, 128

Erzwungene Perspektive, 85, 166  
Exportoptionen, 132

## F

Farbige Lichter, 168  
Fassaden, 81–82  
Fernbedienung, 114, 132  
Filmherstellung  
    Animatics, 150  
    Arbeitsblätter, 151–152  
    Beleuchtung, 166–171  
    Brainstorming, 138–144  
    Drehbuch, 144–146  
    Kinematografie, 154–166,  
        172–173  
    Schnitt, 180–189  
    Storyboard, 147–149  
    Ton, 176–179  
    Wettbewerbe, 139, 179, 195, 199  
Fisher, Aaron, 193  
Fixierung  
    Minifiguren, 24  
    Pagano-Puppen, 89  
Flackern, 170  
Fliegen, 31–32, 57  
Formatierung (Drehbuch), 144–145  
Fps, 11, 156–157  
*Frankenweenie*, 135  
Führungslicht, 167  
Fülllicht, 167  
Füße, 18, 24

## G

Gefühle ausdrücken  
    Beobachtung, 36  
    Einfache Gesten, 19–21  
    Gesichtsanimation, 28–30, 90,  
        193–194  
    Musik, 177  
    Stimmungsbeleuchtung, 168  
    Zusammengesetzte Gesten,  
        22–23

Gegenlicht, 167  
Gehen, 24–27, 55  
Gelenke, 14, 70, 129  
Geplante Vorgehensweise, 144–  
    152, 182, 189  
Gesichtsanimation, 28–30, 90, 108,  
    193–194  
Gesten  
    Beobachtung, 36  
    Einfach, 19–21  
    Hinzufügen zum Gehen, 27, 55  
    Überlappen, 52–54  
    Zusammengesetzt, 22–23  
Gewicht, 45, 46–47  
Gliedermaßen aus LEGO-Elementen,  
    34  
*Grand Budapest Hotel, The*, 154  
Greenscreen, 190, 191  
Großaufnahme, 159  
Grundplatten, 7, 65

## H

Haar, 15, 17, 21, 23, 56  
Halbnahaufnahme, 159  
Halbtotale, 158  
Hals, 15  
    Hals recken, 21  
Hände, 16, 18  
    Beide Hände drehen, 20  
    Drehen, 20  
    Handgelenke, 16  
Hardware, 2, 128–130. *Siehe auch*  
    Kamera; Beleuchtung  
Harter Schnitt, 184  
Hartes Licht, 169  
Herman, Sarah, 199  
High Five, 52–53  
Hintergrund  
    Fassaden, 81–82  
    Kleinmaßstäbliche Elemente, 166  
    Kontrastfarbe, 59  
    Tonkarton, 7

Horizontale Kamerabewegung, 160  
Horstmann, Mirko, viii, 35  
Hüfte, 16, 17, 21

## I

Ideentagebuch, 139  
*Illusion of Life, The* (Thomas und  
    Johnston), 38  
Import von Aufnahmen in die  
    Schnittsoftware, 181  
Info- oder Inspektorfenster  
    (Schnittsoftware), 180  
Irisblende, 184, 185  
ISO-Einstellung, 173

## J

Johnston, Ollie, 38

## K

Kacheln, 18, 24, 73, 76, 123, 129  
Kamera- und Schnittenweisungen  
    (Drehbuch), 145  
Kamera  
    Auswählen, 3, 112–119  
    Belichtungseinstellungen, 173  
    Bewegung, 160–163  
    Digitale Spiegelreflexkamera,  
        118  
    Funktionen, 112–114  
    Halterung, 5, 121–123  
    Kompaktkamera, 117  
    Kreativer Einsatz, 119  
    Makromodus, 113, 172  
    Platzierung, 5  
    Smartphones und Tablets, 115  
    Softwarekompatibilität, 114,  
        131, 132  
    Stative, 120  
    Webcams, 116  
Kamerafahrt, 123, 160–163  
Kinematografie, 154  
    Beleuchtung, 166–171

Belichtung, 173  
 Bildformat, 154–155  
 Bildfrequenz, 156–157  
 Einstellung  
   Einstellungen komponieren, 164–166  
   Einstellungsarten, 158–159  
   Kamerabewegung, 160–163  
 Grundlagen, 9  
 Schärfe, 172  
 Kitt, 7, 24, 32, 33, 67, 129  
 Klebstoff, 129  
 Klemmen, 7, 65, 129  
 Kompaktkamera, 117  
 Kompatibilität (Animationssoftware), 114, 131, 132  
 Kopf  
   Hals recken, 21  
   Am Kopf kratzen, 22  
   Kopf schütteln, 20, 56  
 Minifiguren, 15  
 Varianten für eine einzige Figur, 29–30  
 Kopffreiheit, 164  
 Körperhaltungen, 14–16  
 Körpersprache. *Siehe* Gesten  
 Kreppband, 7, 65, 128  
 Kritik, 198  
 Kugelgelenke, 70  
 Kupplungskraft, 66

**L**  
*LEGO Movie, The*, x, 84  
 LEGO-Lineal, 128  
 Leseprobe, 145  
 Levitation, 31–32  
 LifeLites, 127  
 Lineal (LEGO), 128  
 Lippensynchrone Vertonung, 30, 90, 108, 192–194  
 Little-Guys-Maßstab, 107–108

Live-Wiedergabe (Animationssoftware), 132, 174  
 Logische Lichtführung, 171  
 Loser Mann, 67

**M**  
*Magic Picnic, The*, xi  
 Animatics, 150  
 Drehbuch, 145  
 Drehplan, 146  
 Hintergrund, 7, 166  
 Set mit einem einzigen Raum, 76  
 Spielerische Vorgehensweise, 142  
 Stadtkulissen, 80–81  
 Storyboard, 148–149  
 Makromodus, 113, 172  
 Manuelle Einstellungen (Kamera), 112  
 Marion, Maxime, 86  
 Maskierung, 32  
 Maßstäbe  
   Little-Guys-Maßstab, 107–108  
   Mikromaßstab, 84–85  
   Minifiguren, 86, 110  
   Miniland, 87–88  
   Pagano-Puppen, 89–106  
   Sonstige, 109  
 Mikrofon, 130, 178  
 Mikromaßstab, 84–85  
 Minifiguren, 14  
   Bewegung, 13  
   Einfache Gesten, 19–21  
   Einschränkungen der Bewegung, 35  
   Gehen, 24–27  
   Gesichtsanimation, 28–30, 193–194  
   Körperhaltung, 14–16  
   Springen, 31, 42, 51, 57  
   Verändern, 17, 33–35  
   Winzige Bewegungen, 17–18

Zusammengesetzte Gesten, 22–23  
 Minifigurenmaßstab, 86, 110  
 Minilandmaßstab, 87–88  
 Modulare Kulissen, 74–77  
 Mundformen. *Siehe* Lippensynchrone Vertonung  
 Musik, 177, 178, 188

**N**  
 Neigen, 18  
 Nicht-LEGO-Elemente, 82, 178

**O**  
 Onion Skinning. *Siehe* Zwiebelhaut-Funktion  
 Ortsangabe (Drehbuch), 144

**P**  
 Pagano, David, x  
 Pagano-Puppen  
   Bauanleitung, 91–106  
   Beschreibung, 89–90  
*Paranorman*, 135  
 Pendel (Übung), 48  
 PF-Lichter (Power Functions), 126  
 Pickett, David, x  
 Pins, 69  
 Pinsel, 129  
 Platzierung, 58–59  
 Postproduktion, 175  
   Compositing, 190–191  
   Digitale Gesichtsanimation, 193–194  
   Lippensynchrone Vertonung, 192  
   Maskierung, 32  
   Schnitt, 180–189  
   Ton, 176–179  
   Veröffentlichung, 195–196  
 Power Functions (Lichter), 126

**R**  
 Raucheffect, 78, 79  
 Räumliche Abstimmung, 44–45  
 Regieanweisungen, 144  
 Rolph, Jon, 84  
 Rumpf (Minifiguren)  
   Arme entfernen, 33–34  
   Brückenplatten, 17

**S**  
 Salaises, Christopher, 86  
 Schärfe, 9, 113, 172  
 Scharniere, 68, 71, 129  
 Schauspielerische Darbietung, 13  
   Beobachtung, 36  
   Einfache Gesten, 19–21  
   Gesichtsanimation, 28–30, 193–194  
   Zusammengesetzte Gesten, 22–23  
 Schiebewände, 75  
 Schleifenwiedergabe, 174  
 Schnitt, 180–189  
 Schrägsteine, 129  
 Schreibtischlampen, 5, 124  
 Schrittzzyklus, 25–26  
 Schultern, 15  
 Schwenk, 160, 161  
 Sets  
   Anstoßen des Sets, 8, 64, 132  
   Fassaden, 81  
   Geräumig, 77  
   Grundlagen, 6–7  
   Hintergrund, 7, 59, 166  
   Modular, 74–76  
   Nicht-LEGO, 82  
   Sichern, 7, 65–66  
   Sichtbarkeit, 80–82  
   Stabil, 64–67  
   Verschieben, 73  
*Shaun das Schaf*, 135  
 Sicherheit, 166

Skalp, 17  
 Smartphone, 115  
 Software  
   Animation, 132–135, 174  
   Bildbearbeitung, 32  
   Hardwarekompatibilität, 114,  
     131, 132  
   Tonaufnahme, 178  
   Videoschnitt, 180  
   Vorproduktion, 145, 151  
 Spätzündung, 23  
 Speicherkapazität (Kamera), 114  
 Spezialeffekte  
   Aus LEGO-Elementen, 31–32,  
     78–79  
   Digital, 186, 190–191  
 Spiegelreflexkamera, 118  
 Spielerische Vorgehensweise,  
   142–143, 182, 189  
 Spitzlicht, 167  
 Springen, 31, 42, 51, 57  
 Springender Ball, 43  
 Stäbe, 18, 34, 68  
 Stative, 120  
 Stauchen und Dehnen, 42–43  
 Stimmungsbeleuchtung, 168  
 Stop Motion Studio, 3  
   Animation ansehen, 10  
   Aufnahme, 8  
   Bildfrequenz, 11  
   Vergleich mit anderen Apps, 133  
 Stop-Motion, xii  
 Storyboard, 147–149  
 Storyreel (Animatics), 150  
 Streuung (Licht), 169  
 Stromversorgung (Kamera), 112

Studio  
   Ausrüstung, 2, 128–130  
   Beleuchtung, 124–127, 169, 170  
   Grundlegende Einrichtung, 4–7  
   Kamera. *Siehe* Kamera  
   Tonstudio, 177–178  
 Stützkonstruktionen, 31–32, 70,  
   105  
 Szenengestaltung, 6–7, 58–61,  
   75–77, 144, 168, 171

**T**  
 Tablet, 115  
 Tantiemenfreie Klänge, 179  
 Thomas, Frank, 38  
 Timeline (Schnittsoftware), 180  
 Ton, 130, 150, 176–179, 188–189  
 Totale, 158  
 Transparente Elemente, 26, 31,  
   126, 128  
 Trennbare Elemente bauen, 72–73  
 Troeger, Steffen, 107

**U**  
 Überblenden, 184, 185  
 Übergänge  
   Bild, 184–185  
   Ton, 188  
 Überlappende Bewegungen,  
   52–54  
 Übertreibung, 39–41  
 Übungen  
   Gefühle durch Gesten ausdrü-  
     cken, 23  
   Pendel, 48  
   Rauchwolkeneffekt, 79

Set mit einem einzigen Raum  
   bauen, 76  
 Springende Minifigur, 51  
 Springender Ball, 43  
 Storyboard, 149  
 Ungewöhnliche Gangarten, 27  
 Unterstützende Bewegungen,  
   55–57  
 Urheberrecht (Ton), 179

**V**  
 Vacca Production, 89  
 Verkanten (Minifiguren), 18  
 Veröffentlichung, 195–196  
 Versuch und Irrtum, 62  
 Vertikale Kamerabewegung, 161  
 Videoaufzeichnung, 113  
 Viewer-Fenster, 180  
 Vorspann, 187  
 Vorproduktion, 137  
   Animatics, 150  
   Arbeitsblätter, 151–152  
   Brainstorming, 138–144  
   Drehbuch, 144–146  
   Storyboard, 147–149

**W**  
 Was-wäre-wenn-Fragen, 141  
 Webcams, 116  
 Weiches Licht, 169  
 Weißabgleich, 129, 173  
 Weiterführen der Bewegung,  
   48–49  
 Werkzeug, 2, 128–130. *Siehe auch*  
   Kamera; Beleuchtung  
 Wettbewerbe, 139, 179, 195, 199

Wiedergabetasten, 132, 174  
 Williams, Richard, 199  
 Winzige Bewegungen, 17–18,  
   126–127  
 Wischblende, 184, 185  
 Wissenschaftliche Methode, 62  
 Woodley, Dylan, 107

**X**  
 X-Sheets, 132, 151–152

**Z**  
 Zahnstocher, 16, 129  
 Zeigen und Drehen, 22  
 Zeitachse (Schnittsoftware), 180  
 Zeitliche Abstimmung, 44–45  
 Zoom, 162  
 Zurücksetzen, 48–49  
 Zwiebelhaut-Funktion, 26, 132, 174