

<b>1</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>2</b>
<b>1.1</b>	<b>Prinzipien der Animation</b>	<b>2</b>
1.1.1	Squash and Stretch	3
1.1.2	Anticipation	3
1.1.3	Staging	4
1.1.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose	4
1.1.5	Follow Through and Overlapping Action	5
1.1.6	Slow In and Slow Out	5
1.1.7	Arcs	5
1.1.8	Secondary Action	6
1.1.9	Timing	6
1.1.10	Exaggeration	7
1.1.11	Solid Drawing	7
1.1.12	Appeal	7
<b>1.2</b>	<b>Animationstechniken</b>	<b>8</b>
1.2.1	Historische Animationstechniken	8
1.2.2	Einzelbild-Animation	9
1.2.3	Schlüsselbild-Animation	9
1.2.4	Pfadanimation	10
1.2.5	Morphing	10
1.2.6	Kinematik	11
1.2.7	Motion Capture und Performance Capture	12
1.2.8	Reaktion und Interaktion	13
<b>1.3</b>	<b>Aufgaben</b>	<b>14</b>
<b>2</b>	<b>2D-Animation mit Animate</b>	<b>16</b>
<b>2.1</b>	<b>Einführung</b>	<b>16</b>
2.1.1	Adobe Animate	16
2.1.2	Entwicklungsumgebung	17
<b>2.2</b>	<b>Animate-Projekte</b>	<b>18</b>
2.2.1	Voreinstellungen	18
2.2.2	Grafiken	18
2.2.3	Text	21
2.2.4	Symbole, Instanzen, Bibliothek	22
2.2.5	Zeitleiste	25
2.2.6	Sound und Video importieren	27
2.2.7	Veröffentlichen	29
<b>2.3</b>	<b>Animationen</b>	<b>30</b>
2.3.1	Einzelbild-Animation	30
2.3.2	Schlüsselbild-Animation	31
2.3.3	Pfadanimation	32
2.3.4	Morphing	36
2.3.5	Masken	37

2.3.6	Inverse Kinematik .....	38
2.3.7	Verschachtelte Animationen .....	40
<b>2.4</b>	<b>Programmierung .....</b>	<b>41</b>
2.4.1	Skriptsprachen .....	41
2.4.2	Zeitleiste steuern .....	41
2.4.3	Dynamischer Text .....	44
2.4.4	Dynamische Bilder .....	47
2.4.5	Sound steuern .....	48
2.4.6	Animationen .....	51
<b>2.5</b>	<b>Aufgaben .....</b>	<b>55</b>

## **3 3D-Animation mit Cinema 4D 60**

<b>3.1</b>	<b>Einführung .....</b>	<b>60</b>
3.1.1	Maxon Cinema 4D .....	60
3.1.2	Entwicklungsumgebung .....	60
<b>3.2</b>	<b>Animationen .....</b>	<b>63</b>
3.2.1	Einfache Schlüsselbild-Animation .....	63
3.2.2	Kombinierte Schlüsselbild-Animation .....	65
3.2.3	Animation mit Deformer .....	69
3.2.4	Pfadanimation .....	71
3.2.5	Spezial-Animationen .....	74
<b>3.3</b>	<b>Texturen .....</b>	<b>76</b>
3.3.1	Texturen erstellen .....	76
3.3.2	Texturen zuweisen .....	79
<b>3.4</b>	<b>Szenen .....</b>	<b>80</b>
3.4.1	Umgebung .....	80
3.4.2	Licht .....	82
<b>3.5</b>	<b>Rendern .....</b>	<b>83</b>
<b>3.6</b>	<b>Aufgaben .....</b>	<b>86</b>

## **4 Anhang 90**

<b>4.1</b>	<b>Lösungen .....</b>	<b>90</b>
4.1.1	Grundlagen .....	90
4.1.2	2D-Animation mit Animate .....	91
4.1.3	3D-Animation mit Cinema 4D .....	93
<b>4.2</b>	<b>Links und Literatur .....</b>	<b>95</b>
<b>4.3</b>	<b>Abbildungen .....</b>	<b>96</b>
<b>4.4</b>	<b>Index .....</b>	<b>97</b>

Animation

Grundlagen - 2D-Animation - 3D-Animation

Bühler, P.; Schlaich, P.; Sinner, D.

2017, IX, 97 S. 150 Abb., 130 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-662-53921-7