

## **Abstract**

In der vorliegenden Bachelorthesis wird die Anfertigung dreidimensionaler Animationsfilme zur Visualisierung des Buchdruckvorganges im 15. Jahrhundert beschrieben. Die erarbeiteten Inhalte wurden anschließend auf ein interaktives Offline-Medium portiert. Der Hauptaugenmerk während der Entwicklung dieser Multimedia-DVD lag dabei auf der Einarbeitung in Alias Maya und der möglichst realistischen Darstellung einer Druckwerkstatt zu Johannes Gutenbergs Zeit sowie der Arbeitsschritte zur Herstellung von bedruckten Papierbögen.

Die Herangehensweise an das Thema erforderte zum einen die Recherche der historischen Hintergründe und Gegebenheiten und zum anderen das Abwägen der aktuellen technischen Möglichkeiten. Für die schriftliche Ausarbeitung ergab sich daraus eine viergliedrige Struktur. Anhand vorhandener Kenntnisse zur Geschichte des Buchdrucks wurde eine erste Konzeption vorbereitet, in der die Inhalte aufgezeigt sind, die dem Benutzer des Mediums zur Verfügung gestellt werden sollen. Abgeleitet aus der Forschung zu den Anfängen des Buchdrucks wird im zweiten Abschnitt die Geschichte des Druckhandwerks erläutert. Der dritte und vierte Teil der Arbeit beschäftigt sich mit der technischen Umsetzung der Animationen sowie dem DVD-Authoring. Beide Teile fungieren jedoch nicht als Tutorial, sondern erläutern die wichtigsten Aspekte während der Realisierung. So wird bei der Erzeugung der Kurzfilme neben der Modellierung und Animation der Szenen mit Maya auch auf das Rendering sowie die Arbeit mit Partikeln, die mittels der Software RealFlow von NextLimit eingebunden wurden, eingegangen. Im letzten Abschnitt wird die Vorgehensweise zur Erstellung der DVD erläutert, die mit Informationen zu aktuellen Codecs und Formaten sowie mit der Gestaltung der Benutzeroberfläche abgerundet wird.