

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

Stauchen 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

Bilddrittelung, 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
Einratscharniere, 71
Einstellungen
 Einstellungen komponieren, 164–166
 Einstellungsarten, 158–159
 Kamerabewegung, 160–163
Einzelner Raum, 76
Elementetrenner, 128

F

Erzwungene Perspektive, 85, 166
Exportoptionen, 132

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

Gliedmaßen 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 Schnittanweisungen (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

 Stativen, 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

Raucheffekt, 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
Schrittzylinder, 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
Stativen, 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