

# Animation

**Animation** (von lat. *animare*, „zum Leben erwecken“; *animus*, „Geist, Seele“)

Technik, bei der durch das Erstellen und Anzeigen von Einzelbildern für den Betrachter ein bewegtes Bild geschaffen wird.

Die Einzelbilder können gezeichnet, berechnet, oder sie können fotografische Aufnahmen sein.

Bei der Wiedergabe mit ca. 24 Bildern pro Sekunde entsteht beim Betrachter die Illusion einer annähernd *flüssigen* *Bewegung*.

Die Animation analysiert die in der Natur gefundenen Bewegungen, setzt sie aber nicht nur 1:1 in der Synthese um, sondern bietet auch die Möglichkeit diese verzerrt oder mit verändertem Timing umzusetzen, um dramatische oder komische Effekte zu erzielen.

Der größte Teil der weltweiten Animation wird für den **Trickfilmbereich produziert, für Kino oder Fernsehen, zur Unterhaltung oder Werbung.**

Daneben existiert der Bereich der bewegten Visualisierung in Naturwissenschaft, Architektur, Design, oder Lehre.

# Klassische Animationstechniken

# Animation von Objekten

Hier werden Objekte animiert, indem sie für jedes einzelne Bild des Filmes immer nur geringfügig verändert werden. [Brickfilme](#), bei denen sämtliche Figuren und Kulissen aus Legosteinen zusammengesetzt werden:

<https://www.youtube.com/watch?v=XwhmrJkDJiY>

<https://www.youtube.com/watch?v=Gu-YB2f9vmo>

Pixilation, bei der die Schauspieler genauso einzelbildweise abfotografiert werden wie Objekte;  
Beispiel:

<https://www.youtube.com/watch?v=0gChzja95mg>



Collagefilme, bei denen beliebige Materialien unter der Kamera zu bewegten Bildern zusammengesetzt werden;

Beispiel:

<http://vimeo.com/40204116>

Claymation (sog. *Knetfigurenfilme*);

Beispiel

<https://www.youtube.com/watch?v=lvQ-byLHEYc>

Puppentrickfilme. Zu letzteren gehören aber nicht die Marionetten- oder die Handpuppenfilme, da hierbei der Film kontinuierlich läuft.

Beispiel:

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_dzkXyLjxvk](https://www.youtube.com/watch?v=_dzkXyLjxvk)

# Animation mit CSS

[Link](#)