

walk cycle

In der Animation bezeichnet man eine Serie von Einzelbildern, die eine Gehbewegung so wiedergeben, dass das Ende der Sequenz mit dem Anfang übereinstimmt, oft *walk cycle* (auch übertragen auf andere Bewegungsabläufe, die auf einer zyklischen Wiederholung gleicher Bewegungen beruhen) – man kann eine Kopie der Sequenz an die vorliegende fügen, an diese wiederum eine, so dass der Eindruck einer zusammenhängenden, ununterbrochenen Gehbewegung entsteht. Mit einer solchen Methode braucht die Gesamtbewegung nicht insgesamt in Einzelpanels aufgelöst werden, sondern kann durch wiederholten Gebrauch der Bilder nur eines Bewegungszyklus synthetisiert werden. Für die Darstellung der Gehbewegung werden meist die Schlüsselpositionen (*key frames*) – Ausgangspunkt (*forward contact point*), Bewegungsphase I (*passing pose 1*), Umkehrpunkt (*back contact point*), Bewegungsphase II (*passing pose 2*) – tatsächlich als Einzelpanels ausgeführt; die Übergänge zwischen diesen *key poses* werden traditionellerweise ebenfalls als Panels, in der Computeranimation durch Interpolation realisiert.

From:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/w:walkcycle-7742>

Last update: **2012/10/12 13:13**

