

Animatic

PRODUKTION/BEGRIFFE

Bewegtes Storyboard mit Timing und grundlegender Animation — zeigt Schnittrhythmus und Kamerabewegungen vor dem Dreh.

Technische Details Moderne Animatics werden in Software wie Toon Boom Storyboard Pro, Adobe After Effects oder Avid erstellt, wobei die Bildauflösung meist bei 1920x1080 Pixeln liegt. Die Komprimierung erfolgt standardmäßig in H.264 mit Bitraten zwischen 5-15 Mbps für interne Abstimmungen. Kamerabewegungen werden durch 2.5D-Techniken simuliert, bei denen statische Zeichnungen in Z-Ebenen aufgeteilt und digital bewegt werden. Schwenks erfolgen mit konstanten 2-4 Grad pro Sekunde, Zooms mit logarithmischen Geschwindigkeitskurven. Schnittfrequenzen orientieren sich an Genre-Standards: Action-Sequenzen 1-3 Sekunden pro Einstellung, Dialoge 4-8 Sekunden. Geschichte & Entwicklung Walt Disney führte 1933 das erste mechanische Leica-Reel für "The Three Little Pigs" ein - ein 35mm-Filmstreifen mit fotografierten Storyboard-Panels. George Lucas revolutionierte 1977 bei "Star Wars" das Verfahren durch Videobearbeitung, wodurch Änderungen ohne Neubelichtung möglich wurden. Pixar etablierte 1995 mit "Toy Story" digitale Animatics als Standard für Computeranimationsfilme. Seit 2010 ermöglicht Real-Time-Rendering in Unreal Engine die direkte Umsetzung von Animatics in 3D-Umgebungen mit Live-Action-Integration. Praxiseinsatz im Film Steven Spielberg nutzte für "Indiana Jones 4" (2008) 45-minütige Animatics zur Prävisualisierung aller Actionsequenzen, was die Drehzeit um 12 Tage verkürzte. Marvel Studios produziert routinemäßig vollständige Animatic-Versionen ihrer Filme vor Drehbeginn - "Avengers: Endgame" enthielt 2.847 Animatic-Shots für VFX-Planung. Der Workflow beginnt mit Storyboard-Import, gefolgt von Timing-Anpassungen im Schnitt, Vertonung durch Scratch-Dialog und temp-Musik. Animatics decken Pacing-Probleme auf: Überlange Sequenzen werden vor kostspieligen Dreharbeiten erkannt und korrigiert. Vergleich & Alternativen Gegenüber statischen Storyboards vermitteln Animatics Rhythmus und Timing, benötigen jedoch 3-5x längere Produktionszeit. Previs (Previsualization) bietet höhere visuelle Qualität mit 3D-Modellen, kostet aber 15-25x mehr pro Minute. Techvis konzentriert sich auf technische Machbarkeit komplexer Kamerafahrten. Postvis ersetzt Animatics in der Postproduktion durch fotorealistische Platzhalter. Bei Budgets unter 500.000 Euro bleiben Animatics Standard, darüber wechseln Produktionen häufig zu 3D-Previs für kritische Sequenzen.