

Hallo, lieber Trickfilmfreund,

ich bin Cerise, ich möchte euch heute aufzeigen, wie ihr mit CrazyTalk Animator einen Trickfilm leicht, schnell und preiswert erstellen könnt.

Zuerst schaut euch die sechs Tutorialvideos die ihr unter Projekt oben und dann auf der rechten Seite wenn ihr CTA aufmacht findet. Besonders erhellend sind sie nicht gerade, oder? Aber man ist schnell durch.

Dann schaut euch meine zwei Tutorials, die ihr unter

CrazyTalk Animator Tutorial Deutsch – Cerise Demer

findet, an. Schon viel besser. Oder!!!

Als erstes fügen wir ein passendes Hintergrundfoto ein. Dies geschieht unter Medien importieren (die zwei Bilder links), Requisite wählen und bestätigen. Skaliert es mit den Angreifern die erscheinen wenn ihr auf das Objekt klickt, damit könnt ihr ein Objekt auch drehen, seitlich stauchen, verschieben und später verbinden. Ist euch euer Hintergrundbild zu knallig geht mit Deckkraft oben etwas herunter.

Nun gehen wir in Rubrik Zwei oben – Darsteller – wählen im Inhaltsmanager Comic aus und unter Vorlage wählen wir uns die passende Cherry aus. Jetzt erscheint der Importierenpfeil, den wir benutzen, schon steht Cherry auf der Bühne und wir können sie skalieren und verschieben. Schiebt sie erst einmal auf die rechte Seite, Gesicht nach links, was ihr unter Spiegeln (zwei aufeinandertreffende Pfeilspitzen oben links) erreichen könnt. Daneben befindet sich der Button wenn ihr ein Objekt duplizieren wollt, auch nicht ganz unwichtig. Der Undo-Button befindet sich auch dort. Ihr könnt natürlich auch Strg+Z nehmen.

Cherry ist in der richtigen Position. Links unten neben dem Abspieler befindet sich Button mit diesen zwei Kalendern? (Sieht zumindest so aus) Der ist äußerst wichtig, damit bringen wir die Zeitleiste auf die Bühne, wir verschieben sie dorthin wo sie uns bei der Aufnahme nicht im Wege ist. In der Zeitleiste befindet sich ganz links der Button Spurliste, macht ihn mal auf, dort findet ihr nun unter Darsteller die Cherry und unter Requisite unser Hintergrundbild. Das ist hilfreich wenn ihr mal nicht mit Direktklick auf das Objekt es erfolgreich auswählen könnt.

Jetzt wollen wir Cherry aber nicht länger warten lassen, wir klicken sie an, gehen in der Zeitleiste auf 100, ziehen sie mit der Maus auf die Mitte, spiegeln sie dann und gehen dann bei 160 wieder etwas zurück. Im Abspieler gehen wir auf Frame 1 und schauen uns das ganze mal an. Noch nicht ganz perfekt, was? Wir gehen wieder auf Frame 1, in dem ihr übrigens stets arbeiten solltet, wenn es keinen besonderen Grund für etwas Gegenteiliges (Animation) gibt. Nicht so wie unser schussliger Cutter, der ganz gern einmal die Seite in einem beliebigen Frame einrichtet und sich dann wundert, was das Programm daraus macht. Manchmal muss man dann von ganz vorn wieder anfangen. Lästig! Das gilt übrigens für alle Trickfilmprogramme, ..., die wir so kennen.

Wir wollen jetzt Cherry zum Laufen bringen. Wir klicken rechts auf Cherry im Frame 1 und wählen uns den Bewegungs-Editor – Darsteller aus, der auch erscheinen dürfte. Schaut ihn euch an. In der ersten Rubrik Bewegungen wählen wir S.Gehen (nicht Gehen) aus. Wir drücken auf Aufnahme (die Leertaste erst einmal in Ruhe lassen!). Die Zeitleiste stellen wir so ein, dass die 160 weit rechts zu sehen ist. Auf die 160 stellen wir unseren Mauszeiger. Jetzt nehmen wir das Ganze mit der Leertaste (einmal drücken) auf, jetzt ist Schnelligkeit gefragt, euer Blick ist auf die 160 gerichtet, wo natürlich euer Mauszeiger steht, der Cursor der Zeitleiste kommt angerast, ihr drückt bei 150 erneut auf die Leertaste, der Cursor und die Aufnahme kommen in Frame 155 zum Stehen, ihr seid schnell gewesen. Aber kein Problem, besser als zu langsam, dann würde die Gute auf der Stelle treten. Unsere Darstellerin wurde nun mitten in der Schrittfolge unterbrochen, deshalb gehen wir im Bewegung-Designer nun unter der Rubrik 2 Ruhebewegungen - Normal, nehmen diese mit der Leertaste auf, dies sollte wirklich nur bis Cherry normal steht, also nur einen Moment, dauern. Ihr seid jetzt etwa bei Frame 200, lasst den Zuschauer noch etwa 30 Frames Zeit um Cherry zu bestaunen, was für ein tolles Mädchen sie ist und was sie bisher alles gemacht hat. Der Zuschauer muss auch Gesehenes hin und wieder verarbeiten können. Nach diesen 30 Frames gehen wir unter Rubrik 4 – Stimmung im Bewegungs-Editor und nehmen Jubel auf. Cherry freut sich ja über ihre Leistungen und der Aufmerksamkeit der Zuschauer. Lasst sie nicht zu lange jubeln, das ist unschicklich. Auch hier anschließend auch noch Ruhebewegung Normal aufnehmen, damit sie nicht in der Luft stehen bleibt.

Wir gehen zu Frame 1 zurück, schauen uns das Ganze einmal an. Klasse, was? Glückwunsch, lieber Trickfilmfreund, du hast soeben deinen ersten kleinen Trickfilm erstellt. Und war es schwer? Also bei meiner tatkräftigen Hilfe ...!!!

Klicke noch einmal in Frame 1 Cherry rechts an, öffne den Bewegungs-Editor, oben rechts findest du die Schieberegler Stärke und Geschwindigkeit. Weiter links wo Grundbewegungen steht kann man auch einzelne Körperteile animieren. Damit sollte man ruhig etwas experimentieren. Auch findet ihr auch unter der Rubrik Animation oben in der Kopfzeile und dann im Inhaltsmanager allerlei merkwürdige voreingestellte Bewegungen, falls euch eine davon zusagt. Voreingestellte Bewegungen sind oft recht hilfreich, besonders wenn sie noch angepasst werden können, manchmal braucht man auch spezielle Bewegungen. Auf das Objekt rechts klicken, den Bewegungs-Key-Editor – Darsteller auswählen, dann erscheint euch Männchen mit Schwanz und Schlappohren. In Frame 1 ist Cherry in der Grundposition, in Frame 50 klicken wir den Arm des Schwanzmännchens an, dann erscheinen bei Cherry zwei blasse Kreise auf der Brust, wir fahren mit der Maus dorthin, unser Zeiger verändert sich und wir können den Arm nun heben. Wir sehen uns diese spezielle Bewegung nun an.

Trotz meiner Hilfe ist die Aufnahme noch nicht hundertprozentig gelungen. Kann eigentlich nicht sein. Aber, na ja, beim ersten mal. Klicke in Frame 1 Cherry rechts an und wähle alle Animationen löschen, dann steht Cherry wieder unanimiert bis Frame 2000 herum. Wählt ihr auch noch Löschen dann ist die Gute natürlich auch weg. Unsere Aufnahme war aber perfekt, wir haben die Sache mit Strg+Z rückgängig gemacht, unsere Animationen sind wieder da. Aber SchwarzhaarCherry gefällt uns nicht mehr, kaum zu glauben. Wir drücken in Frame 1 auf SchwarzhaarCherry, suchen Grünhaar-Cherry im Inhaltsmanager und übernehmen sie. Die Animationen von SchwarzhaarCherry sind erhalten geblieben und werden jetzt von GrünhaarCherry ausgeführt.

Jetzt wollen wir unsere Comicfigur individueller gestalten. Wir haben Cherry markiert, gehen mit ihr nun in den Charakter-Designer, dies machen wir mit Hilfe des Männchens oben links. Wir sind nun im

Charakter-Designer, wählt Cherrys Vorderhaar, in diesen Moment weder einige Buttons links angezeigt, wir wählen die Palette (Farb-Editor). Er geht auf, dort befinden sich einige Schieberegler, die ihr ruhig ausprobieren dürft. Wenn ihr keine Ahnung von Farbenlehre habt, wie unser Cutter, müsst ihr herumexperimentieren. Oben im Farbeditor wird das Vorderhaar noch einmal in hair 1 und hair 2 unterteilt. Das Hinterhaar färben wir auch um und wollen es auch noch länger machen. Anders als im Tutorialvideo gezeigt, setzt ihr das Hinterhaar als erstes im Szenenmanager unten rechts ganz zurück. Dann skalieren wir Cherrys Hinterhaar. Andernfalls erlebt ihr zurück auf der Bühne eine böse Überraschung, dass das Zurücksetzen nicht mit übernommen wurde. In der Kopfzeile oben gehen wir auf Körper, wir entscheiden uns für die Unterkategorie Schuhe und sehen im Inhaltsmanager, dass wir jetzt die Schuhe austauschen könnten. Wir haben ihre Augen markiert, dann seht ihr im Sprite – Editor links, ihr könnt auch ihre Augen austauschen, was ihr auch unter Kopf – Augen tun könnt. Aber wir erledigen das eleganter mit dem Bewegung-Key-Editor Gesicht auf der Bühne selbst. Ihr habt euch nun eure perfekte Cherry gestaltet. Dann zurück auf die Bühne mit dem UmkehrPfeil oben links, ja wir möchten auch das Designer-Objekt auf der Bühne aktualisieren, das war auch der Sinn unserer Veranstaltung.

Wir sind zurück auf der Bühne mit unserer aktualisierten individuellen Cherry. Wir haben uns so viel Mühe mit ihr gegeben und wollen sie nie mehr verlieren. Speichern wir sie im Inhaltsmanager rechts unter Darsteller Comic Ablage durch Einfügen (Button mit +). Ist der Button ausgegraut habt ihr wohl eure Figur außen vor gelassen, schämt euch. Dann gebt ihr wenigstens einen netten Namen.

### Schmetterlingsflug

Tutorial ansehen! Tutorial ansehen! Tutorial ansehen!

Bilder sagen mehr als tausend Worte.

Der Schmetterling ist ein PNG mit Transparenz, ich habe hier eine Kulisse aus dem Inhaltsmanager geholt. Ihr könnt die einzelnen Elemente skalieren, drehen und entfernen, Objekte auch aus anderen Kulissen einsetzen oder eure eigenen Objekte als PNG mit Transparenz als Requisite integrieren. Im Video wollte ich den Schmetterling hinter dem Springbrunnen verschwinden lassen. Dies erreiche ich in dem ich auf 3-D-Ansicht gehe. Diesen Button befindet sich oben rechts, aber noch vor dem Inhaltsmanager. Dort kann ich die Objekte auf den Achsen verschieben, und schiebe den Springbrunnen nach vorne. Ich gehe noch einmal auf den 3-D-Ansicht-Button und bin in der Normalansicht. Jetzt müsste sich der Schmetterling auch hinter dem Springbrunnen vorbeischieben lassen. Das Video konzentriert sich hier auf das Wesentliche und hat dies ausgelassen.

### Ich kann auch sprechen

Links unter Stimme hinzufügen, könnt ihr Cherry synchronisieren. Das ist schön wenn ihr eine schöne Stimme habt. Unser Cutter leider nicht, sein breiter sächsischer Slang ist einfach zum davon laufen. Als Puppe hat man es da auch nicht unbedingt einfacher. Zum Glück gibt es noch die Rubrik Text-in-Sprache, man hat nur eine weibliche Stimme, die sollte man ausnutzen. Kommas lassen uns eine Pause machen, Fragezeichen und Ausrufezeichen scheinen auch Beachtung zu finden. Bei einigen Begriffen ist die Gute aber auch schwer von Begriff, hat sie so zum Beispiel Schwierigkeiten mit *Höschchen*, versucht es einmal mit *Höschen*. Ausländische Wörter lassen sich auch begrenzt wiedergeben, so etwa do swidanja (soll auf Wiedersehen auf Russisch heißen, Entschuldigung), bei a biento (französisch bis bald) gibt man dann a biento ein. Versuchen! Versuchen! Versuchen!

Emotionen können mit Hilfe von Lautstärke ausgedrückt werden. Setzt sie hier ein oder später im Schneideprogramm (Premiere von Adobe, PowerDirector von CyberLink, MagixVideoDeluxe, ...), Da muss euer Video sowieso durch. Vielleicht wollt ihr dann die Tonspur auch separat aufnehmen, was natürlich beim Exportieren auch geht. Ihr habt mehrere Darsteller, dann weist ihnen unterschiedliche Tonhöhen zu, je älter eine weibliche Figur ist umso dunkler natürlich ihre Stimme. Emotionen lassen sich mit der Geschwindigkeit ausdrücken, ist man aufgeregt, spricht man schneller (50 – 60), gelangweilt und gelassen, langsamer (40 – 50). Lasst jetzt die Puppen sprechen!

## Sprechblase

Die eigentliche Sprechblase in die Bühne zu importieren ist für euch nichts aufregendes mehr. Ihr findet es unter Spezialeffekte Text und dann im Inhaltsmanager unter Comic. Dort seht ihr auch dass ihr schon hier normale Texte einfügen könnt, ich erledige das aber meist im Schneideprogramm, wenn es nicht wirklich außergewöhnlich animieren möchte. Es funktioniert so ähnlich wie ich es anhand von der Sprechblase darstellen werde. Unter Spezialeffekte gibt es noch einige spielerische Sachen, schaut sie euch an, vielleicht passen sie ja.

Es gibt auch ein paar Töne. Aber die gibt es auch massenweise im Internet. Dabei kann ich euch aber nicht helfen, um Rechtstreitigkeiten aus dem Weg zu gehen habe ich mir für kleines Geld

## Magix Video&Fotoshow Nachvertonungsarchiv 8

gekauft. Da ist wirklich für jeden Anlass etwas dabei. Auch freie Musik. Musik mache ich mit den MusicMaker Soundtrack Edition von Magix. Kostet ebenfalls nicht viel und macht Riesenspaß. Töne und Musik gebe ich im Schneideprogramm dazu. Daneben habe ich ein Fotoarchiv, neben meinen eigenen Aufnahmen, GraphicSuite von Franzis, umfangreich und ebenfalls um Urheberrechten aus dem Weg zu gehen. Diese Programme sind recht hilfreich beim Trickfilmen.

Wir haben nun unsere Sprechblase auf der Bühne. Rückt sie an die richtige Stelle und klickt in sie hinein. Nun könnt ihr sie bearbeiten, Schriftart, -größe und -farbe, wie ihr es anderen Programmen auch gewohnt seid. Wir kommen jetzt aber zum Highlight, wir lassen die Sprechblase erst bei 120 erscheinen. Dazu gehen wir auf Frame 110 in der Zeitleiste, stellen die Deckkraft oben auf Null, gehen auf Frame 1 hier gehen wir mit der Deckkraft ebenfalls auf Null, dann gehen wir auf 120 und stellen die Deckkraft auf 100. Wir gehen zurück, schauen uns das ganze an, die Sprechblase hat zehn Frames Zeit um zu erscheinen, angenehm für den Betrachter.

## Wir holen uns eine Barbiepuppe auf die Bühne

Na endlich, das wurde aber auch höchste Zeit. Mit einem gewöhnlichen jpg werdet ihr nicht froh. Ihr müsst eure Puppe und auch alle anderen Bilddateien mit einem PNG mit Transparenz auf die Bühne importieren. Das erreicht ihr wenn ihr unter Photoshop Elements oder GIMP die Hintergrundebene ausblendet, also in der Ebenenpalette das Augensymbol links auf Aus stellt. Medien importieren, als Requisite, hat geklappt, eure Gute steht auf der Bühne, so habt ihr euch viel Arbeit erspart.

Wau, wau, wau, wie sieht es denn um meine Haare aus, dieser weiße Streifen ringsherum ist unmöglich, mein Hairstylist hat wieder geschlampt. Das ist der mit dem grauenhaften sächsischen Dialekt, ihr erinnert euch. Wir müssen unbedingt in den Charakterdesigner, da wir ein Bild vor uns haben ist es diesmal nicht das Männchen oben links, sondern der Button darunter den wir drücken.

Wir sind im Charakterdesigner, markieren unser Mädchen und gehen links auf den untersten Button Maske bearbeiten. Mit (+) und (-) zoomt man in das Objekt, mit der Hand verändert man die Position. Mit dem Pinsel maskiert man die unliebsamen Stellen, in unserem Fall den weißen Streifen um das Haar. Habe ich zu viel maskiert mache ich es mit dem Radiergummi wieder rückgängig. Pinsel und Radiergummi kann man in der Stärke einstellen. Es gibt auch noch eine Rubrik Malen, falls ihr in Photoshop etwas vergessen habt einzuzeichnen. Wir kehren mit Umkehrpfeil und Ja auf die Bühne zurück. Unser Haarproblem ist gelöst.

Sie spricht mit uns

Über den Button links, Medien importieren befindet sich der Ikon eines Porträtfotos, der Gesichtsdesigner. Benutzt ihn jetzt. Wir holen uns jetzt dasselbe PNG wie vorhin (die Puppe). Bild importieren, nun importieren wir nicht das ganze Bild, auch nicht nur das Gesicht sondern etwas mehr, wir brauchen markante Ankerpunkte um das Gesicht anschließend richtig skalieren zu können.

Links oben nehmt ihr das Schneidewerkzeug und zieht eine gewünschte Auswahl um den Kopf. Oben rechts (neben dem Gemälde, hilfreich) bestätigt ihr mit Häkchen. Und weiter. Oben rechts wird euch gezeigt, wo die vier Punkte hin müssen. Arbeitet sorgfältig, man kann auch zoomen. Weiter, etwas warten. Bild oben rechts ansehen, eigenes Bild fein abstimmen. Okey. Euer Gesichtsfoto befindet sich auf der Bühne. Ihr passt das Gesichtsfoto mithilfe der Ankerpunkte, welche ihr sicher mitausgewählt habt, an die Größe des Gesichts der ganzen Puppe an. In den meisten Fällen ist das nur wichtig um keinen Wasserkopf zu erzeugen. Aber bei einigen Animationen mit der Deckkraft käme es zu unschönen Effekten. Idealerweise wart ihr bei dieser Anpassung auf Frame 1. Leider nicht ganz, keine Panik, in den Frame in dem ihr gearbeitet habt klickt ihr das Gesicht rechts an und löscht alle Animationen.

Wunderbar, jetzt können wir unsere Puppe sprechen lassen, genauso wie bei unserer Comicfigur Cherry. Deshalb lest es dort nach.

Wir verändern das Gesicht

Wir gehen auf das Gesicht, ein rechter Klick auf die Maus, Bewegungs-Key-Editor, Gesicht. Der Bewegungs-Key-Editor öffnet sich. Wir gehen auf Vorlage, nehmen ein fröhliches, wir sind in Frame 1 und verpassen ihr nun ein fröhliches Gesicht. Wir gehen auf Frame 50 und dort verändern wir es in ein ängstliches. Geht zurück in Frame 1 und schaut es euch an.

Animation des Puppenfotos

Wie ihr es dreht und wendet, das importierte Foto eurer Puppe bleibt ein Foto. Ihr könnt es am Körper nicht wirklich animieren, wie wir das bei Cherry tun konnten. Das Programm bietet die Möglichkeit, ein Porträtfoto mit einer Comicfigur zu verbinden. Dies müsste man dann im Charakterdesigner genau anpassen. Das sieht aber immer, sehr, sehr merkwürdig aus. Uns bleiben aber ein paar wirkungsvolle Tricks. Zum einem bleibt uns ja das Verbinden und das Skalieren und Drehen, im Tutorial habe ich es anhand des Schiffes gezeigt. Im ersten Teil kann man den Schmetterling sehen, er ist auch ein Bild, man kann durchaus etwas herausholen. Und dann habe ich da noch Frau Schneesele, sie blickt sich im entscheidenden Moment um. Ich arbeite hier mit Deckkraft wie bei der Sprechblase beschrieben. Das eine Bild geht, ein anderes kommt innerhalb von 10 Frames, das ist angenehm für die Augen und ergibt für den Betrachter eine Bewegung. Die Bilder müssen aber zueinander passen.

Man kann durchaus mit diesem Trick noch mehrere Bilder koordinieren und komplexere Bewegungen simulieren. Ob das hier geschehen sollte oder in Photoshop muss man selbst entscheiden. Man muss ja ohnehin durch das Zuschneideprogramm.

#### Kamerafahrten

Auch in ein statisches Bild kann man Bewegung mithilfe einer Kamerafahrt bringen. Ausprobieren. Auch das kann man im Schneideprogramm machen, aber hier ist CrazyTalk dann doch etwas überlegen. Neben dem Inhaltsmanager rechts befindet sich ein Buttonblock links. Ihr klickt auf den ersten Button von links (Aufnahme, Auge? vor Kamera), jetzt rückt das Bild ganz unmotiviert ein. Dies stört uns im Moment wenig.

Zugegeben etliche Geheimnisse dieser Kamerafahrt, die Gedankengänge der Programmierer sind mir bisher verborgen geblieben. Ich hätte als erstes das Bild eine oder zwei Sekunden angehalten, bevor ich mit der Kamerafahrt starte, was ich bisher so nicht geschafft habe. Deshalb nehme ich die Szene vorher immer unanimiert auf und exportiere sie separat. Dasselbe Problem habe ich mit Cherry, wenn sie am Anfang nicht sofort losflitzen soll, sondern sich erst einmal dem Zuschauer präsentieren soll, auch hier die oben angeführte Lösung. Wir klicken auf den zweiten Button des Blocks (Pfeil, Zoom). Es öffnet sich ein Fenster, Kamera-Umwandlung. 0, 0, 1400, wäre das ganze Bild. Wenn ihr die Zeitleiste noch nicht offen habt, dann öffnet ihr sie jetzt. Bei Frame 80 endet unsere Fahrt bei ?, ?, 600. Wir bestätigen dies mit dem Button ein- & ausblenden. Die Fragezeichen stehen natürlich für die Koordinaten, da ich euer Bild aber nicht kenne, weiß ich nicht, was, wo darauf interessant ist. Die Antwort müsst ihr schon selbst finden. So in Frame 250 sind wir zurück von unserer kleinen Reise, also bei 0, 0, 1400. So eingestellt würde in das Bild bis 80 hineingezoomt und sofort langsamer bis 250 herausgezoomt. Wir wollen aber den Betrachter eine Weile auf unserer Auswahl verweilen lassen. Dazu gehen wir zurück in Frame 190 und stellen wieder ?, ?, 600 ein. Die Szene verweilt nun etwas auf unserer Auswahl. Im Schneideprogramm können wir Teile des Zooms wegschneiden. Bis hierhin könnten wir das Ganze im Schneideprogramm besser bewerkstelligen. Wenn wir unsere Bildobjekte auf der Bühne von CTA animieren (skalieren, verbinden, Deckkraft), dann lohnt sich die Kamerafahrt in CTA.

Mit den neuen Versionen sollen sich 3-D-Animationen erzeugen lassen können. Für mich ist der CrazyTalk Animator ein prima Programm um einfach, preiswert, schnell ohne große Gehirnakrobatik einen Trickfilm zu erstellen. Wenn man aufwändigere Trickfilme erstellen will, dann sollte man sich unbedingt vorher einmal Poser von SmithMicro anschauen. Poser ist ein recht preiswertes 3-D-Programm, das ziemlich einfach startet, auf einem einfachen Niveau kann man Trickfilme erstellen, aber das Programm hat dann auch für anspruchsvolle Trickfilmfreunde viel zu bieten.

#### Exportieren

Ich habe eine ältere Version, hier ist eigentlich nur der Export via WMV möglich. Ich hoffe hier hat sich inzwischen etwas getan. WMV war im Rokoko zwar ganz amüsant, heute aber eher nicht. Audio-dateien könnt ihr via WAV separat abspeichern. Das ist zum Beispiel interessant wenn ihr die Audio-datei in einem anderen Trickfilmprogramm einsetzen möchtet. Wichtig ist auch den Bereich einschränkt, wenn eure Szene 250 Frames lang ist braucht man nicht die vollen 2000 Frames berechnen zu lassen, das kostet Speicherplatz und Zeit. Sucht euch ein nettes Plätzchen für euer und ein passenden Namen für euer Video. Ihr müsst sie im Schneideprogramm schnell wieder finden.