

Computerunterstützte Animationen bestehen aus einer schnell ablaufenden Folge von Einzelbildern auf dem Computerbildschirm, die dem Betrachter die Vorstellung einer Bewegung vermitteln. Um das Prinzip der Erstellung einer Animation zu verstehen, kann man sich der Einfachheit halber zunächst am Prinzip des Daumenkinos orientieren.

Die einzelnen Phasen eines Bewegungsablaufes werden als einzelne Bilder bzw. Einheiten festgehalten und dann nacheinander dargestellt. Ist die Geschwindigkeit des Bildwechsels hoch genug, um das relativ langsame Auge zu täuschen, entsteht aus den Einzelbildern eine scheinbar flüssige Bewegung. Allerdings ist es bei der Erstellung einer Animation am Computer nicht nötig, alle Einzelbilder festzulegen.

Anstatt den kompletten Bewegungsablauf in Einzelbildern nachzubauen, können die räumlichen Veränderungen von Objekten auch errechnet werden, die Definition von Bewegungspfaden erfolgt ähnlich wie bei einer Vektorgrafik. Bei dieser Methode müssen die räumlichen Bewegungen von Objekten im zeitlichen Rahmen der Animation koordiniert werden.



Im Zusammenhang mit Lehr- und Lernsituationen können Animationen stets dann Erfolg versprechend eingesetzt werden, wenn es darum geht, den Lernenden komplexe bzw. dynamische Prozesse oder Abläufe zu schildern. Beispielsweise wäre die verbale bzw. schriftliche Darstellung eines korrekten Aufschlags beim Tennis oder beim Volleyball sehr kompliziert und schwer nachvollziehbar, während eine Animation als visuelle Alternative schnell und intuitiv verständlich ist.

Der Einsatz computerunterstützter Animationen ist im Rahmen einer Präsenzveranstaltung als Anreicherung denkbar, Animationen können aber auch in computerunterstützte Selbstlernmaterialien eingebunden werden. Vertiefende Hinweise zu Gestaltung und Einsatz finden Sie in der Rubrik Didaktisches Design in den Bereichen Animation und Simulation.

Programme zur Erstellung von Animationen

Es gibt verschiedene Formate und Programme zur Erstellung einer Animation oder Simulation am Computer, die unterschiedliche Methoden abdecken. In den Vertiefungen werden die gängigen Formate vorgestellt und ihr Einsatz beispielhaft erläutert. In den Steckbriefen werden zudem detaillierte Informationen zu den einzelnen Produkten angeboten. Zum Betrachten der fertigen Animation ist gegebenenfalls ein spezielles Plug-in notwendig – informieren Sie Ihre Studierenden ggf. über entsprechende Download- und Installationsoptionen.

Grundlegende Animationstechniken

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten und Techniken, um Animationen zu erstellen. Häufig werden mehrere Arbeitsweisen miteinander kombiniert, damit ein optimales Ergebnis erzielt wird.

Legetechnik

Eine klassische Animationstechnik, die auch ohne Computer auskommt, ist die Legetechnik. Die Vertiefung erklärt die Grundprinzipien und ein "making of ..." illustriert das konkrete Vorgehen.

Flash

Flash ist ein Autorenwerkzeug zur Erstellung von Animationen, interaktiver multimedialer Anwendungen sowie interaktiver Lehr- und Lerninhalte. Die Vertiefung geht auf Erstellungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten ein.

Animated GIF

Wer sich nicht in ein Autorenwerkzeug einarbeiten und lediglich kleine Animationen erstellen möchte, der kann sich einer besonderen Fähigkeit des GIF-Dateiformates bedienen, des Animated GIF. Die Vertiefung erklärt, wie Animated GIFs ohne großen Aufwand erstellt werden können.

Animation in PowerPoint

Christian Kohls von e-teaching.org erklärte in seiner Online-Schulung den sinnvollen Einsatz von Animation in PowerPoint.

Letzte Änderung: 15.07.2015

Zitation

e-teaching.org (2015). Animation. Zuletzt geändert am 15.07.2015. Leibniz-Institut für Wissensmedien: https://www.e-teaching.org/technik/aufbereitung/animation/index_html. Zugriff am 21.01.2022

[Barrierefreiheit](#) [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)