

Animation

Lunch & Learn: Videos in der Hochschullehre

2D-ANIMATION

DARSTELLUNGSINHALTE

- Zeigen und Bewegen von Bildebenen, Grafiken, Texten und Linien
- schematische Darstellung von **Zusammenhängen**

UMSETZUNG

- relativ übersichtliche Programme - zumeist auch von Einsteigern nutzbar
- Einarbeitungszeit: Tage bis Wochen
- Beispielsoftware: Blackmagic Design Fusion, Adobe After Effects

TECHNISCHE AUSSTATTUNG

für 2D- wie für 3D-Animationen

- mittlere bis hochwertige Workstation: Rechner mit mindestens 16 GB Arbeitsspeicher
- CPU mit 8 oder mehr Kernen
- Hochleistungsgrafikkarte
- 2 Bildschirme erleichtern das Arbeiten in mehreren Programmfenstern
- Software: Freeware/Payware

PRODUKTION

Preproduktion

- Ziel festlegen: Welcher Sachverhalt soll mit der Animation gezeigt werden?
- inhaltlichen Ablauf präzisieren
- Ressourcen planen: Zeit, Software, Hardware, Speicherplatzbedarf in GB
- Darstellungsgröße am Endgerät ermitteln > Detailgrad der Animation
- Daten-Workflow klären (Export/Import)

DISKUSSION

- + nach kurzer Einarbeitung möglich
- + schnell erstellbar und renderbar
- eingeschränkte Darstellungsmöglichkeiten

3D-ANIMATION

DARSTELLUNGSINHALTE

- Visualisierung einfacher Objekte sowie komplexer Mechanismen, Organismen oder virtueller Welten
- artifizielle bis photorealistische Darstellung **jedweder vorstellbarer Sachverhalte** - unabhängig von den Grenzen der Physik oder der menschlichen Wahrnehmung

UMSETZUNG

- komplexe Programme - für Einsteiger schwer bedienbar - Nutzung erfordert Vorkenntnisse im Bereich der Computergrafik
- Einarbeitungszeit: Monate bis Jahre
- Beispielsoftware: Blender 3D, Maxon Cinema 4D

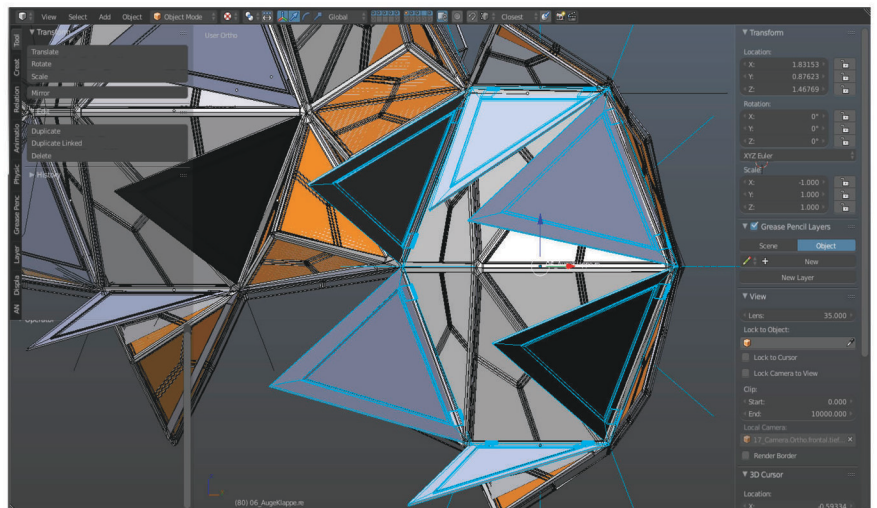


Abb. 1: 3D-Animationsprogramm Blender

Produktion

- Endszene aus der ersten Skizze entwickeln (vom Blockout zur fertigen Szene)
- Arbeitsstände zwischenspeichern
- systematische Benennung und Sortierung von Objekten - geordnetes Datenmanagement
- Assetmanagement

Postproduktion

- ggf. Compositing mit Realbildern
- ggf. Videoschnitt
- ggf. Texte einblenden
- Audioaufnahmen einbinden
- Verwertung der Animation

DISKUSSION

- + alles, was vorstellbar ist, ist darstellbar: Sachverhalte, die in der Realität zu schnell/zu langsam verlaufen oder sehr klein/sehr groß sind, lassen sich zeigen
- sehr hardware- und arbeitsintensiv
- nur mit relativ langer Ausbildung zu realisieren - Profikenntnisse erforderlich