

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung

1.1 // Vorbemerkungen	13
Typografische Animation.....	15
Typografie.....	20
Einsatzgebiete	21
Zum Buch	24

2 Typografie allgemein

2.1 // Typografie in Bewegung	27
Typografische Eigenschaften bewegter Schrift.....	28
Veränderung des Schriftbildes durch Animation	31
2.2 // Animationstypen und Abbildungstechniken	39
Handgezeichnete Animationen, Zeichentrickfilm	45
Zeichentrickfilm versus Computeranimation	46
2-D-Computeranimationen	48
Mischtechniken	52
2.3 // Medienspezifische Besonderheiten	55
Werbebanner und Auflösung	57
Mobile Endgeräte	58
Film und Fernsehen.....	59
Sound und Musik.....	60
Fotografie und Film.....	60
2.4 // Planung, Storytelling und Gestaltung	63
Vorüberlegungen und Verwendungszweck	64
Eckdaten formulieren – Zeiten kalkulieren	65
Drehbuch der Animation.....	66
Prävisualisierung und Moodboard	68
Baukasten-Materialien & Ideen	70
Storyboard.....	72
Bildausschnitte-Objekt & Umgebung.....	74
Animatic	76
Gestaltung	78

2.5 // Software und Umsetzung.....	81
Flash.....	82
2-D-Animationsprogramme	84
Cinema 4D.....	86
After Effects.....	87
Soundbearbeitung	88
Bildbearbeitung	88
Umsetzungsaspekte eines Animationsprojekts	88

3 Typografische Animation mit Flash

3.1 // 2-D-Animationen: Vektorästhetik mit Flash	91
Animieren mit Flash	92
Vektordarstellung	95
Interaktivität	96
Flash erweitern	96

3.2 // Einfache Animationen für Banner und Clips	101
Lineare Bewegung	103
Komplexe Bewegungsmuster	105
Schrifteffekte	108

3.3 // Takt und Frequenz.....	111
Größenveränderung durch Sound	112

3.4 // Lichteffekte	117
Hintergrundbeleuchtung.....	118
Erzeugung einer Lichtquelle.....	118
Animation des Spotlights	121
Stroboskop-Effekt	123
ActionScript.....	125
Mehrere Wörter einblenden.....	125
Soundanimation mit Stroboskop-Effekt.....	126

3.5 // Flash-Partikel	129
Buchstaben ineinander verwandeln	132
Animation anpassen	134
Schrift als Feuerwerk.....	140

3.6 // Interaktive typografische Animationen	143
Wörter morphen.....	144
Schieberegler-Animation	146
Interaktives Flint-Partikelsystem.....	148

4 Typografische Animation mit Cinema 4D

4.1 // 3-D-Animation und Cinema 4D	151
Dreidimensionale Animation	152
Schrift als Gruppe	158
Schrift aus Partikeln	160
Licht und Schatten bei dreidimensionaler Schrift	163
Kameraeigenschaften	164
4.2 // Deformation und Auflösung	169
Einfache Deformation	170
Wind-Deformer.....	172
Schwingender Text	180
Explodierender Text	184
4.3 // Monument	189
Monumentaler Text	190
Feintuning der Kameraeinstellung	199
4.4 // Typografische Texturen	209
Typotextur auf einer Fläche.....	210
Typotextur auf einem Würfel	214
4.5 // Typografische Projektion	217
Animierte Textur, projiziert auf eine Landschaft.....	228
4.6 // Perspektivische Animation	235
Buchstaben, die sich zu Wörtern zusammensetzen	238
4.7 // Partikel	247
Einen Partikelstrom erzeugen.....	249
Schrift aus Partikeln	254

5 Typografische Animation mit After Effects

5.1 // Typografische Compositings mit After Effects.....267

5.2 // Preset-Animation279

Erste Schritte282

Presets in „Flickermood“286

Interview mit Sebastian Lange287

Realfilmsequenzen kombiniert mit Presets290

5.3 // Unschärfe-Effekte297

Bewegungsunschärfe.....298

„Super“-Schrift.....304

5.4 // Auflösung und Verformung.....315

Buchstaben bilden sich aus Wolken316

Schrift geht in Rauch auf.....322

5.5 // Durchdringung und Überlagerung.....327

Füllmethoden330

Farbmodus-Effekte.....332

Countdown334

5.6 // Animierte Textbotschaften341

Interview mit Bianca Fuchs.....343

„Bumerang“ von Ringelnatz.....346

5.7 // Schrift in Realszene.....359

Der Motion-Tracker PFhoe361

3-D-Daten ausgeben.....367

Virtuelle Objekte in Cinema 4D bearbeiten.....368

Text mit Schatten in After Effects importieren372

Compositing373

6 Literatur und Links

6.1 // Anhang377

Literaturverzeichnis.....378

Weblinks.....381

Index384