

CrazyTalk 7 Erste Schritte

Version: 5th/11/2013

2014 Reallusion

CrazyTalk7 ist das weltweit populärste Gesichtsanimationstool, das Stimme und Text nutzt, um Gesichtsbilder lebensecht zu animieren. Die bahnbrechende Auto Bewegungstechnologie ermöglicht Ihnen einfach Bilder zu importieren, die Ankerpunkte des Gesichts zu bestimmen und Ihre Stimme aufzunehmen, wobei automatisch Lip-Syncs erzeugt werden, um lebensechte, sprechende Videos zu erstellen.

Diese Kurzanleitung zeigt Ihnen alle Arbeitsschritte zur Erstellung eines animierten CrazyTalk Projekts, beginnend mit dem Importieren eines eigenen Fotos, dem Bestimmen der Gesichtsmerkmale. Entfernen des Hintergrunds, dem Umwandeln in einen 3D Kopf, Aufnehmen der eigenen Stimme, Basis der Lipsync Bearbeitung, benutzerdefinierte Bewegungssteuerung, Einsetzen von Bewegungsclips, zum Optimieren Ihrer Animation und Exportieren eines Videos.

Bitte folgen Sie allen grundlegenden Schritten, um für Ihren ersten Test der Funktionen bereit zu sein. Zu einer vollständigen Einführung aller Funktionen, sehen Sie sich bitte das Handbuch an.

---

by Reallusion

Inhaltsverzeichnis

Lektion 1 Die Arbeitsumgebung

Hauptmenü 7

Toolbar 10

Linke Toolbar 12

Inhalt Manager 13

Abspielleiste 18

Zeitleiste 19

Ankoppelbare Bedienfelder 24

Drag und Drop 26

Drag und Drop Tabelle 29

Hochgeladene Projekte verwalten (Neu) 30

Lektion 2 Ein Projekt beginnen

Lektion 3 Einen Darsteller erstellen

Bestimmen des Gesichtsbereichs 38

Augen und Mund ermitteln 39

Gesichtsanpassung 40

Gesicht Ausrichtung 42

Bearbeiten des Hintergrunds 43

Ein Hintergrundbild einsetzen 45

Augen und Zähne einsetzen (Neu) 47

Lektion 4 Einsetzen eines Stimm Scripts

Ändern der Auto Bewegung 54

Anpassen einer Auto Bewegung 56

Lektion 5 Einsetzen eines Bewegungsclips

Anpassen der Stärke (Neu) 64

Einsetzen der Lippensynchronisation 65

Lektion 6 (Pro) Bearbeiten mehrerer Scripte und Clips

Lektion 6-1 Den Darsteller umher bewegen 69

Lektion 6-2 Dem beat zuhören 72

Einsetzen von Szenario Vorlagen 73

Einbinden von Gesichtsausdrücken 75

Einstellen von Gesichts- oder Körperkeys 77

Lektion 6-3 Im Takt singen 79

Einsetzen funktionaler Vorlagen 80

Einsetzen individueller Gesichtsbewegungen 82

Erzeugen von Nachfolge- oder Vorausbewegungen 87

Lektion 6-4 Animationen in einem Stimm Clip ändern 90

Lektion 6-5 Bearbeiten von Übergängen zwischen Stimmclips 92

Hinzufügen von Hintergrundmusik 93

Einsetzen einer Ruhebewegung 95

Verwenden von Bewegungsclips 97

Lektion 7 Speichern und Exportieren

Lektion 8 Veröffentlichen und Teilen (Neu)

Ein Projekt vor dem Upload ansehen (Neu) 105

Veröffentlichen und Teilen eines Projekts (Neu) 110

Ein Projekt ansehen (Neu) 114

1

Lektion 1 Die Arbeitsumgebung

Die Arbeitsumgebung

Die Haupt Bedienoberfläche von **CrazyTalk** it in 7 Bereiche unterteilt. Detaillierte Informationen über alle Bereiche erhalten Sie über die nachstehenden Links.



1	Hauptmenü	Das Hauptmenü enthält alle Befehle in **CrazyTalk** (die Befehle in der **Zeitleiste** nicht eingeschlossen).
2	Toolbar (Schnelltaste: F5)	Die Toolbar enthält **Darsteller Erstellungstools**, **Hinzufügen von Stimme und Bewegungstools** und **Export Tool**.
3	Linke Toolbar	Die Tools in diesem Bedienfeld können benutzt werden zur Umwandlung des Darstellers, um den Vollbild Modus zu öffnen oder für Rückgängig/ Wiederholen Aktionen.
4	Inhalt Manager (Schnelltaste: Windows - F4; Mac - fn + F4)	Der Manager enthält eingebettete und benutzerdefinierte Vorlagen, die eingesetzt werden können.
5	**Vorschau Fenster** (Arbeitsbereich)	Der Darsteller und optische Ergebnisse können im **Vorschau Fenster** angesehen werden.
6	Abspielleiste	Die **Abspielleiste** enthält grundlegende Wiedergabetools zur Vorschau von Stimme und Bewegungen des Darstellers und der Hintergrundmusik des Projekts.
7	Zeitleiste (Schnelltaste: Windows - F3; Mac - fn + F3)	In der **Zeitleiste** können Sie weitere benutzerdefinierte Anpassungen für das Projekt vornehmen.

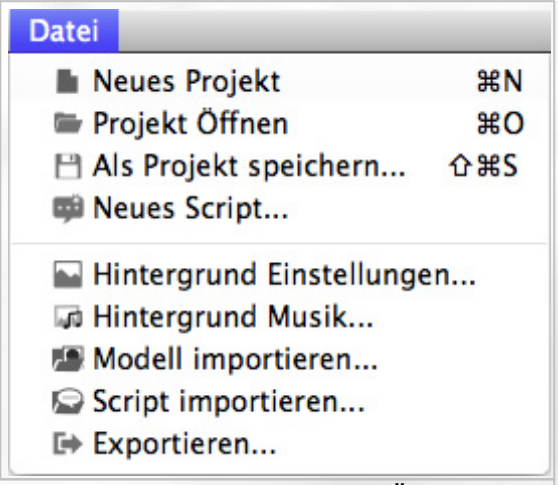
Hauptmenü

Das **Hauptmenü** enthält die Hauptbefehle gruppiert unter den **Datei**, **Bearbeiten**, **Erstellen**, **Animation**, **Ansicht** und **Hilfe** Menüs.



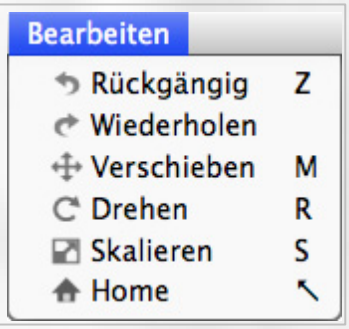
Datei

Neues Projekt	Zum Erstellen eines neuen Projekts.
Projekt öffnen	Zum Öffnen einer **CrazyTalk** Projektdatei (*.ct7Project).
Als Projekt speichern	Zum Speichern des aktuellen Projekts in einem Zielverzeichnis.
Neues Script	Zum Löschen der Daten in allen Spuren der **Zeitleiste**.
Hintergrund Einstellungen	Zum Öffnen des **Hintergrund Einstellungen** Bedienfeldes und Ändern des Hintergrunds zu einem Bild oder einer einheitlichen Farbe.
Hintergrund Musik	Zum Öffnen des **Hintergrund Musik Einstellung** Bedienfeldes und Laden einer Audio Datei als Hintergrund oder zum bearbeiten der Grundeinstellungen des Audio.
Modell importieren	Zum Importieren eines bestehenden **CrazyTalk** Darstellers (*.ct7Model, *.ctm).
Script importieren	Zum Importieren einer bestehenden **CrazyTalk** Script Datei (*.ct7Script, *.cts).
Exportieren	Zum Exportieren eines aktuellen Projekts in festgelegte Medien.



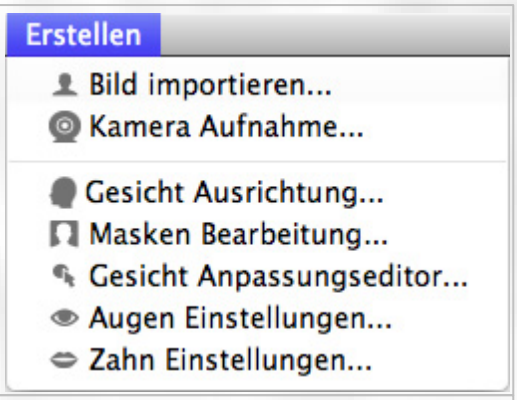
Bearbeiten

Rückgängig	Zum Rückgängig machen der letzten Aktion.
Wiederholen	Zum Wiederholen der letzten Aktion.
Verschieben	Zum Positionieren des Darstellers.
Drehen	Zum Drehen des Darstellers.
Skalieren	Zum Ändern der Größe des Darstellers.
Home	Zum Wiederherstellen der Position des Darstellers in der Mitte des Projekts.



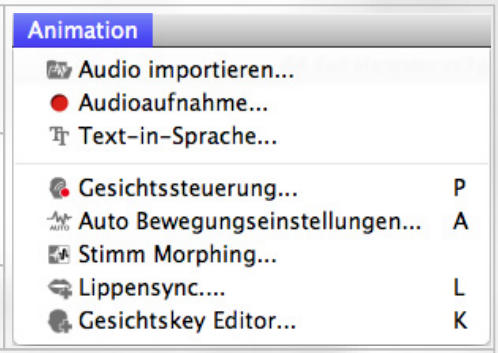
Erstellen

Bild importieren	Zum Laden eines Bildes (*.jpg, *.jpe, *.jpeg, *.png, *.bmp, *.tga, *.gif), um einen neues Darsteller zu erstellen.
Kamera Aufnahme	Zur Aufnahme eines Bildes von einer Webcam zum Erstellen eines neuen Darstellers.
Gesicht Ausrichtung	Um das Profil eines Darstellers zu bestimmen und dessen Stärke festzulegen.
Masken Bearbeitung	Zum Bestimmen von Vorder- und Hintergrundbereichen.
Gesicht Anpassungseditor	Zum Bestimmen der Gesichtsmerkmale mit Hilfe des **Gesichtsanpassungs**assistenten.
Augen Einstellung	Zum Anpassen der Deteils von virtuellen Augen.
Zahn Einstellungen	Zum Anpassen der Details von virtuellen Zähnen.



Animation

Audio importieren	Zum Laden einer Audio Datei (*.wav, *.mp3, *.m4a (nur **Mac**), *.aif (nur **Mac**)) als Stimmclip für den Darsteller.
Audio aufnehmen	Zur Aufnahme eines Stimmclips für den Darsteller mit dem **CrazyTalk Sound Recorder**.
Text-in-Sprache	Zum Konvertieren von eingegebenem Text in den Stimmclip des Darstellers.
Gesichtssteuerung	Zum Steuern mit Mausbewegungen, um Gesichtsausdrücke mit dem **Gesichtssteuerung** Bedienfeld zu erzeugen.
Auto Bewegungseinstellungen	Zum Öffnen des **Auto Bewegungseinstellungen** Bedienfeldes, um Auto Bewegungen für den Darsteller zu erzeugen.
Stimm Morphing	Zum Morphen der Darstellerstimme.
Lippensync	Zum Anpassen oder Hinzufügen von Lip-Sync Keys in verschiedenen Frames.
Gesichtskey Editor	Um den **Gesichtskey Editor** zu öffnen und Keys für den Bewegungsclip zu setzen oder zu bearbeiten.



Fenster

Toolbar	Zum Anzeigen/Verbergen der Toolbar.
Inhalt Manager	Zum Anzeigen/Verbergen des Inhalt Manager.
Zeitleiste	Zum Anzeigen/Verbergen der Zeitleiste.
CrazyTalk Cloud	Einloggen in Ihr Mitgliedskonto und Verwalten von Projekten, die Sie in den zugehörigen Cloud Speicherplatz hochgeladen haben.



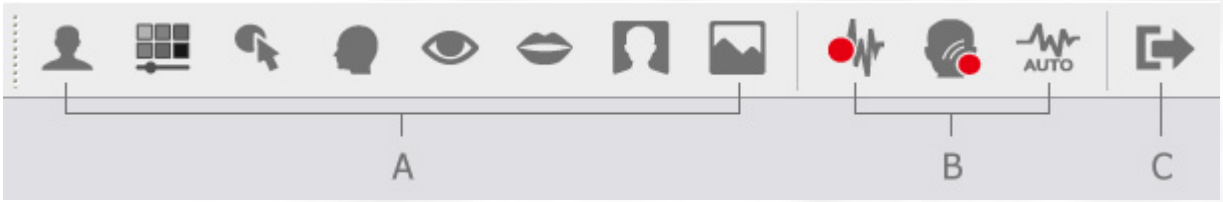
Hilfe

Hilfe	Zum Zugriff auf die Online Hilfe.
Produkt Demo	Zum Zugang zur offiziellen Webseite für Demo Videos oder Tutorials.
Mitglied	Zum Einloggen ins Mitgliedskonto.
Nach Update suchen	Zum Suchen nach erhältlichen Programmupdates.
Technischer Kundendienst	Zum Ansehen der Produkt FAQs und weiterer Hilfe.
Mehr Inhalte	Zum Zugriff auf die offizielle Content Webseite für kostenlose **Bonus Content Pakete**.
Produkt registrieren	Anzeigen des Registrierungsdialogs, damit Sie sich einloggen und Bonus Inhalte sichern können.
Willkommen Dialog anzeigen	Anzeigen des Willkommensbildschirms, Ihr Zugang zu nützlichen Lerninhalten und Zugriff auf die neuste Version von **CrazyTalk7**.
Reallusion im Web	Zum Zugriff auf die **Reallusion** Webseite.
CrazyTalk7 im Web	Zum Zugriff auf die **CrazyTalk7** Webseite.



Toolbar

Die Toolbar enthält drei Bereiche (**Darsteller Erstellungstools**, **Hinzufügen von Stimme und Bewegungstools** und **Export Tool**), die in der nachstehenden Abbildung gezeigt werden:



A. Darsteller Erstellungstools



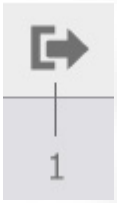
1	**Neuen Darsteller erstellen**	Klicken, um ein Bild, Webcam Aufnahme zu laden und einen neuen Darsteller zu erstellen oder laden Sie eine **CT7 Darsteller** (*.ct7Model) Datei als aktuellen Darsteller.
2	**Farbe anpassen**	Klicken zum Anpassen der Gesamtfarbe des Darstellers.
3	**Gesicht Anpassungseditor**	Klicken, um das **Gesicht Anpassungseditor** Bedienfeld zu öffnen und das Drahtgitter an den Darsteller anzupassen.
4	**Gesicht Ausrichtung**	Klicken, um das Gesichtsprofil des Darstellers zu bestimmen.
5	**Augen Einstellungen**	Klicken Sie diesen Button, um das **Augen Einstellungen** Bedienfeld zu öffnen und das Aussehen der Augen anzupassen.
6	**Zahn Einstellungen**	Klicken Sie diesen Button, um das **Zahn Einstellungen** Bedienfeld zu öffnen und das Aussehen der Zähne anzupassen..
7	**Masken Bearbeitung**	Klicken Sie diesen Button, um das **Masken Editor** Bedienfeld zu öffnen und die Maske des darstellers anzupassen und den Vordergrund zu bestimmen.
8	**Hintergrund Einstellungen**	Klicken Sie diesen Button, um das **Hintergrund Einstellungen** Bedienfeld zu öffnen und einen benutzerdefinierten Hintergrund einzusetzen.

B. Hinzufügen von Stimme und Bewegungstools



1	**Audio importieren**	Klicken Sie diesen Button, um eine Audiodatei zu importieren, um Darstellerbewegungen mit Hilfe der **Gespräch**, **Zuhören** und **Nur Lippen-Sync** Modi zu erzeugen.
2	**Gesichtssteuerung**	Klicken Sie diesen Button, um das **Gesichtssteuerung** Bedienfeld zu öffnen und manuell Gesichtsbewegungen zu erzeugen.
3	**Auto Bewegungs einstellungen**	Klicken Sie diesen Button, um das **Auto Bewegungseinstellungen** Bedienfeld zu öffnen und die durch das Audio gesteuerten Bewegungsreaktionen manuell anzupassen.

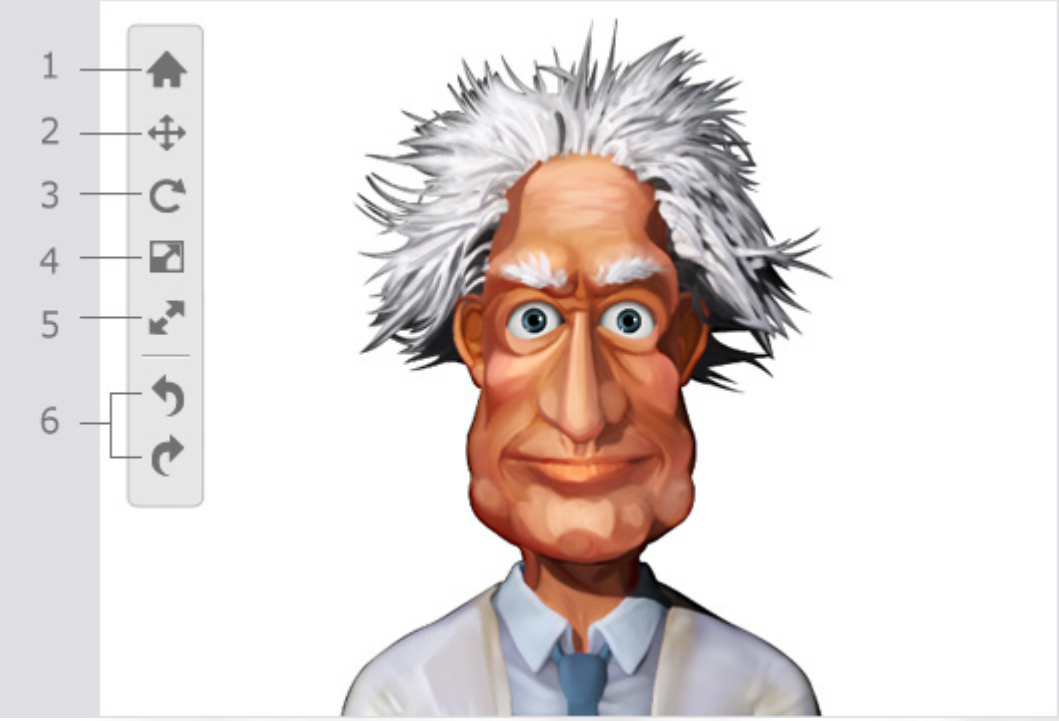
C. Export Tool



1	**Exportieren**	Klicken Sie diesen Button, um das **Export Einstellungen** Bedienfeld zum Exportieren von Videos und Bildern zu öffnen.

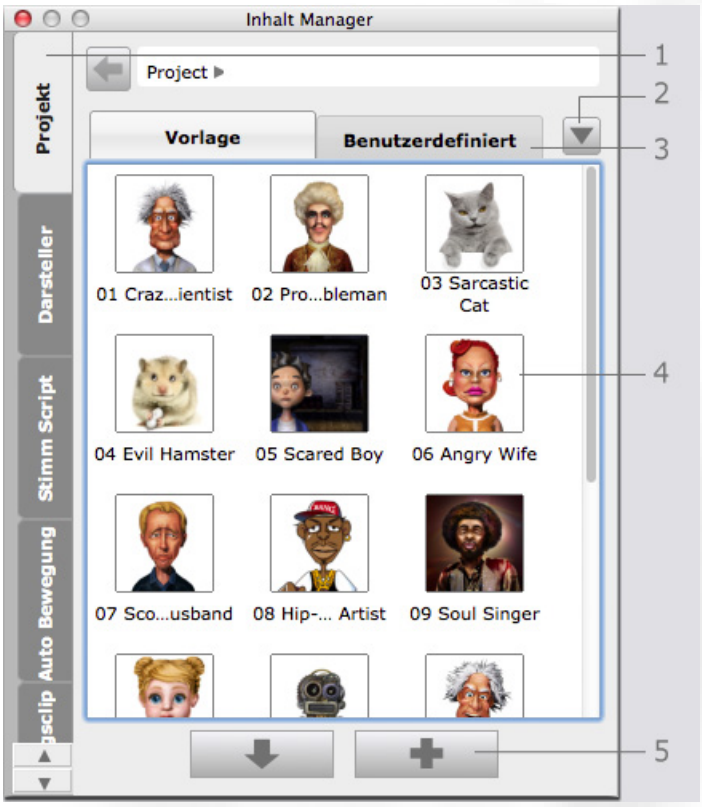
Linke Toolbar

Sie können die Funktionen der linken Toolbar nutzen, um den Darsteller umzuwandeln, den Vollbildmodus zu öffnen oder Aktionen rückgängig zu machen oder zu wiederholen.



1	**Home** (Schnelltaste: Windows - Home; Mac - fn + Linke Pfeiltaste)	Stellen Sie die original Position des Darstellers in der Mitte des Projekts wieder her.
2	**Verschieben** (Schnelltaste: M)	Drücken Sie diesen Button und ziehen Sie im Arbeitsbereich, um den Darsteller neu zu positionieren.
3	**Drehen** (Schnelltaste: R)	Drücken Sie diesen Button und ziehen Sie im Arbeitsbereich den Darsteller zu drehen.
4	**Skalieren** (Schnelltaste: S)	Drücken Sie diesen Button und ziehen Sie im Arbeitsbereich, um die Größe des Darstellers anzupassen.
5	**Vollbild**	Klicken Sie diesen Button, um den **Vollbild** Modus zu öffnen. Klicken Sie erneut oder drücken Sie die **ESC** Taste, um den Modus zu verlassen.
6	**Rückgängig und Wiederholen** (Schnelltaste: Windows - Strg+ Z / Strg + Y; Mac - Cmd + Z / ⇧ + Cmd + Z)	Klicken Sie diese beiden Buttons, um die letzten Aktionen rückgängig zu machen oder zu wiederholen.

Inhalt Manager



1	**Kategorie Registerkarten**	Klicken Sie diese Registerkarten, um zur entsprechenden Bibliothek zu wechseln.
2	**Menü Buttons**	Klicken Sie diesen Button, um das Menü zur Handhabung des **Inhalt Manager** anzuzeigen, einschließlich Zeigen und Verbergen (Schnelltaste: Windows - F4; Mac - fn + F4), Ankoppeln und Lösen des **Inhalt Manager**, grundlegende Bearbeitung der Vorlagen, Ändern des Ansichtsmodus im Inhalt Manager, um die gewählte Vorlage zu finden.
3	**Vorlage und benutzerdefinierte Bibliothek**	Jede Kategorie ist in zwei Bibliotheken unterteilt: • **Vorlagen** Bibliothek: Enthält eingebettete Vorlagen, die mit dem Hauptprogramm installiert wurden. • **Benutzerdefinierte** Bibliothek: Enthält benutzerdefinierte Vorlagen, die Sie selbst einfügen.
4	**Vorlagen**	Im Bedienfeld der Bibliothek können Sie Vorlagen managen. Sie können gewählte Vorlagen **einsetzen** (mittels Drag-und-Drop oder durch Klicken des **Übernehmen** Button); **umbenennen** oder **das Miniaturbild** der benutzerdefinierten Vorlagen ändern.
5	**Einsetzen und Hinzufügen von Vorlagen**	•  : Klicken Sie diesen Button, um die gewählte Vorlage einzusetzen. •  : Klicken Sie diesen Button, um das aktuelle Objekt in der Szene in die **Benutzerdefinierte Bibliothek** der gewählten Kategorie **Category** einzufügen. Wenn Sie eine Vorlage in der **Benutzerdefinierte Bibliothek** ausgewählt haben, klicken Sie diesen Button, um die gewählte Vorlage zu **überschreiben**.

Ändern des Ansichtsmodus

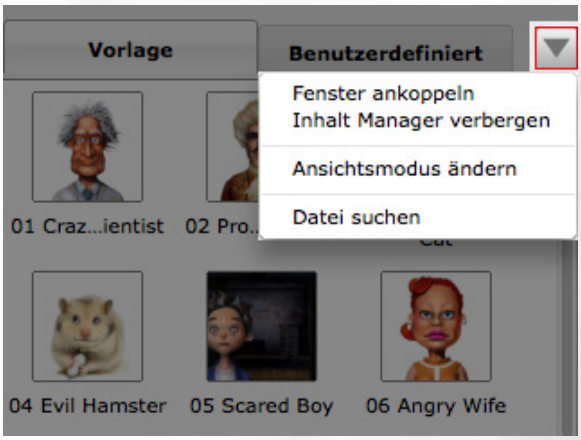
Durch Ändern des Ansichtsmodus können Sie Vorlagen im Basis oder Detail Modus ansehen. Im Detail Modus können Sie die Vorlagen ordnen.

1. Rechtsklicken Sie auf den leeren Bereich in der Bibliothek.

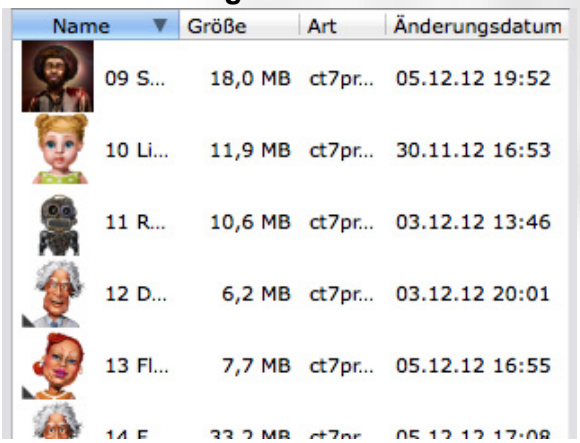
2. Wählen Sie den **Ansichtsmodus ändern** Befehl im Rechtsklickmenü.



3. Alternativ können Sie den **Menü** Button klicken, um das Rechtsklickmenü anzuzeigen und **Ansichtsmodus ändern** zu wählen.



4. Der **Inhalt Manager** wechselt zu einem anderen Modus.



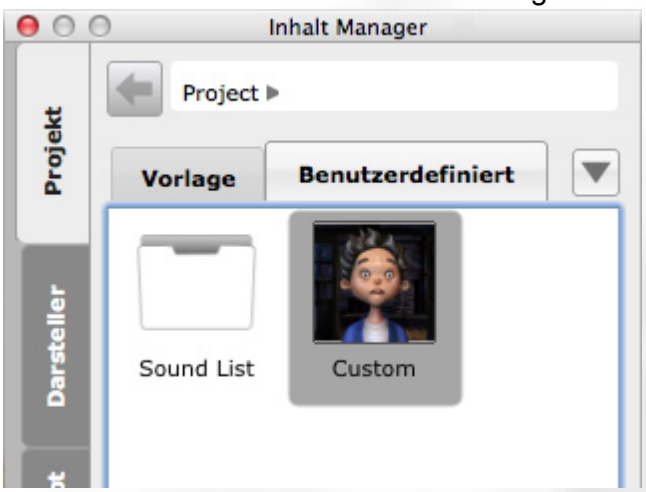
5. Sie können dann die **Name**, **Größe**, **Art** und **Änderungsdatum** Titel anklicken, um die Vorlagen zu ordnen.

Ändern des Miniaturbildes

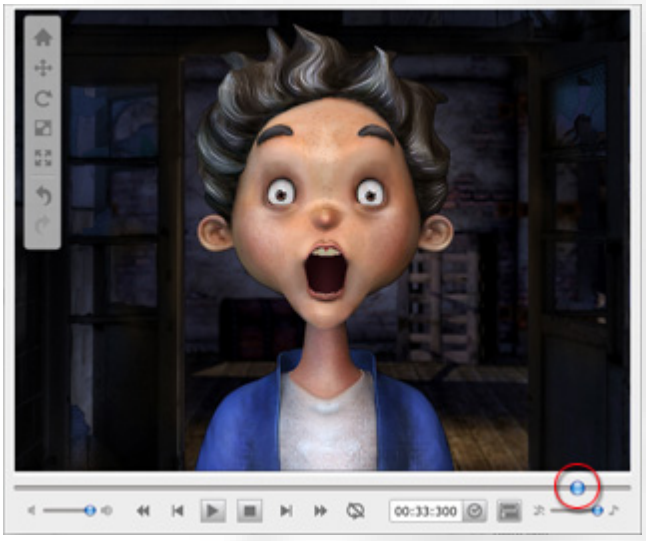
Wenn Sie ein Objekt als Vorlage in die **Benutzerdefinierte Bibliothek** eingefügt haben, können Sie das Miniaturbild der benutzerdefinierten Vorlage ändern.

Aufnahme aus der Szene

1. Wechseln Sie zur gewünschten Kategorie (in diesem Fall die Registerkarte **Projekt**).
2. Klicken Sie den **Hinzufügen**  Button, um das gewünschte Objekt in die **Benutzerdefinierte Bibliothek** einzufügen.

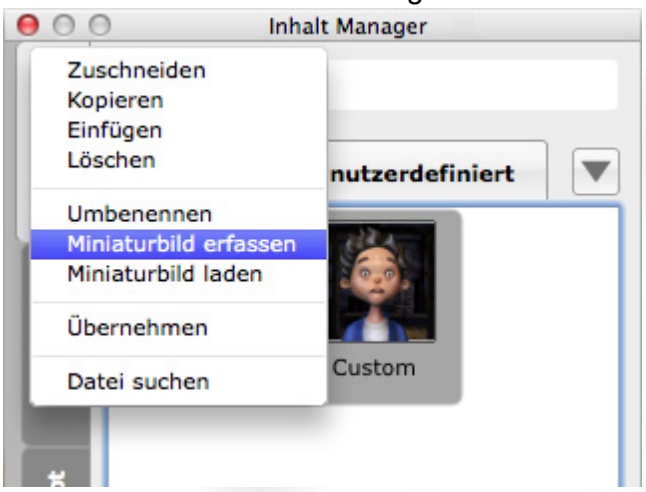


3. Gehen Sie zu dem Frame in dem Sie das gewünschte Objekt, wie es dort angezeigt wird, als Miniaturbild aufnehmen möchten.

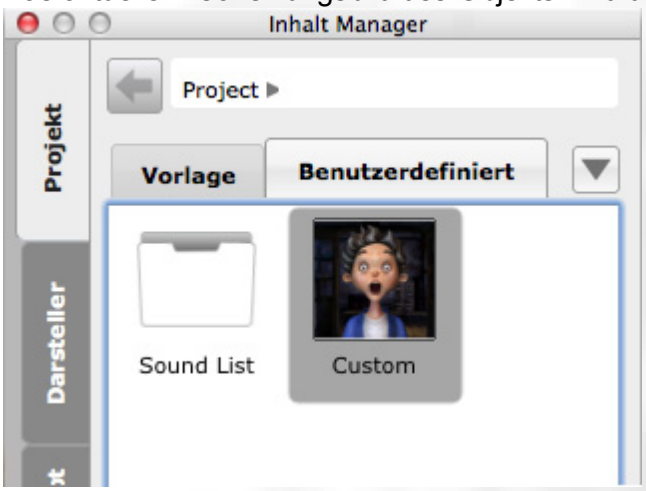


4. Stellen Sie sicher, dass die Vorlage ausgewählt ist.

5. Rechtsklicken Sie auf die Vorlage und wählen Sie im Rechtsklickmenü **Miniaturbild erfassen**.



Das aktuelle Erscheinungsbild des Objekts wird dann als Miniaturbild aufgenommen.



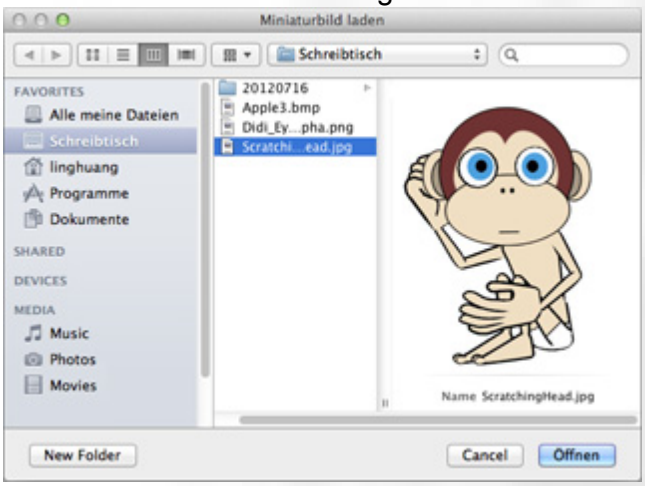
Mit einem Bild ersetzen

1. Folgen Sie den Schritten 1 und 2 des letzten Kapitels.

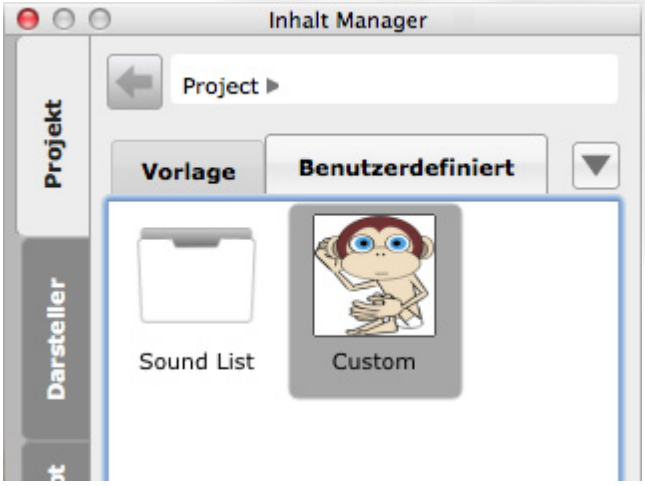
2. Rechtsklicken Sie auf die Vorlage und wählen Sie **Miniaturbild laden** aus dem Rechtsklickmenü.



3. Suchen und wählen Sie das gewünschte Bild.



4. Das Miniaturbild wird dann ersetzt.



Abspielleiste

Die Abspielleiste wird verwendet, um die Wiedergabe der Szene in **CrazyTalk** zu steuern.



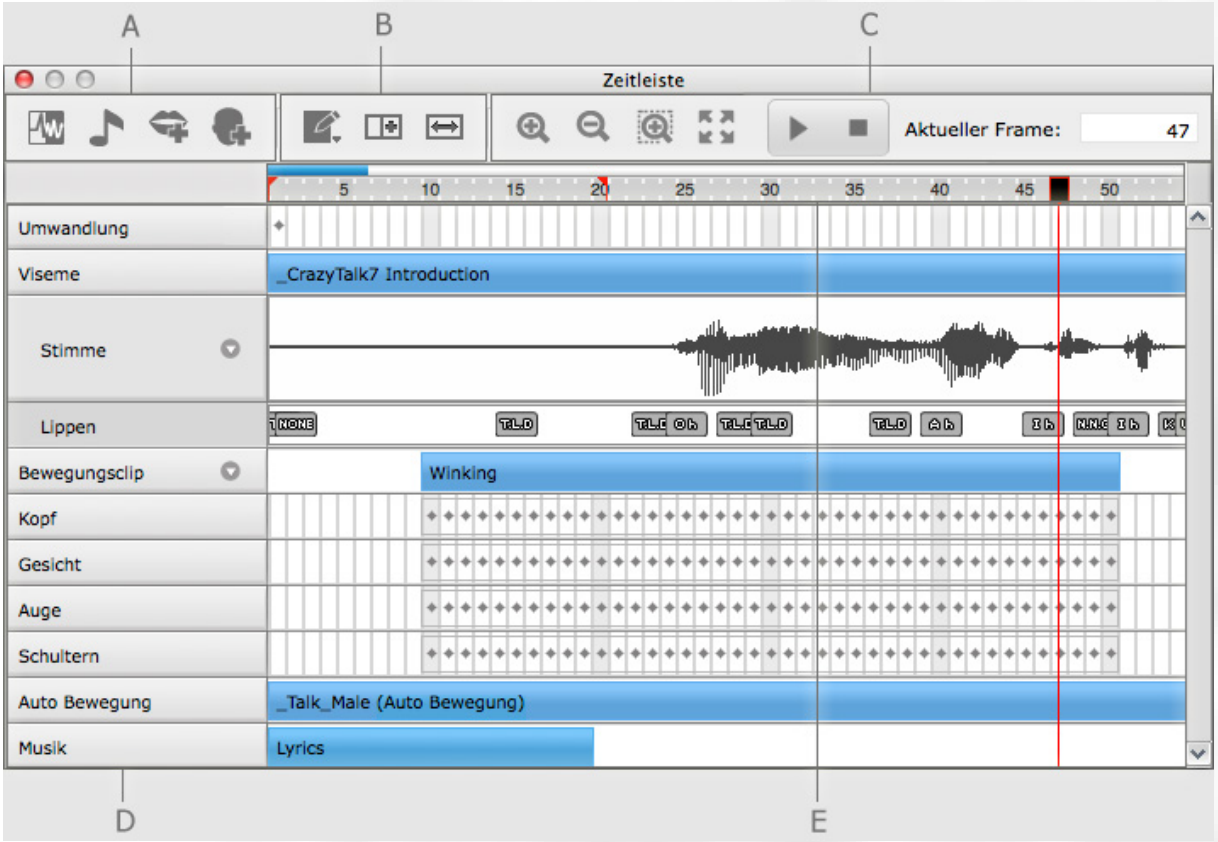
1	Abspielknopf	Zeigt den aktuellen Frame des Projekts an. Sie können ihn schnell zum gewünschten Frame ziehen.
2	Stimm Lautstärke	Zum Anpassen der Lautstärke des Sound Effekts.
3	Vorheriger Frame	Um einen Frame zurück zu springen.
4	Zum Start Frame springen	Um zum Einsatz Frame der Wiedergabe oder Start Frame des Projekts zu springen.
5	Wiedergabe (Schnelltastet: Leertaste)	Zur Wiedergabe des aktuellen Projekts.
6	Stop	Zum Stoppen der Wiedergabe.
7	Zum End Frame springen	Um zum Cue-Out Frame der Wiedergabe oder zum End Frame des Projekts zu springen.
8	Nächster Frame	Um einen Frame vor zu springen.
9	Loop Ein/Aus	Zum Umschalten zwischen ein/aus der Loop Wiedergabe.
10	Aktuelle Zeit	Zur Anzeige von aktueller Zeit/Frame. Sie können den **Zeit Einstellungen** Button klicken , um zwischen den Zeitanzeige Modi hin und her zu wechseln. • 00:00:000 - **Zeit Modus**: Anzeige der Zeit im Format **mm:ss:ms**. • 1 - **Frame Modus**: Anzeige der Frames. Die Zeiteinheit ist 30 frames/sec.
11	Zeitleiste anzeigen	Öffnet die **Zeitleiste**.
12	Musik Lautstärke	Zum Anpassen der Lautstärke der Hintergrundmusik.
13	Wiedergabe / Ausgabebereich	Ziehen Sie das rote Dreieck zum Bestimmen von Wiedergabe / Ausgabebereich.

Zeitleiste

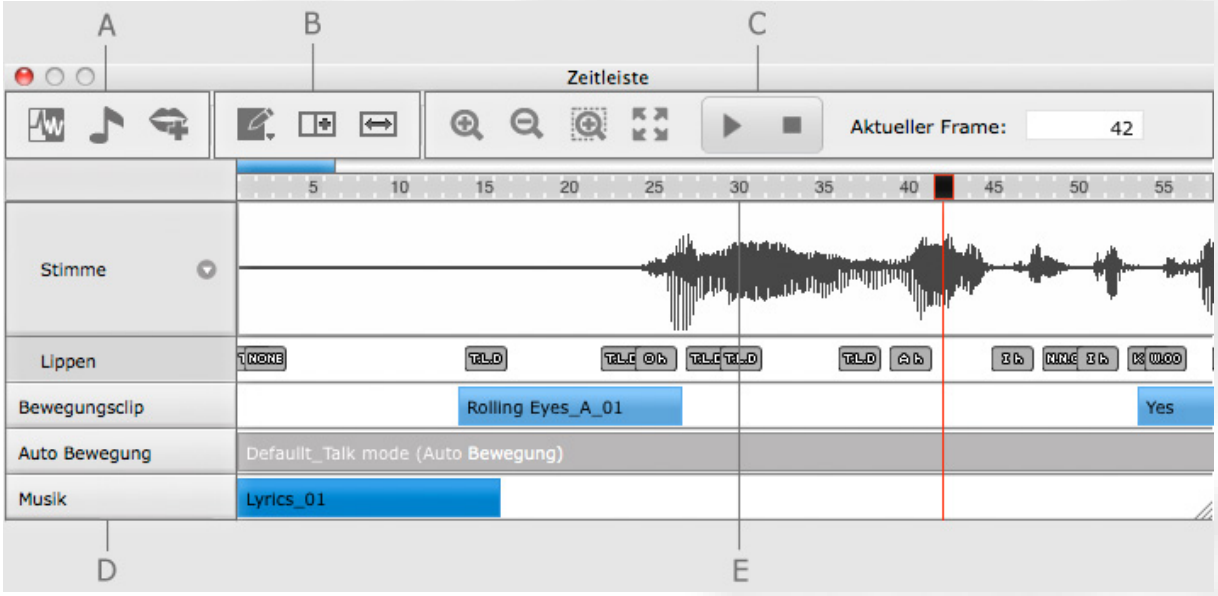
Klicken Sie den **Zeitleiste** Button in der Abspielleiste, um den **Zeitleisten Editor** zu öffnen.

Im **Zeitleisten Editor** bearbeiten Sie verschiedene Animationsebenen und Clips für Ihren Darsteller.

Zeitleiste PRO



Zeitleiste Standard

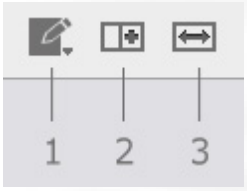


A. Audio Bearbeitungstools



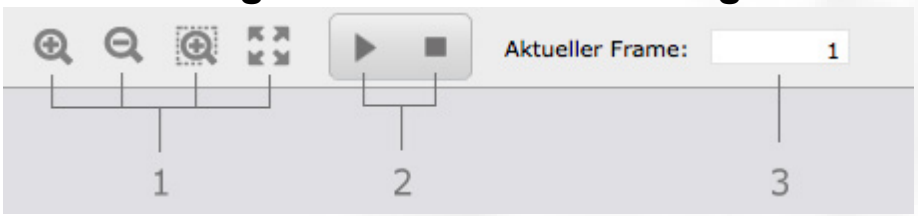
1	**Stimm Morph**	Klicken, um das **Stimm Morph** Bedienfeld aufzurufen und der original Stimme künstliche Stimmeffekte zuzuweisen.
2	**Hintergrund Musik**	Klicken, um das **Hintergrund Musik Einstellungen** Bedienfeld aufzurufen und dem Projekt eine Hintergrundmusik hinzuzufügen.
3	**LippenSync**	Klicken, um das **LippenSync** Bedienfeld aufzurufen und Lippensynchronisation zuzuweisen und die Lippenbewegungen anzupassen.
4	PRO **Gesichtskey Editor**	Klicken, um das **Gesichtskey Editor** Bedienfeld zu öffnen. Weitere Informationen erhalten Sie im Kapitel Gesichts- oder Körperkeys setzen.

B. Clip Bearbeitungstools



1	**Funktion**	Klicken, um das Aufklappmenü der Clipbearbeitung anzuzeigen. Zuschneiden Kopieren Einfügen Löschen Teilen Umbenennen
2	**Loop**	• Der **Loop** Button dient zum Kopieren und Einfügen von Clip Daten in die **Viseme** (nur für PRO), **Auto Bewegung** und **Bewegungsclip** Spuren. • Klicken und ziehen Sie die rechte Ecke des Clips nach rechts, um den Clip zu wiederholen.
3	**Geschwindigkeit**	• Der **Geschwindigkeit** Button dient zum Ändern der Geschwindigkeit des Clips in den **Viseme** (nur für PRO), **Auto Bewegung** und **Bewegungsclip** Spuren. • Klicken und ziehen Sie die rechte Ecke des Clips nach rechts/links, um die Geschwindigkeit zu verringern/erhöhen.

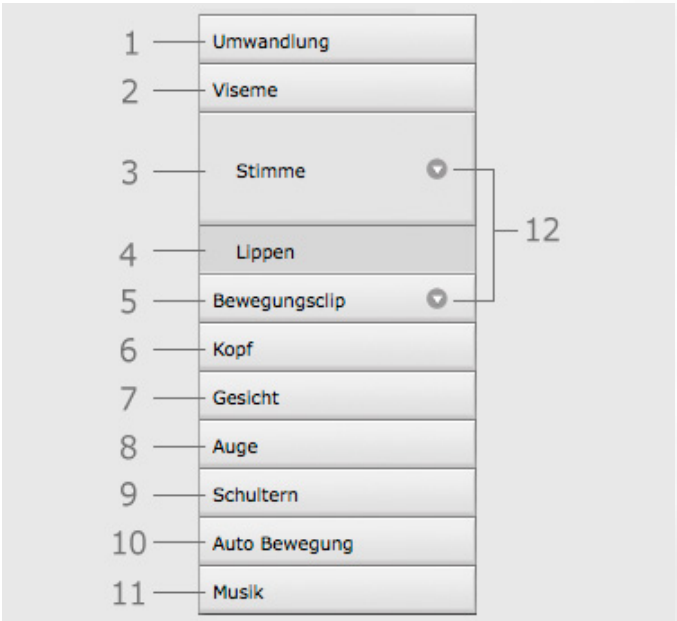
C. Steuerung von Ansicht & Wiedergabe



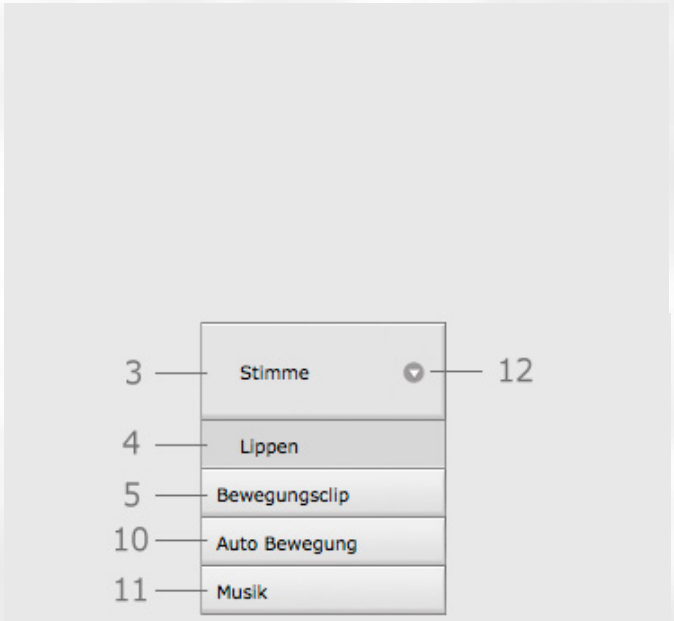
1	**Zoom hinein/heraus (+, -)** **Aktuelle Größe** **An Fenster anpassen**	• Klicken Sie den **Hineinzoomen** Button (Schnelltaste: + oder Shift + "="), um die Größe der Zeiteinheiten (Zellen) zu erhöhen. • Klicken Sie den **Herauszoomen** Button (Schnelltaste: -), um die Größe der Zeiteinheiten (Zellen) zu verringern. • Klicken Sie den **Aktuelle Größe** Button, um die Zeiteinheit, dargestellt in 30 Frames pro Sekunde, anzuzeigen. • Klicken Sie den **An Fenster anpassen** Button, um alle Objekte in der Zeitleiste innerhalb des Zeitleiste Fensters anzuzeigen.
2	**Wiedergabe und Stop**	• Klicken Sie den **Wiedergabe** | **Pause** Button (Schnelltaste: Leertaste), um das Projekt abzuspielen, zum Pausieren klicken Sie noch einmal (Schnelltaste: Leerstaste). • Klicken Sie den **Stop** Button (Schnelltaste: ,), um die Wiedergabe zu stoppen.
3	**Aktueller Frame**	Dieses Feld zeigt die aktuelle Frame Zahl in der Zeitleiste an. Sie können die Frame Zahl auch eingeben, um zum Zielframe zu springen. Dies ermöglicht Ihnen zu einem bestimmten Ziel Frame zu gehen; dies ist besonders praktisch bei Animationen mit klarer Zeitsteuerung.

D. Tracks

Zeitleiste PRO

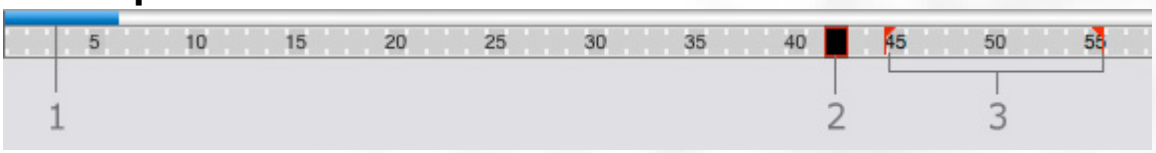


Zeitleiste Standard



1	PRO **Umwandlung**	Zeigt die Darsteller Umwandlungskeys. Sie können die Umwandlungstools in der Linken Tool Bar nutzen, um Umwandlungskeys zu setzen.
2	PRO **Viseme**	Zeigt Clips, die Stimm und Lippenkeys enthalten. Sie können den Clip frei mit Loop, Änderung der Geschwindigkeit oder Teilen bearbeiten.
3	**Stimme**	• Zeigt die importierten Audio Daten. Sie können in die Spur doppelklicken, um eine Audio Datei zu laden. • Klicken den Button, um die **Lippen** Spur anzuzeigen.
4	**Lipppen**	Zeigt die Lippensynchronisationskeys an. Sie können in die Spur doppelklicken, um Lippenkeys zu setzen.
5	**Bewegungsclip**	Zeigt die eingesetzten Bewegungsclips. Sie können auch den **Gesichtssteuerung** Button klicken, um einen Bewegungsclip aufzunehmen.
6	PRO **Kopf**	Zeigt die Kopf Bewegungskeys. Sie können in die Spur doppelklicken, um Kopf Keys zu setzen.
7	PRO **Gesicht**	Zeigt die Gesichtsausdruckskeys an. Sie können in die Spur doppelklicken, um Gesichtskeys zu setzen.
8	PRO **Auge**	Zeigt die Augen Bewegungskeys an. Sie können in die Spur doppelklicken, um Augen Keys zu setzen.
9	PRO **Schultern**	Zeigt die Schultern Bewegungskeys. Sie können in die Spur doppelklicken, um Schulter Keys zu setzen.
10	**Auto Bewegung**	Zeigt die eingesetzten Auto Bewegungen und Ruhebewegungen ein. Auto Bewegungen können in zwei Modi gesteuert werden: **Gesprächsmodus** und **Zuhörermodus**.
11	**Musik**	Zeigt die Hintergrundmusik Daten an. Sie können in die Spur doppelklicken, um Musikclips zu laden.
12	PRO Standard **Unterspuren-Anzeige**	Anzeigen der Unterspuren zur weiteren Bearbeitung.

E. Abspielleiste



1	**Zeiteinheit Balken**	• Ziehen Sie den Balken, um den Wiedergabebereich zum gewünschten Frame zu verschieben. • Ziehen Sie die rechte Ecke, um die Größe des Wiedergabebereichs zu ändern.
2	**Abspielknopf**	Ziehen, um diesen zum gewünschten Frame zu verschieben.
3	**Wiedergabe / Export Bereich**	Verwenden Sie die Marker, um den Bereich für Wiedergabe und Ausgabe der Videos zu bestimmen.

Ankoppelbare Bedienfelder

Es gibt drei Bedienfelder in **CrazyTalk**, die an- oder abgekoppelt werden können, die **Toolbar**, den **Inhalt Manager** und die **Zeitleiste**.
Wenn Sie die Bedienfelder ankoppeln, erreichen Sie einen schnellen Zugang zu Werkzeugen oder Vorlagen, ohne mit der Maus weit über den Bildschirm fahren zu müssen; während Sie durch das Abkoppeln der Bedienfelder einen breiteren und übersichtlicheren Arbeitsbereich zur besseren Ansicht Ihrer benutzerdefinierten Projekte erzielen können.

An- und Abkoppeln

Angekoppelte Bedienfelder

Wenn die Bedienfelder angekoppelt wurden, haben Sie leichten Zugriff auf die Tools der **Toolbar**, die Vorlagen im **Inhalt Manager** und die Funktionen in der **Zeitleiste**.



Abgekoppelte Bedienfelder

Wenn die Bedienfelder angekoppelt sind, können Sie diese im gesamten Hauptprogramm verschieben und der Arbeitsbereich wird für eine bessere Ansicht vergrößert. Sie können die Bedienfelder dann so verschieben, dass der Arbeitsbereich nicht überdeckt wird. Wenn Sie zwei Bildschirme verwenden, können Sie die Bedienfelder auf einen Bildschirm verschieben, während das Hauptprogramm auf dem anderen verbleibt.



Ankoppelbarer Bereich für die Toolbar

Die **Toolbar** kann oben, unten, links und rechts des Hauptprogramms angekoppelt werden, wenn Sie diese mittels Drag und Drop in diesen Bereich ziehen.



Oben Ankoppeln



Unten Ankoppeln



Links Ankoppeln



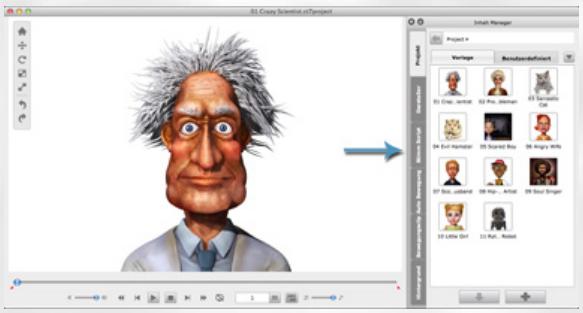
Rechts Ankoppeln

Ankoppelbarer Bereich für den Inhalt Manager

Der **Inhalt Manager** kann links und rechts vom Hauptprogramm angekoppelt werden, wenn Sie diesen per Drag und Drop in diesen Bereich ziehen.



Links Ankoppeln



Rechts Ankoppeln

Ankoppelbarer Bereich für die Zeitleiste

Die **Zeitleiste** kann ober- und unterhalb des Hauptprogramms angekoppelt werden, wenn Sie diese per Drag und Drop in diesen Bereich ziehen.



Oben ankoppeln



Unten ankoppeln

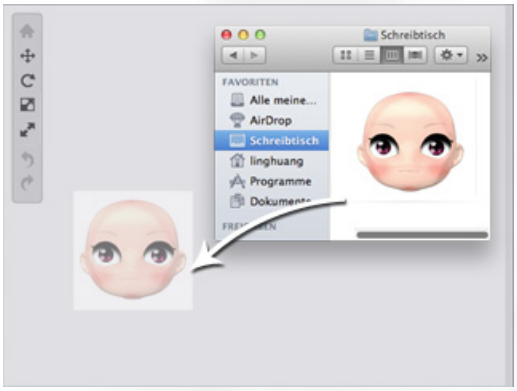
Drag und Drop

CrazyTalk bietet verschiedene Drag-und-Drop Methoden, um den Aufbau Ihrer Szenen zu beschleunigen. Im Kapitel Drag und Drop Tabelle erhalten Sie weitere Informationen über das Drag-und-Drop Verhalten in **CrazyTalk**.

Erstellen per Drag-und-Drop

Erstellen eines Darstellers

Fügen Sie ein Bild mittels Drag und Drop ein (in .jpg, .jpe, .jpeg, .bmp, .png, .tga, .gif Formate) in den Arbeitsbereich ein und Starten Sie den **Assistent zur Darstellererstellung**, um einen neuen Charakter zu erstellen.



Fügen Sie das Bild mittels Drag und Drop in den Arbeitsbereich ein.



Der **Assistent zur Darstellererstellung** wird gestartet.

Erstellen von Stimme und Bewegung

Fügen Sie eine Audio Datei mittels Drag und Drop in den Formaten .wav, .mp3, .m4a (nur **Mac**), .aif (nur **Mac**) für den Charakter ein und der Charakter erhält eine Stimme und Bewegungen. Alternativ können Sie eine Audio Datei mittels Drag und Drop in die Spuren für **Stimme**, **Lippen** und **Auto Bewegung** einfügen, um eine Stimme und eine Bewegung für den Darsteller zu erstellen.



Fügen Sie einen Bewegungclip mittels Drag und Drop in den Arbeitsbereich ein.



Der Charakter beginnt zu sprechen oder zuzuhören, unabhängig von der Bewegung, die manuell eingesetzt wurde.

Einfügen per Drag-und-Drop

Darsteller, Augen, Zähne

Sie können Darsteller, Augen und Zahnvorlagen aus den Bibliotheken des **Inhalt Manager** mittels Drag und Drop einfügen (**Darsteller, Augen** und **Zähne**).



Fügen Sie eine Darsteller Vorlage mittels Drag und Drop für den aktuellen Darsteller ein.

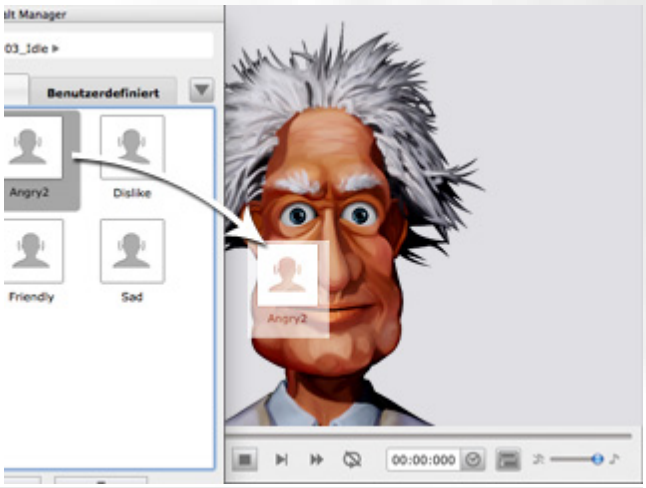


Der Darsteller wurde ersetzt, während Bewegung und Stimme beibehalten werden.

Hinweis: Sie können auch aus Ordnern per Drag und Drop einfügen und erhalten die gleichen Ergebnisse.

Bewegung

Sie können beliebige Ruhebewegungen, Bewegungsclips oder Auto Bewegungsvorlagen aus den Bibliotheken des **Inhalt Manager** (**Ruhebewegung**, **Bewegungsclip** und **Auto Bewegung**) per Drag und Drop einfügen.



Weisen Sie dem Charakter mittels Drag und Drop eine Bewegungsvorlage zu.

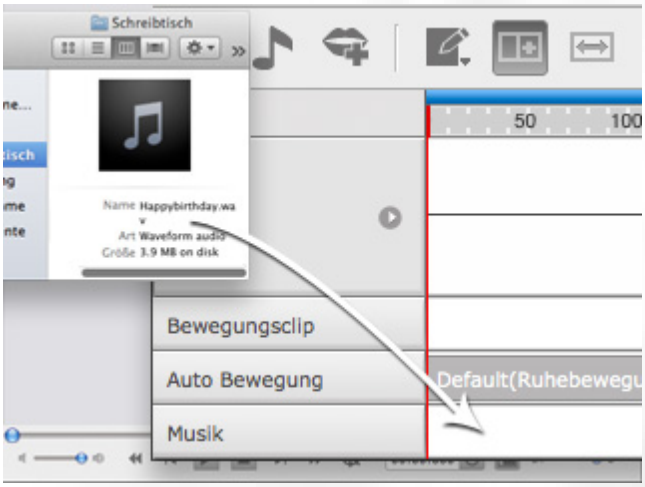


Der Charakter startet die Bewegung.

Hinweis: Sie können auch aus Ordnern per Drag und Drop einfügen und erhalten die gleichen Ergebnisse.

Hintergrundmusik

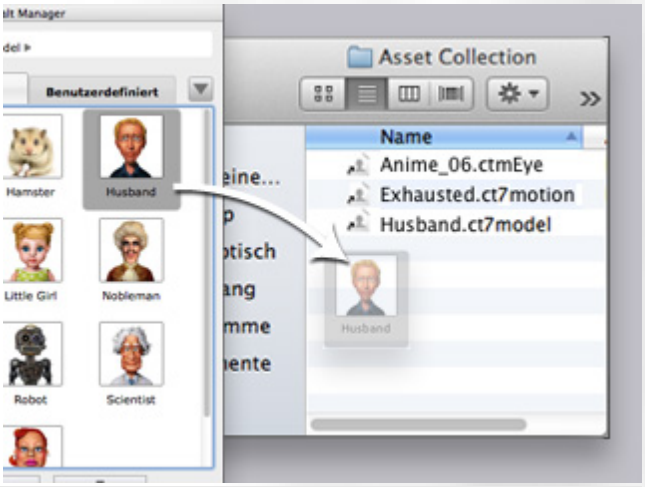
Wenn Sie eine Audio Datei mittels Drag und Drop in die **Musik** Spur in der **Zeitleiste** (Schnelltaste: Windows - F3; Mac - fn + F3) einfügen, wird diese zur Hintergrundmusik.



Fügen Sie eine Audiodatei mittels Drag und Drop in die Musik Spur ein.

Inhalt Sammlung

Sie können ein oder mehrere Inhalte aus dem **Inhalt Manager** in den gewünschten Ordner einfügen, um Ihre benutzerdefinierte Bibliothek zu erstellen.



Fügen Sie Content mittels Drag und Drop aus unterschiedlichen Bibliotheken des **Inhalt Manager** in einen Ordner ein, um eine benutzerdefinierte Sammlung zu erstellen.

Drag und Drop Tabelle

Objekt	Dateiformat	Drag und Drop Ziel		
		Arbeitsbereich	**Inhalt Manager > Benutzerdefinierte Bibliothek**	**Externes Verzeichnis**
Projekt	.ct7project	Zum Öffnen des Projekts.	Verschieben oder speichern Sie Ihr Projekt im **Inhalt Manager** (**Projekt Bibliothek**).	Verschieben oder speichern Sie ein Projekt in einem anderen Verzeichnis.
Bild	.jpg, .jpe, .jpeg, .png, .bmp, .tga, .gif	Zum Starten des Assistenten zum **Darsteller erstellen**.	N/A	Verschieben oder speichern Sie ein Bild in einem anderen Verzeichnis.
Charakter	.ct7Model	Zum Ersetzen des aktuellen Charakters.	Verschieben oder speichern Sie einen Charakter im **Inhalt Manager** (**Darsteller Bibliothek**).	Verschieben oder speichern Sie einen Charakter in einem anderen Verzeichnis.
Augen	.ctmEye	Zum Ersetzen der Augen des aktuellen Charakters.	Verschieben oder speichern Sie Augen im **Inhalt Manager** (**Augen Bibliothek**).	Verschieben oder speichern Sie Augen in einem anderen Verzeichnis.
Zähne	.ctmZähne	Zum Ersetzen der Zähne des aktuellen Charakters.	Verschieben oder speichern Sie Zähne im **Inhalt Manager** (**Zähne Bibliothek**).	Verschieben oder speichern Sie Zähne in einem anderen Verzeichnis.
Bewegung (Ruhebewegung, Bewegungsclips und Script)	.ct7idle .ct7Bewegung .ct7script	Um dem aktuellen Charakter eine Bewegung zuzuweisen.	Verschieben oder speichern Sie Bewegungen im **Inhalt Manager** (**Ruhebewegung**, **Bewegungsclip** oder **Script Bibliothek**).	Verschieben oder speichern Sie eine Bewegung in einem anderen Verzeichnis.
Auto Bewegungs vorlage	.ct7autoBewegung	Zum automatischen Erzeugen von Bewegungs vorlagen für den aktuellen Charakter.	Verschieben oder speichern Sie Vorlagen im **Inhalt Manager** (**Auto Bewegung Bibliothek**).	Verschieben oder speichern Sie eine Auto Bewegung in einem anderen Verzeichnis.

Hochgeladene Projekte verwalten (Neu für 7.3)

Mitglieder, die für den zugehörigen Cloud Space bezahlt haben, können Ihre hochgeladenen Projekte jederzeit verwalten.

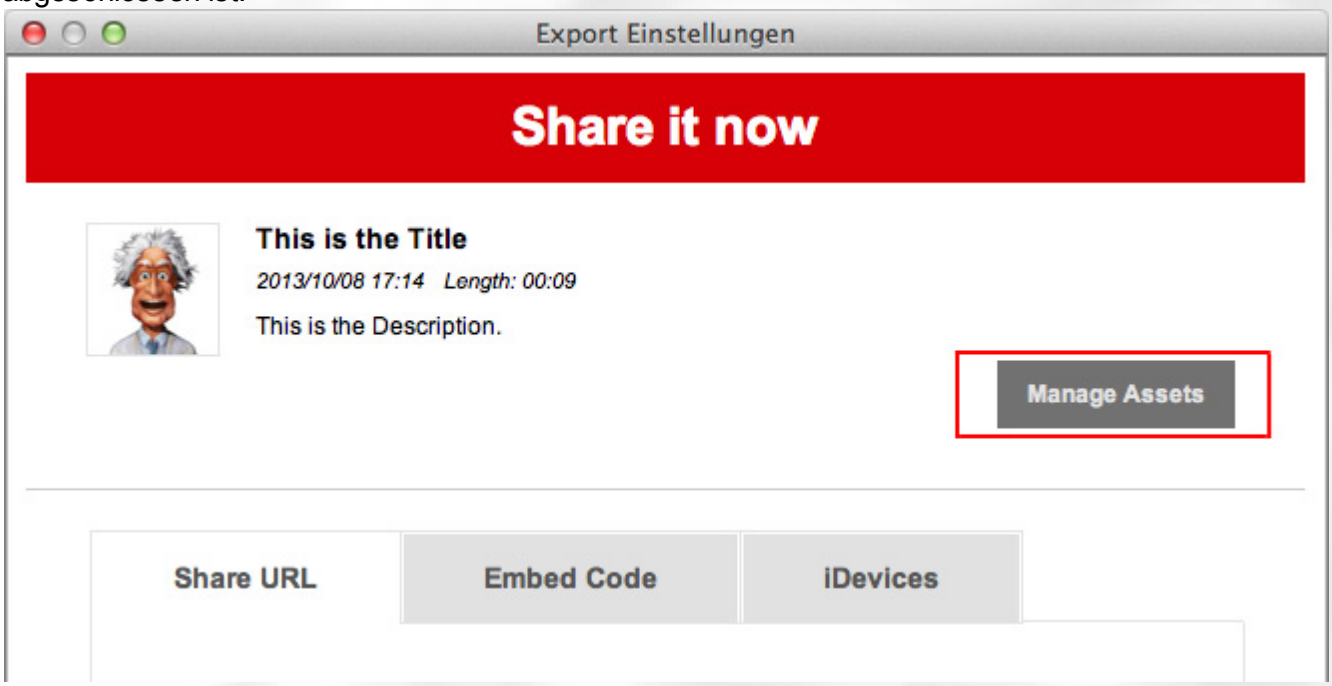
Zugriff auf die CrazyTalk Cloud

Es gibt zwei Methoden, um auf die Verwaltungsseite des Cloud Speicherplatzes für Mitglieder zuzugreifen:

- Gehen Sie zu **Fenster** >> **CrazyTalk Cloud** im Hauptmenü (Schnelltaste: Windows - F6; Mac - fn + F6), loggen Sie sich dann mit Ihren Zugangsdaten ein.

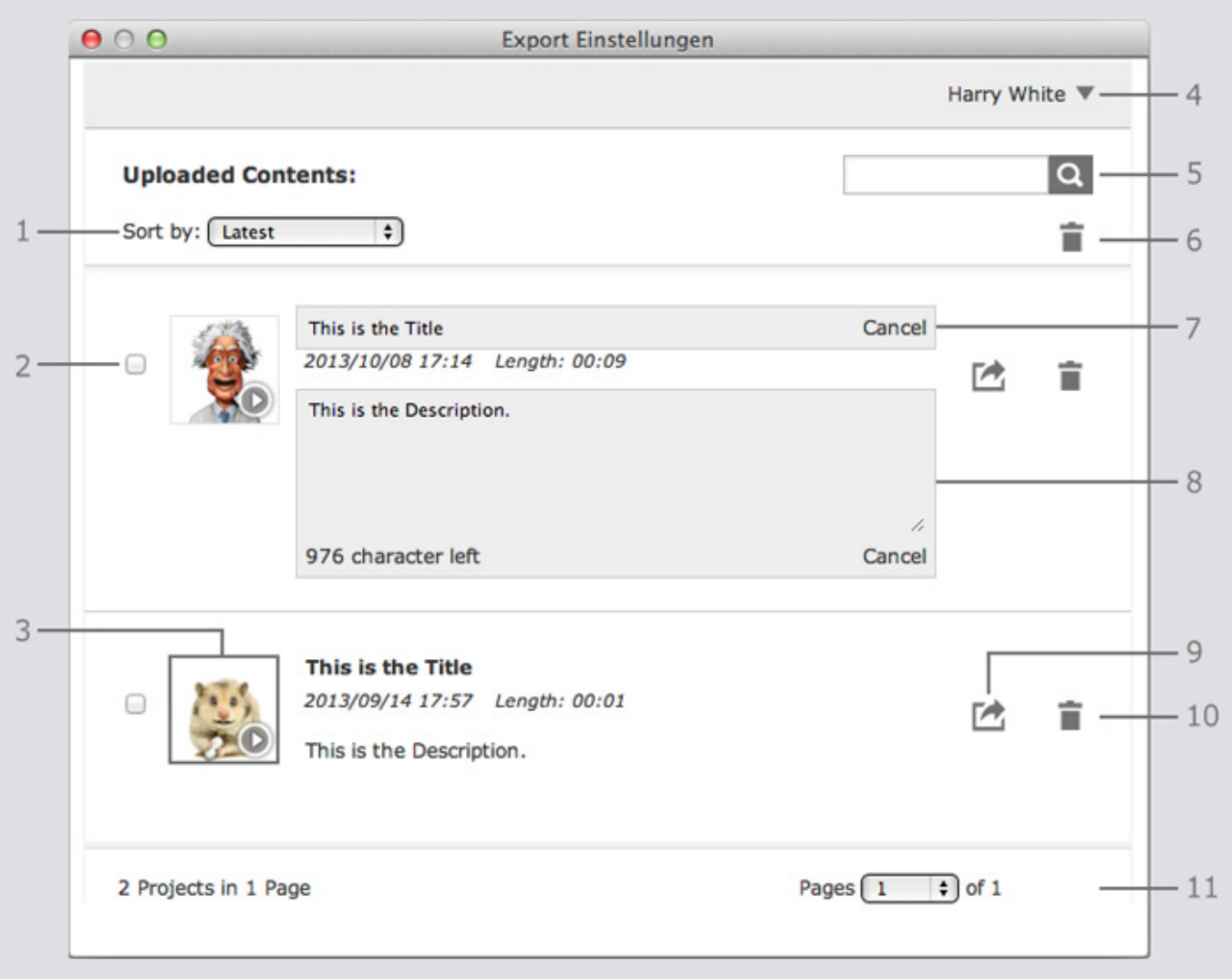


- Klicken Sie den **Manage Assets** Button in den Export Einstellungen, sobald das Hochladen abgeschlossen ist.

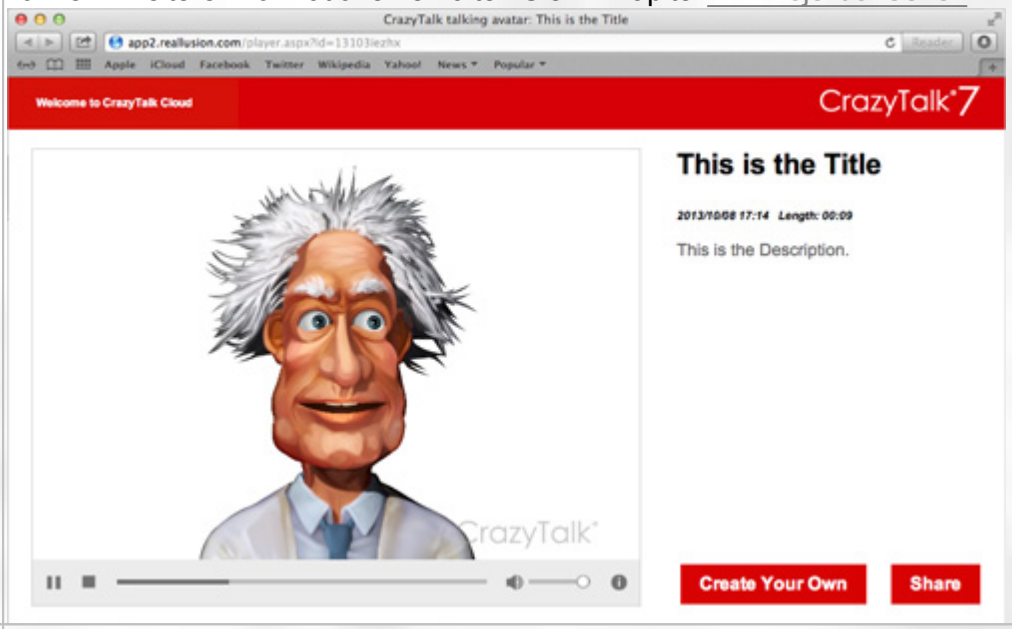
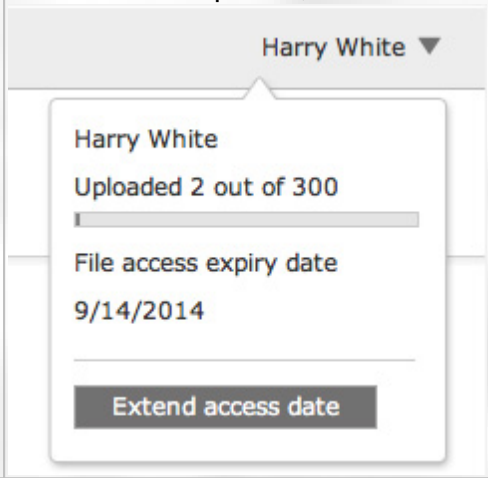


Hochgeladene Projekte verwalten

Alle erfolgreich hochgeladenen Projekte werden in einer Tabelle, wie nachstehend gezeigt, aufgelistet.



1	**Sortieren von Projekten**	Sortieren Sie Ihre hochgeladenen Projekte nach Upload Datum oder Projektname in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge. ✓ Latest Oldest Name: A to Z Name: Z to A
2	**Kontrollkästchen**	Klicken Sie das Kontrollkästchen der Projekte, die Sie entfernen möchten, klicken Sie dann den **Delete Selected** Button, um mehrere Projekte gleichzeitig zu löschen.

3	**Projekt Miniaturbild**	Klicken Sie auf das Miniaturbild eines Projekts, um das Browser Fenster zu öffnen, sodass Sie das Projekt abspielen und mit dem Darsteller spielen können. Weitere Informationen erhalten Sie im Kapitel Ein Projekt ansehen. 
4	**Konto Info**	Klicken Sie irgendwo in der Hauptleiste, um weitere Informationen über Ihren Cloud Speicher zu erhalten. Sehen Sie Informationen wie Anzahl Ihrer verbleibenden Uploads, so wie Ablaufdatum. 
5	**Nach Projekten suchen**	Geben Sie den vollständigen Titel oder einen Teil der Bezeichnung in das Suchfeld ein, um nach dem gewünschten Projekt zu suchen.
6	**Gewählte Projekte löschen**	Klicken Sie diesen Button, um Projekte zu löschen, deren Kontrollkästchen ausgewählt wurden.
7	**Projekt Titel**	Klicken Sie in diese Zeile, um den Titel des Projekts zu bearbeiten.
8	**Projekt Beschreibung**	Klicken Sie in diese Zeile, um die Beschreibung des Projekts zu bearbeiten.
9	**Projekt teilen**	Klicken Sie den **Share** Button, um Ihr Projekt im Web Browser oder auf einem iOS Gerät zu veröffentlichen oder zu teilen.
10	**Projekt löschen**	Klicken Sie den **Delete** Button, um ein einzelnes Projekt zu löschen.
11	**Info der Seitenanzeige**	Information über die Projektanzahl, die auf jeder Seite gefunden wird. Sie können mit Hilfe des Aufklappmenüs zwischen den Seiten wechseln, um diese zu verwalten.

2

Lektion 2 Ein Projekt beginnen

Ein Projekt beginnen

Alle Vorlagen in der Registerkarte **Projekt** können sofort eingesetzt werden. Sie können diese direkt mittels Drag und Drop in den Arbeitsbereich einfügen und das Ergebnis direkt ansehen.

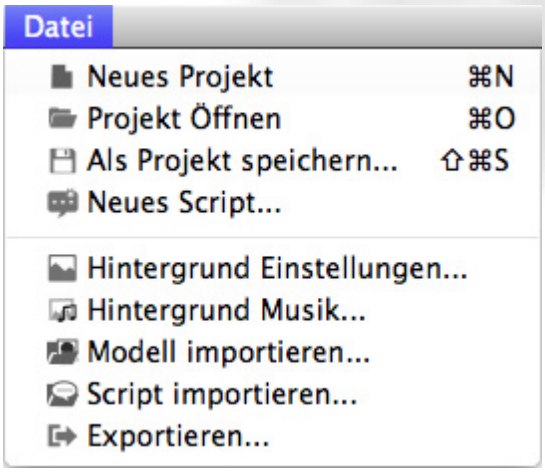
Projekte aus der Bibliothek einsetzen

Beginnen Sie mit einigen Beispielprojekten, die in **CrazyTalk** eingebettet sind. Wechseln Sie zum **Inhalt Manager** und zur **Projekt** Registerkarte und fügen Sie eine Vorlage aus der Bibliothek mittels Drag und Drop ein. Der Darsteller beginnt zu sprechen oder hört mit oder ohne Bewegungen zu, je nach Vorlage.



Erstellen eines neuen Projekts

Um ein **CrazyTalk** von Grund auf zu erstellen, klicken Sie im Hauptmenü **Datei** >> **Neues Projekt** (Schnelltaste: Windows - Strg + N; Mac - Cmd + N). Sie erhalten dann einen leeren Arbeitsbereich mit weißem Hintergrund.



3

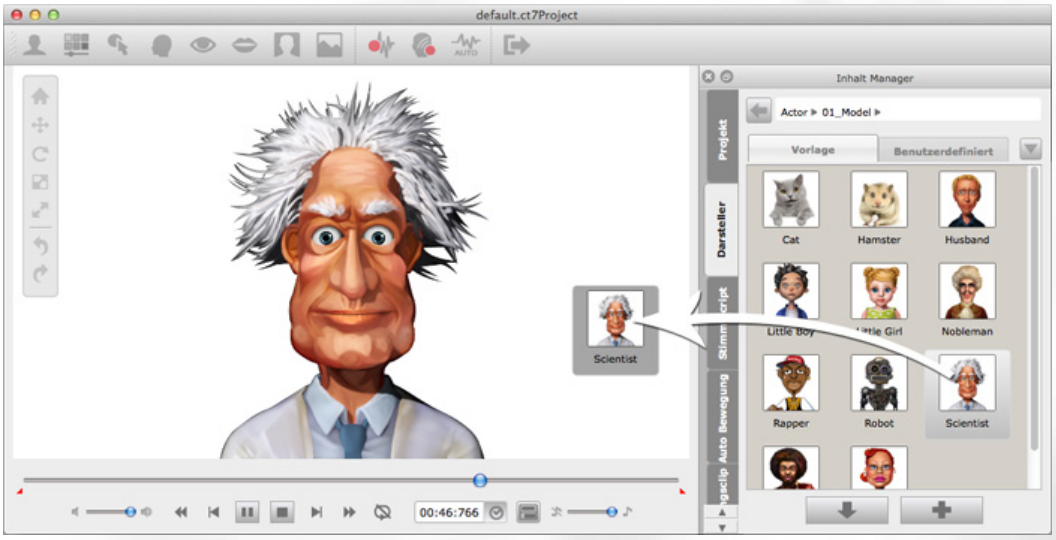
Lektion 3 Einen Darsteller erstellen

Einen Darsteller erstellen

CrazyTalk bietet eingebettete Modelle, mit denen Sie sofort mit einem Projekt beginnen können.

Modelle aus der Bibliothek einsetzen

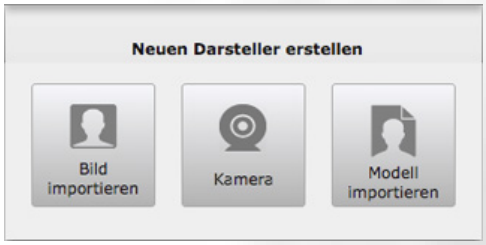
Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zu **Darsteller** >> **01_Model**, setzen Sie dann eine gewünschte Vorlage aus der Bibliothek ein. Klicken Sie den **Wiedergabe** | **Pause**  (Schnelltaste: Leertaste) Button in der Abspielleiste, um den Darsteller mit der standard Ruhebewegung anzusehen.



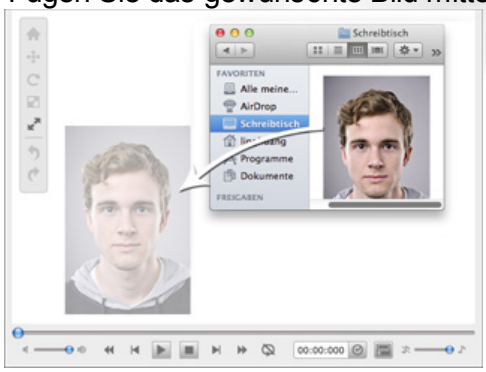
Ein benutzerdefiniertes Model erstellen

Um ein sprechendes Model mit einem live Bild zu erstellen, öffnen Sie zuerst ein Bild mit dem **CrazyTalk Assistenten**.

1. Klicken Sie den **Neuen Darsteller erstellen**  Button in der Werkzeugleiste und klicken Sie dann den **Bild Importiern** Button, um ein gewünschtes Bild zu laden. Optional können Sie den **Kamera** Button klicken , um ein Bild von Ihrer Webcam zu erhalten.



2. Fügen Sie das gewünschte Bild mittels Drag und Drop in den Arbeitsbereich ein.



3. Der **CrazyTalk Assistent** wird automatisch gestartet und führt Sie Schritt für Schritt durch die folgenden Angaben.
   - Bestimmen des Gesichtsbereichs
   - Platzieren Sie Augen und Mund
   - Gesichtsanpassung
   - Gesichtsausrichtung

Hinweis:

Stellen Sie sicher, dass das Gesicht des Darstellers in Ihrem Bild gerade nach vorne schaut, nicht geneigt ist oder eine Brille trägt. Ein komplettes Gesicht mit geschlossenem Mund und klaren Außenlinien des Haares wird bessere Animationsergebnisse in **CrazyTalk** erzielen.



Empfohlenes Bild



Nicht empfohlenes Bild (da das Gesicht des Darstellers zu sehr gedreht ist)



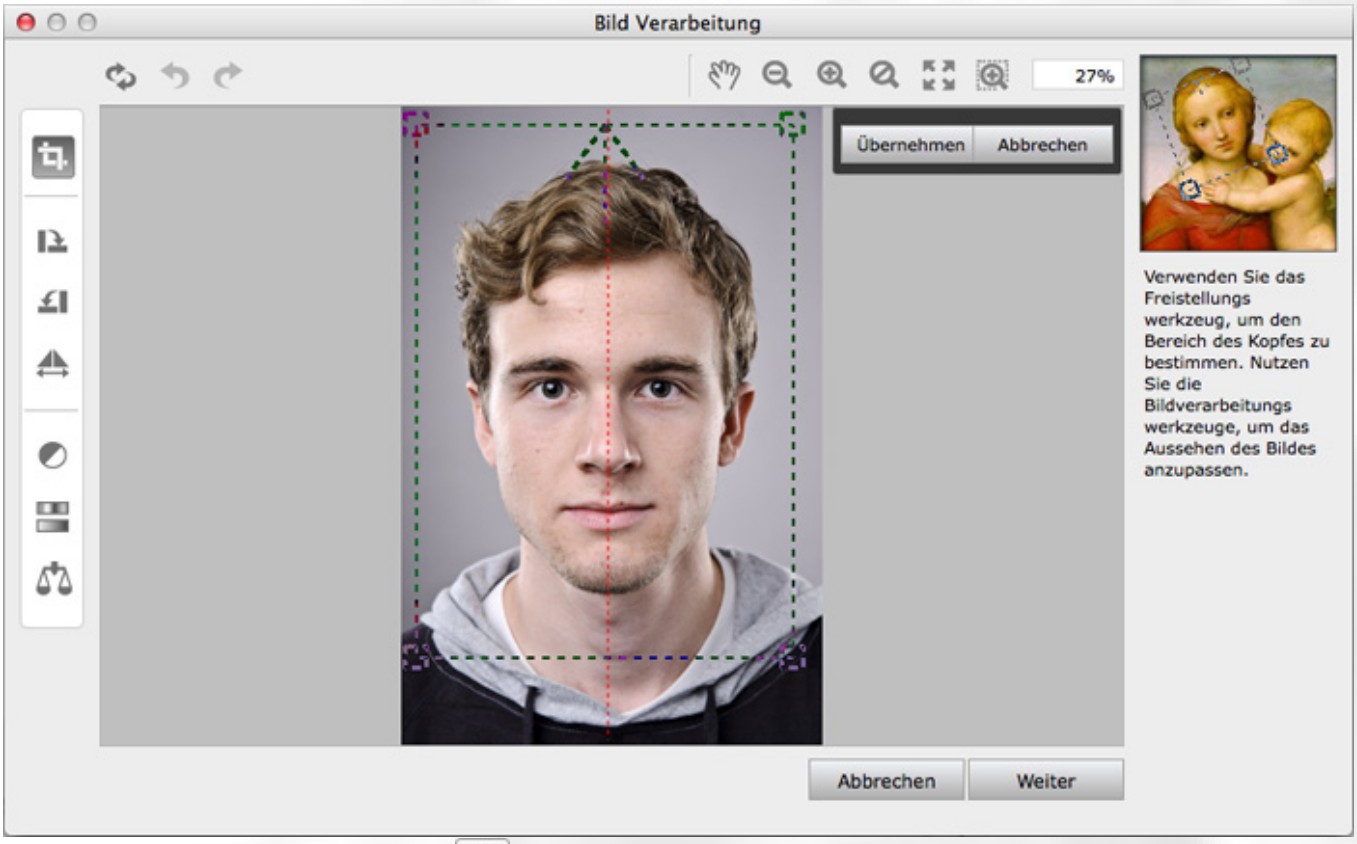
Empfohlenes Bild



Nicht empfohlenes Bild, da das Gesicht des Darstellers teilweise von Haar bedeckt und der Mund nicht geschlossen ist.

Bestimmen des Gesichtsbereichs

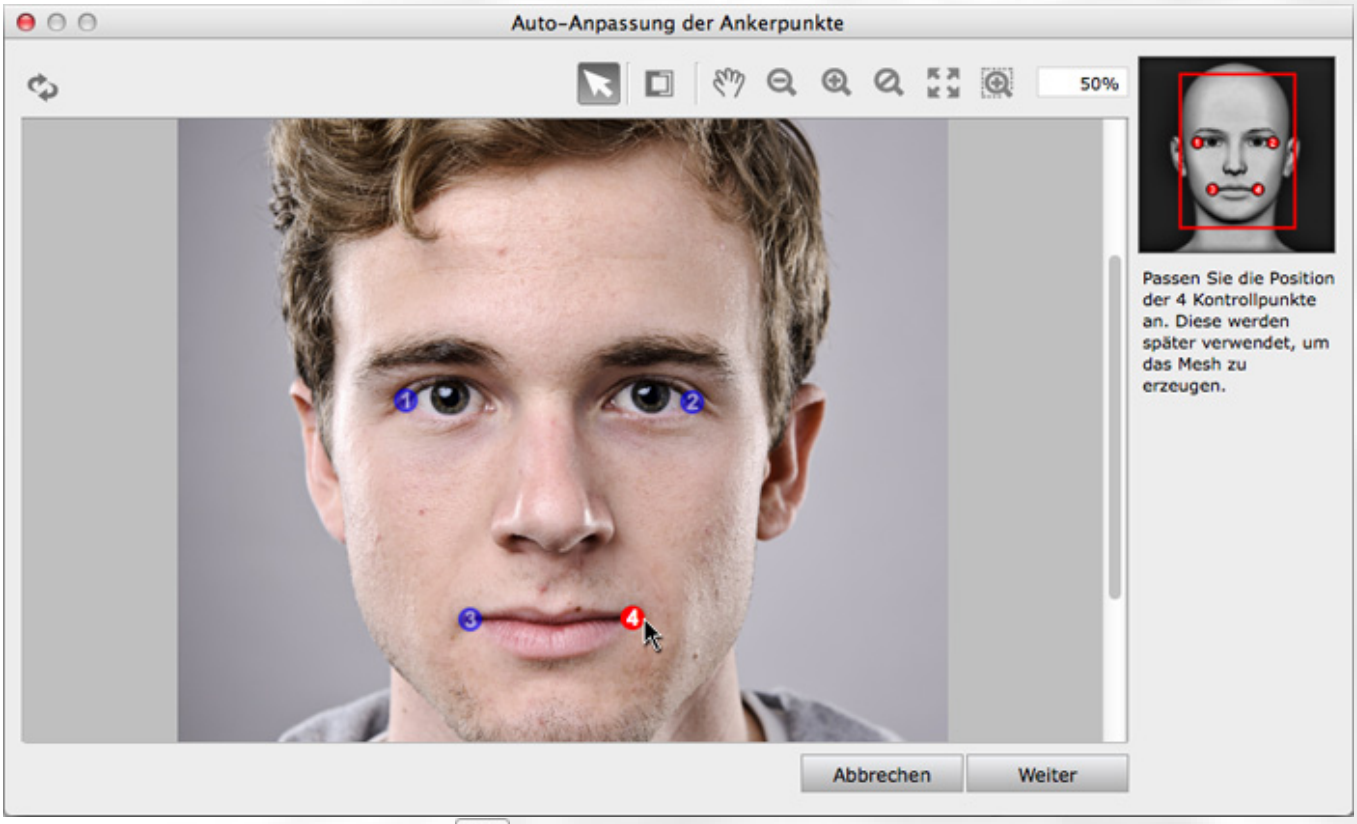
In the **Bild Verarbeitung** können Sie das Gesicht des Darstellers freistellen, so dass ein nicht benötigter Hintergrund entfernt wird und das Gesicht, mit dem Sie arbeiten möchten, vergrößert wird.



1. Klicken Sie den **Hineinzoomen** Button (Schnelltaste: + oder Shift + "=") , um den Bereich des Gesichts zu vergrößern.
2. Klicken Sie den **Freistellungswerkzeug** Button und ziehen Sie einen Rahmen um den Kopf, um ein Zuschnittfeld zu erstellen, da die Animation nur auf dem Kopf des Darstellers basiert.
3. Wenn der Kopf des Darstellers leicht geneigt ist, nutzen Sie die Eckpunkte des Rahmens , um den Zuschnittrahmen zu drehen, bis der Pfeil parallel zur Nase ist.
4. Klicken Sie den **Übernehmen** Button, wenn Sie fertig sind.
5. Klicken Sie den **Weiter** Button, um Augen und Mund zu positionieren.

Augen und Mund ermitteln

Im Bedienfeld zur **Auto-Anpassung der Ankerpunkte**, hat **CrazyTalk** die Bereiche für Augen und Mund im Bild berechnet. Sie können die Ankerpunkte verschieben, um deren Position genauer anzupassen.



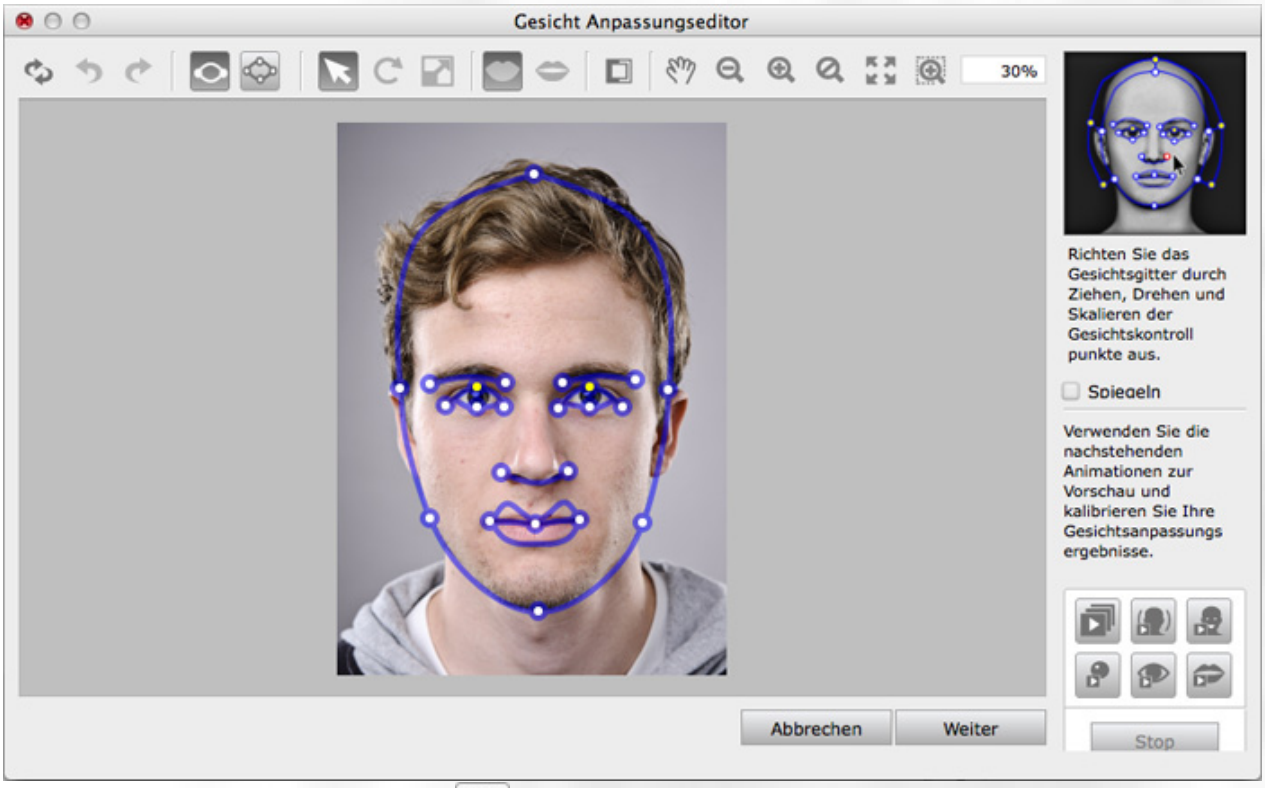
1. Klicken Sie den **Hineinzoomen** Button (Schnelltaste: + oder Shift + "="), um, wenn nötig den Bereich des Gesichts näher heranzuholen.

2. Klicken Sie die nummerierten Indikatoren 1, 2, 3 und 4 an und verschieben Sie diese zu den Eckpunkten von Augen und Mund.

3. Klicken Sie den **Weiter** Button, um das Drahtgitter für die Gesichtsmerkmale einzustellen.

Gesichtsanpassung

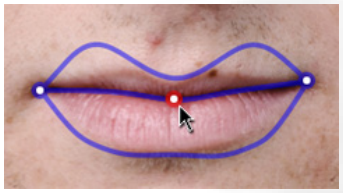
Im **Gesicht Anpassungseditor** müssen wir Drahtgitter einstellen, um die Gesichtsmerkmale so präzise wie möglich einzuschließen.



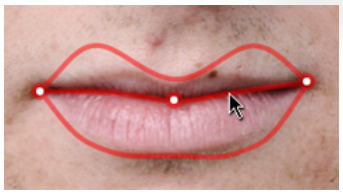
1. Klicken Sie den **Hineinzoomen**  (Schnelltaste: + oder Shift + "=") Button, um Details besser sehen und bearbeiten zu können.
2. Verschieben Sie die Kontrollpunkte und Linien an eine geeignete Position.

Hinweis:

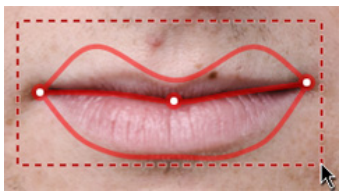
So verschieben Sie die Punkte und Linien.



Klicken Sie auf einen einzelnen Punkt und ziehen Sie, um ein Mesh zu vergrößern oder einen Mesh Punkt neu zu positionieren.

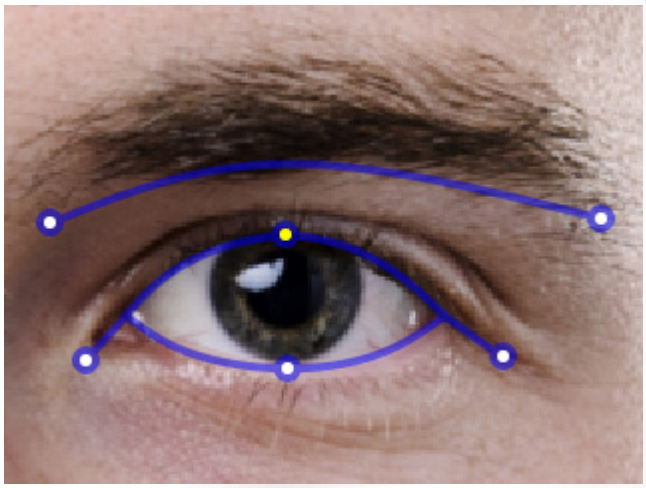


Klicken Sie auf eine Linie und ziehen Sie, um ein Gesichtsmerkmal oder eine Linie zu verschieben.

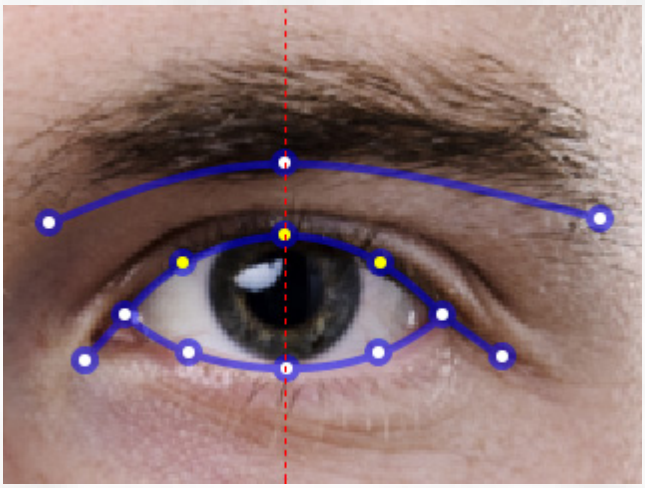


Ziehen Sie ein Rechteck, um einen gewünschten Bereich zu umschließen und ziehen Sie, um mehrere Punkte und Linien zu verschieben.

3. Um die Drahtgitter noch besser an die Gesichtsmerkmale anpassen zu können, klicken Sie den **Detail** Button, damit mehr Kontrollpunkte angezeigt werden und richten Sie die Punkte vertikal zur Mitte eines Gesichtsmerkmals aus.

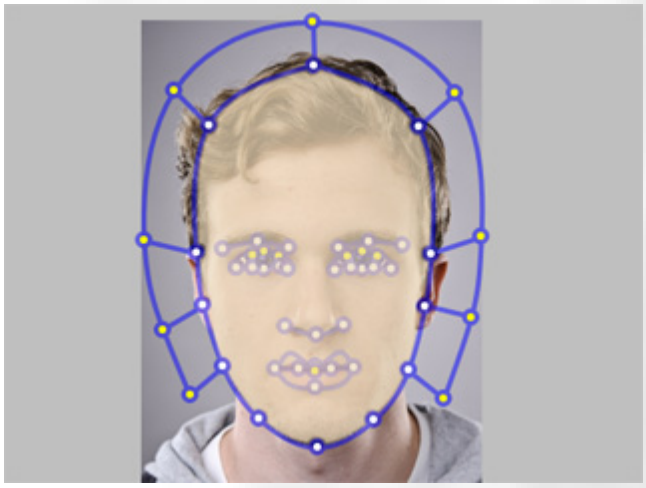


Klicken Sie den **Grund** Button.

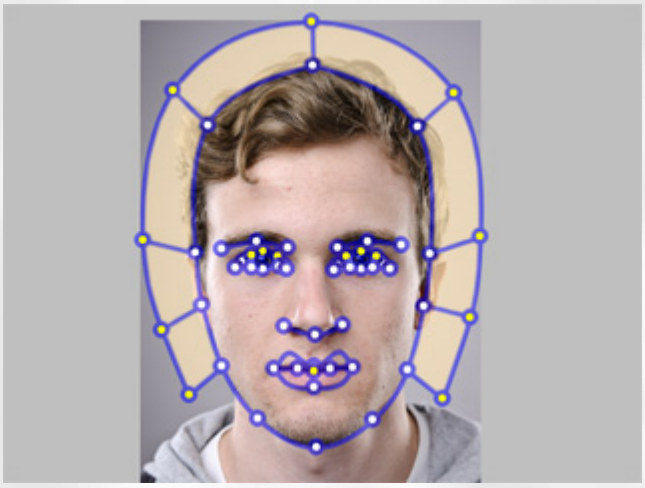


Klicken Sie den **Detail** Button.

4. Passen Sie die Kontrollpunkte des Haarmeshs an und stellen Sie sicher, dass das Haar des Darstellers und die Ohren komplett umschlossen sind.



Schädel Mesh



Haar Mesh

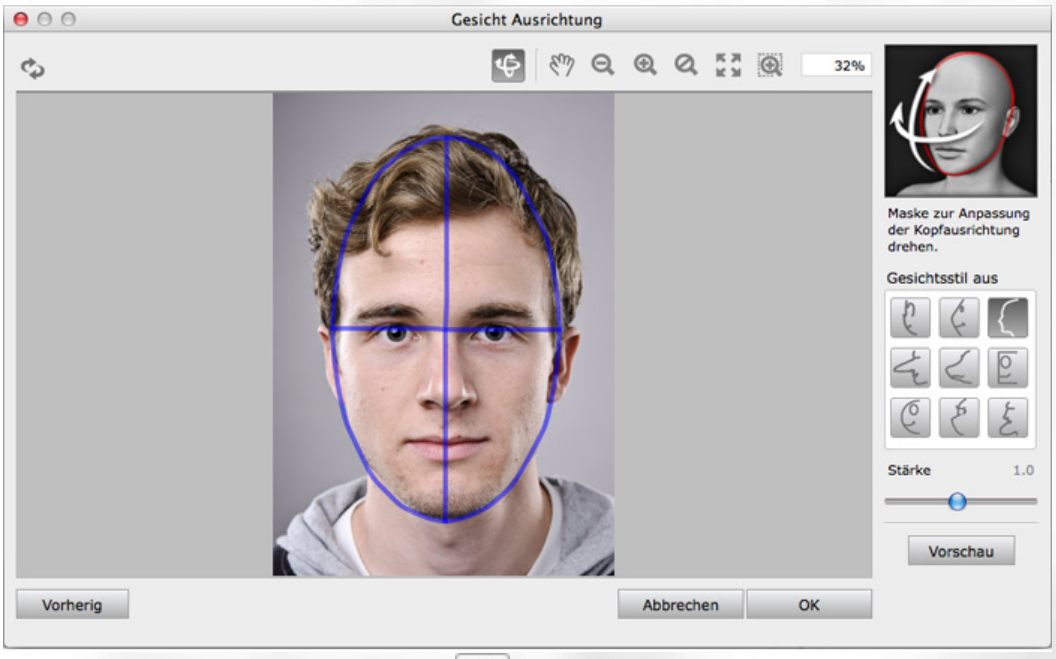
5. Aktivieren Sie optional die **Spiegeln** Option, um die Punkte oder Linien auf beiden Seiten des Gesichts symmetrisch anzuordnen.

6. Klicken Sie den **Weiter** Button, um die Ausrichtung des Gesichts anzupassen.

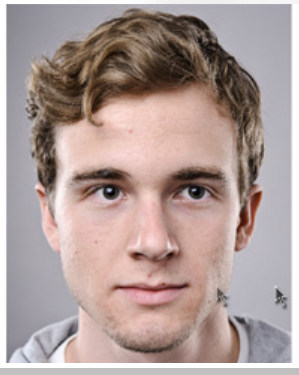
Hinweis:
Wenn Sie die Kontrollpunkte verschieben, sollten Sie versuchen diese gleichmäßig zu positionieren und die Linien so glatt wie möglich zu halten, um bessere Ergebnisse bei der Animation zu erzielen.

Gesicht Ausrichtung

Im Bedienfeld der **Gesicht Ausrichtung** können Sie den Winkel des Gesichts auf dem Bild anpassen, um aus dem flachen 2D Bild eine perspektivische 3D Ansicht zu erstellen. Auf diese Weise erzeugen Sie einen üerfekten 3D Effekt für das Gesicht.



1. Klicken Sie den **Hineinzoomen**  (Schnelltaste: + oder Shift + "=") Button, um das Gesicht näher heranzuholen.
2. Klicken Sie den **Drehen**  Button und ziehen Sie die Maske, um diese an den Winkel des Gesichts anzupassen. Optional können Sie zu einem anderen Gesichtsprofil wechseln, das am besten zu Ihrem Darsteller passt.
3. Ziehen Sie den **Stärke** Schieberegler, um die Stärke des Profils anzupassen. Je höher der Wert ist, desto akzentuierter werden Profil und Bewegungen des Darstellers.
4. Klicken Sie den **Vorschau** Button und bewegen Sie die Maus in der Anzeige, um die Bewegungen anzusehen.

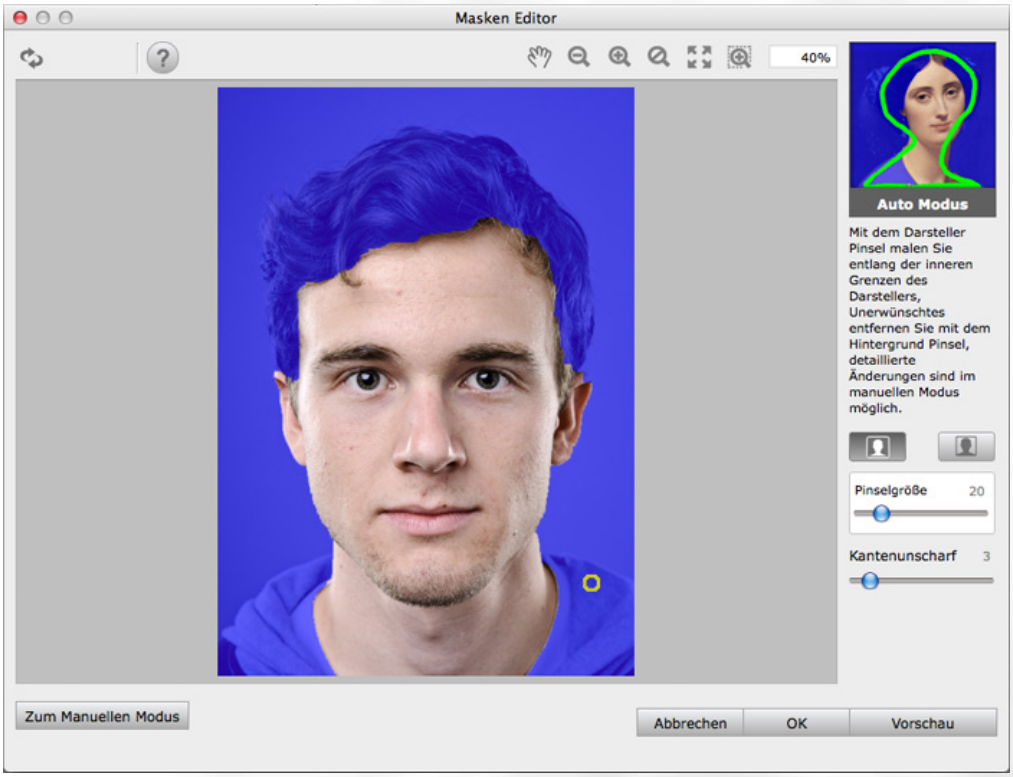


Der Kopf des Darstellers dreht sich leicht nach rechts, wenn die Maus nach rechts bewegt wird.

5. Klicken Sie den **OK** Button, wenn Sie fertig sind und kehren Sie zurück zum Arbeitsbereich. **CrazyTalk** setzt für den neu erstellten Darsteller automatisch eine Standard Ruhebewegung ein. Im nächsten Schritt können Sie das Hintergrundbild bearbeiten.

Bearbeiten des Hintergrunds

Wenn Sie zum Arbeitsbereich mit dem Darsteller zurückgekehrt sind, sollten Sie die Hintergrundmaske bearbeiten, bevor Sie ein benutzerdefiniertes Hintergrundbild verwendet werden kann.



Auto Modus

1. Klicken Sie den **Masken Bearbeitung**  Button in der Toolbar, um zum **Masken Editor** zu gelangen. Standardgemäß **CrazyTalk** bestimmt im **Auto Modus** automatisch die wichtigsten Bereiche für uns.
2. Drücken Sie den **Darsteller Pinsel**  Button und fahren Sie ungefähr die Konturen Ihres Darstellers nach, um diesen einzurahmen. **CrazyTalk** bestimmt entsprechend der Konturen automatisch die Ränder des Darstellers.

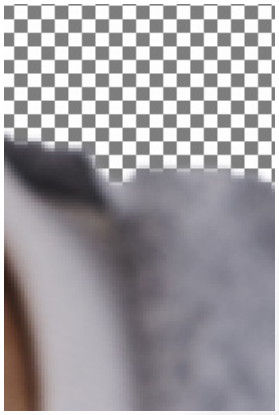


Verwenden des **Darsteller Pinsel**



ontur des Darstellers wurde erstell

3. Klicken Sie den **Vorschau** Button und nutzen Sie den **Hineinzoomen**  (Schnelltaste: + oder Shift + "=") Button, um das Bild zu vergrößern und prüfen Sie die die Maske an den Rändern. Wenn das Ergebnis nicht gut ist, klicken Sie den **Zum Manuellen Modus** Button, um detaillierte Anpassungen vornehmen zu können.



Manuellen Modus

1. Drücken Sie im **Manuellen Modus** den **Radiergummi**  Button und ziehen Sie den **Pinselgröße** Schieberegler nach links (Schnelltaste: [), um die Größe des Radiergummies zu verringern und die Kanten zu verbessern.



2. Klicken Sie den **Vorschau** Button, um erneut die Ergebnisse zu prüfen. Wenn die Augen einen Treppeneffekt aufweisen, nutzen Sie den **Hineinzoomen**  (Schnelltaste: + oder Shift + "=") Button, um den gezackten Bereich zu vergrößern. Drücken Sie dann den **Unschärfe**  Button und malen Sie über die Kanten der Maske, um die Kanten zu glätten.



Treppeneffekt



Treppeneffekt entfernt

Hinweis:

Nutzen Sie alternativ ein externes Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Photoshop), um den Alpha Kanal für die Maskenbearbeitung vorzudefinieren, bevor Sie Ihr Bild in **CrazyTalk** laden. Der Alpha Kanal kann im 32-bit BMP, TGA oder PNG Format vorliegen.

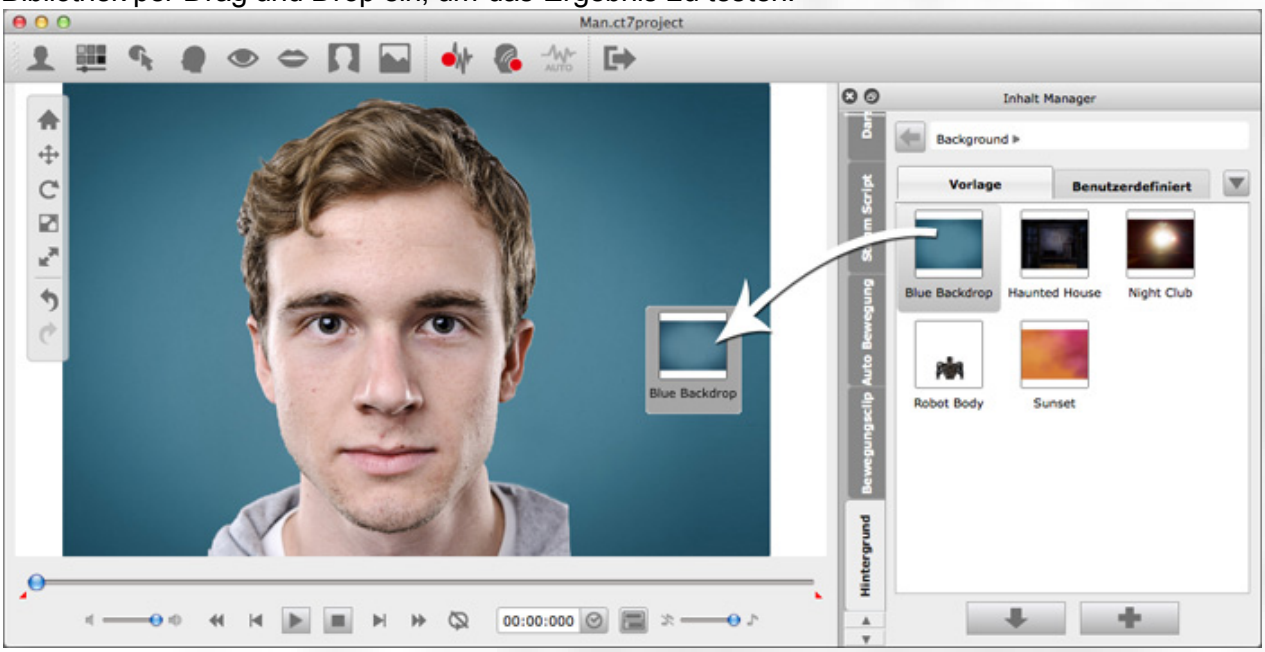
3. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie den **OK** Button und gehen Sie zurück zum Arbeitsbereich. Dann können Sie ein Hintergrundbild einfügen.

Ein Hintergrundbild einsetzen

Da der unerwünschte Originalhintergrund des Bildes von der Ansicht verborgen ist, können Sie das Hintergrundbild oder Farbe ganz einfach ändern.

Hintergrundbilder aus der Bibliothek einsetzen

Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zur Registerkarte **Hintergrund**, fügen Sie dann eine Vorlage aus der Bibliothek per Drag und Drop ein, um das Ergebnis zu testen.



Verwenden eines eigenen Hintergrundbildes

You may choose to use the original or another image as the background. Let's change the background color for the actor.

1. Klicken Sie den **Hintergrund Einstellungen**  Button in der Werkzeugleiste, um das **Hintergrund Einstellungen** Bedienfeld zu öffnen.



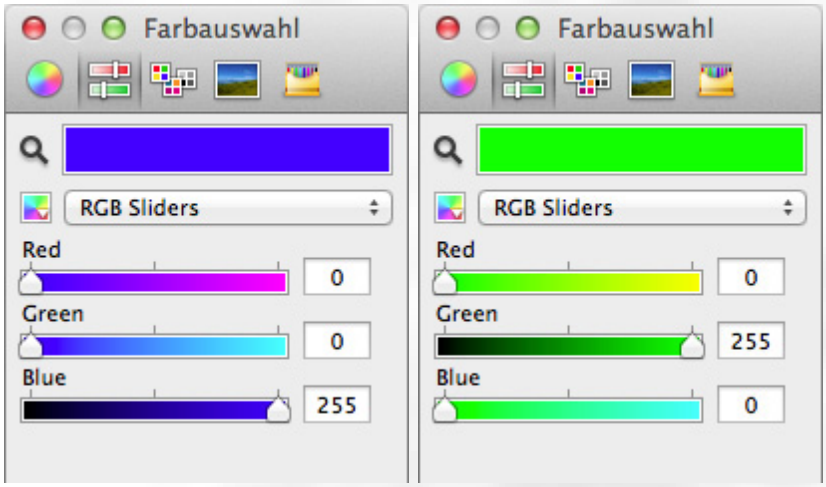
2. Wählen Sie **Nur Darsteller**.

3. Klicken Sie auf das Farbfeld neben der **Gewählte Farbe** Option und wählen Sie eine gewünschte Farbe im **Farbauswahl** Bedienfeld aus. Die Hintergrundfarbe wird dann geändert.



Hinweis:

Das **Farbauswahl** Bedienfeld bietet Ihnen verschiedene Optionen zur Farbauswahl. Sie können die RGB Schieberegler in der **Color Sliders** Registerkarte verwenden, um eine blaue oder grüne Bildfläche zu erstellen und Ihre eigenen Fotomontagen zu gestalten.



RGB Einstellung = (0,0,255) für eine blaue Bildfläche | RGB Einstellung = (0,255,0) für eine grüne Bildfläche

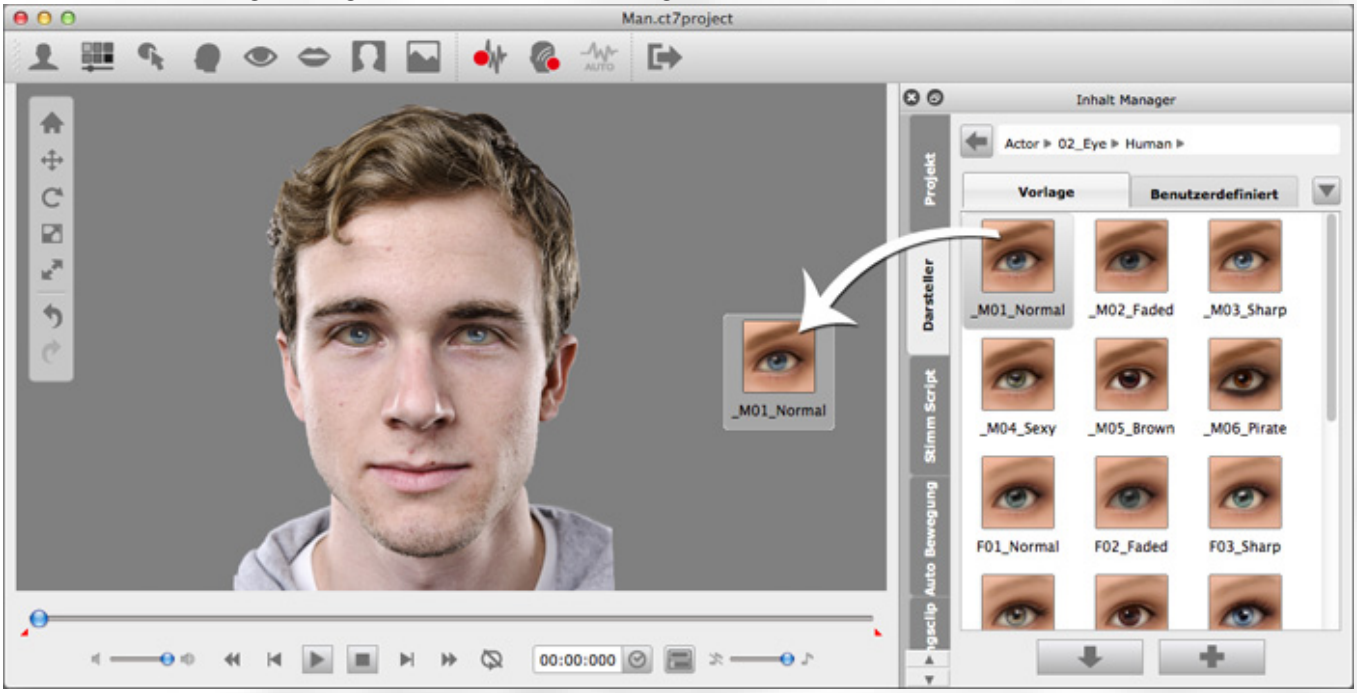
Augen und Zähne einsetzen

CrazyTalk bietet eine große Auswahl an virtuellen Augen und Zähnen, mit denen Sie einen lebensechten sprechenden Darsteller erstellen können.

Augen aus der Bibliothek einsetzen

Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zu **Darsteller** >> **02_Eye** >> **Human**, fügen Sie dann eine geeignete Vorlage mittels Drag und Drop ein.
Mit **CrazyTalk 7.3** werden die optischen Resultate verbessert, da die Vorteile der Makeover Techniken von FaceFilter und dessen Inhalte genutzt werden. Sie werden realistischere Beispiele finden, die aus Bildern echter Menschen mit unterschiedlichen Lichtverhältnissen und Makeup Effekten erstellt wurden.

- Elemente von männlichem Typ enthalten Inhalte, die mit dem Buchstaben "M" gekennzeichnet sind und einen geringeren Fokus auf Wimpern haben.
- Elemente von weiblichem Typ enthalten Inhalte, die mit dem Buchstaben "F" gekennzeichnet sind und verschiedene Wimpernstile und verstärktes Augen Makeup enthalten.
- Inhalte mit der Ergänzung "Brown" wurden für Augen im asiatischen Stil erstellt.



Augen Einstellungen

Klicken Sie den **Augen Einstellungen**  Button in der Werkzeugleiste, um das **Augen Einstellungen** Bedienfeld zu öffnen.

Sie können den **Augen prüfen**  Button anklicken und gedrückt halten, um die Augen mit dem Original zu vergleichen.

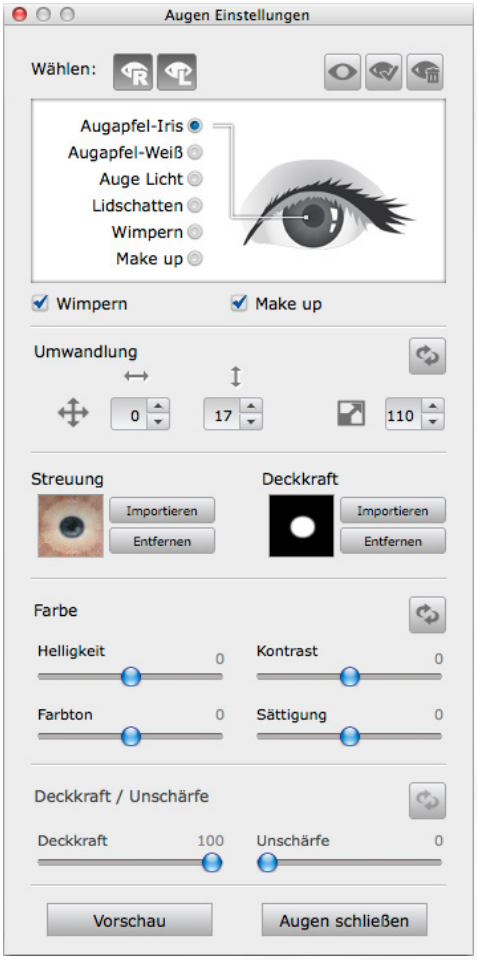


Klicken Sie den **Augen prüfen** Button und halten Sie diesen gedrückt, um die Original Augen anzusehen.



Nach Einfügen der Augenvorlage aus der Bibliothek.

Sie können wahlweise die Optionsfelder nutzen, um die folgenden Funktionen anzupassen und die **Vorschau** und **Augen schließen** Buttons unten klicken, um die Ergebnisse der Anpassungen anzusehen.



Augapfel-Iris

Passen Sie die Werte für die **Umwandlung** an, um die Augäpfel nach unten zu verschieben oder deren Größe zu ändern. Verringern Sie den Wert für die **Sättigung** und erhöhen Sie dann den **Kontrast**, um die Farbe des Augapfels an die Originalfarbe anzugleichen.



Vorher	Nachher

Augapfel-Weiß

Erhöhen Sie die **Helligkeit** und verringern Sie dann den **Kontrast**, um die Farbe des Augenweiß an die Originalfarbe anzugleichen.



Vorher	Nachher

Augen Licht

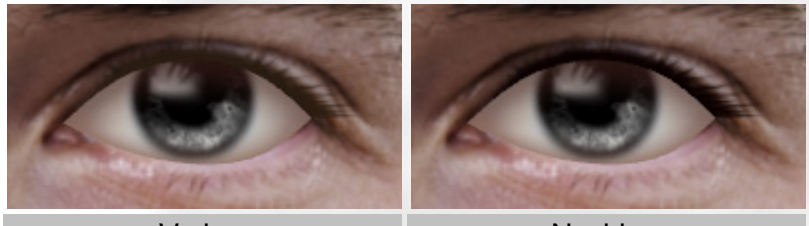
Passen Sie den Wert für **Umwandlung** an, um die Position des Augenlichts zu verschieben und dieses zu skalieren. Verringern Sie dann die **Deckkraft**, um das Augenlicht an das Original anzugleichen.



Vorher	Nachher

Wimpern

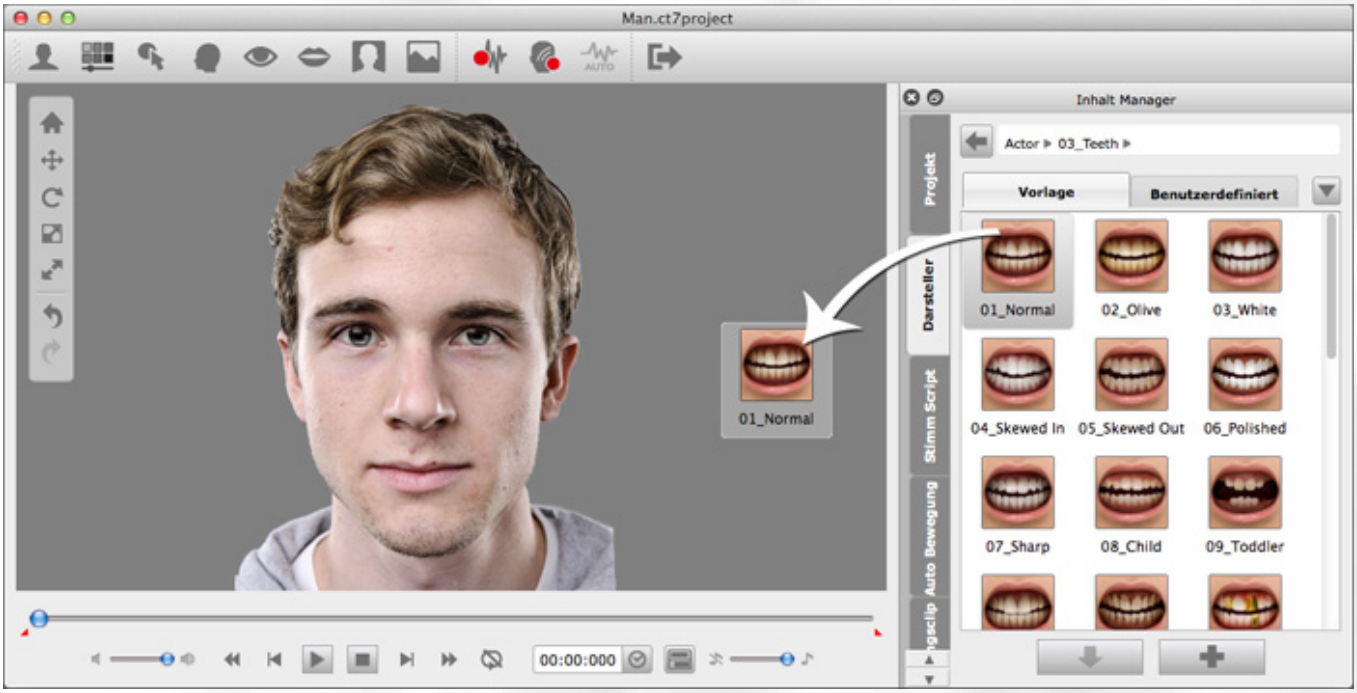
Passen Sie die Werte für **Farbton** und **Sättigung** an, damit diese mit der natürlichen Haarfarbe übereinstimmen.



Vorher	Nachher

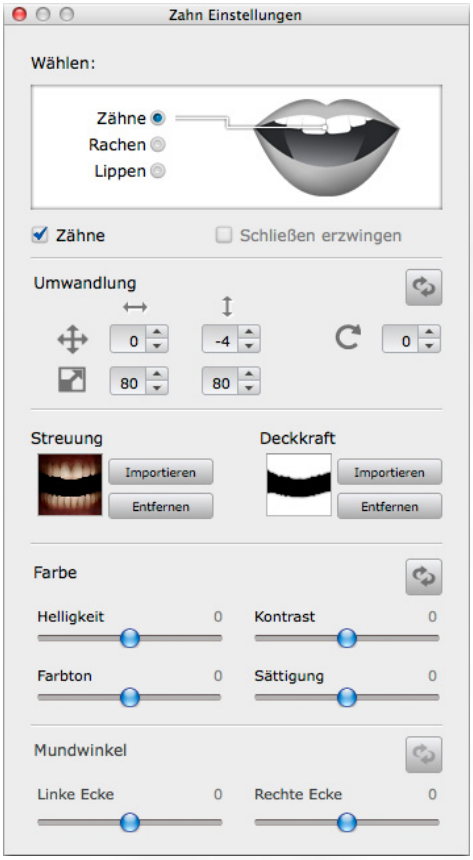
Zähne aus der Bibliothek einsetzen

Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zu **Darsteller** >> **03_Teeth** und wählen Sie die gewünschte Vorlage aus der Bibliothek. Es gibt verschiedene Arten von Zahn Vorlagen, die für echte Menschen, Nicht-menschliche Kreaturen oder Comic Charaktere erstellt wurden. **CrazyTalk 7.3** verbessert die optischen Ergebnisse und bietet weitere einzigartige Vorlagen für unterschiedliche Altersgruppen (Erwachsener, Kind oder Kleinkind) und Zahn Beschaffenheiten (gut oder mit Fehlstellung).



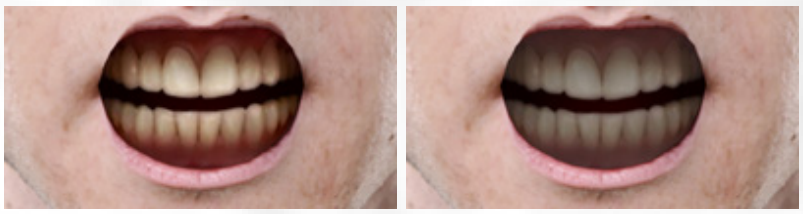
Zahn Einstellungen

Klicken Sie den **Zahn Einstellungen**  Button in der Werkzeugleiste, um das **Zahn Einstellungen** Bedienfeld zu öffnen. Sie können wahlweise die Optionsfelder nutzen, um die folgenden Funktionen anzupassen.



Zähne

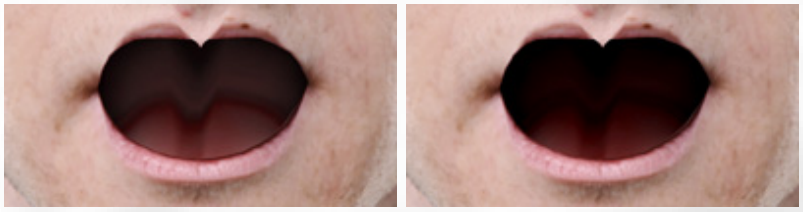
Passen Sie die Werte für die **Umwandlung** an, um die Zähne nach unten zu verschieben, verringern Sie **Helligkeit** und **Kontrast**, um ein realistischeres Aussehen zu erreichen.



Vorher	Nachher

Rachen

Verringern Sie die Werte für die **Helligkeit**, um die Tiefenwirkung des rachens zu erhöhen.



Vorher	Nachher

Lippen

Passen Sie die Werte für die **Mundwinkel** an, um die Mundwinkel in eine Linie zu bringen und die Mundlinie so flach wie möglich zu halten.



Vorher	Nachher

Hinweis:

Um die Verformung durch natürliche Gesichtsausdrücke zu reduzieren, kann ein geschlossener Mund mit flachen Mundwinkeln als neutraler Gesichtsausdruck dienen, von dem aus Sie mit dem Erstellen von Gesichtsausdrücken starten können. Wenn Ihr Darsteller einen offenen Mund hat, aktivieren Sie die **Schließen erzwingen** Option.

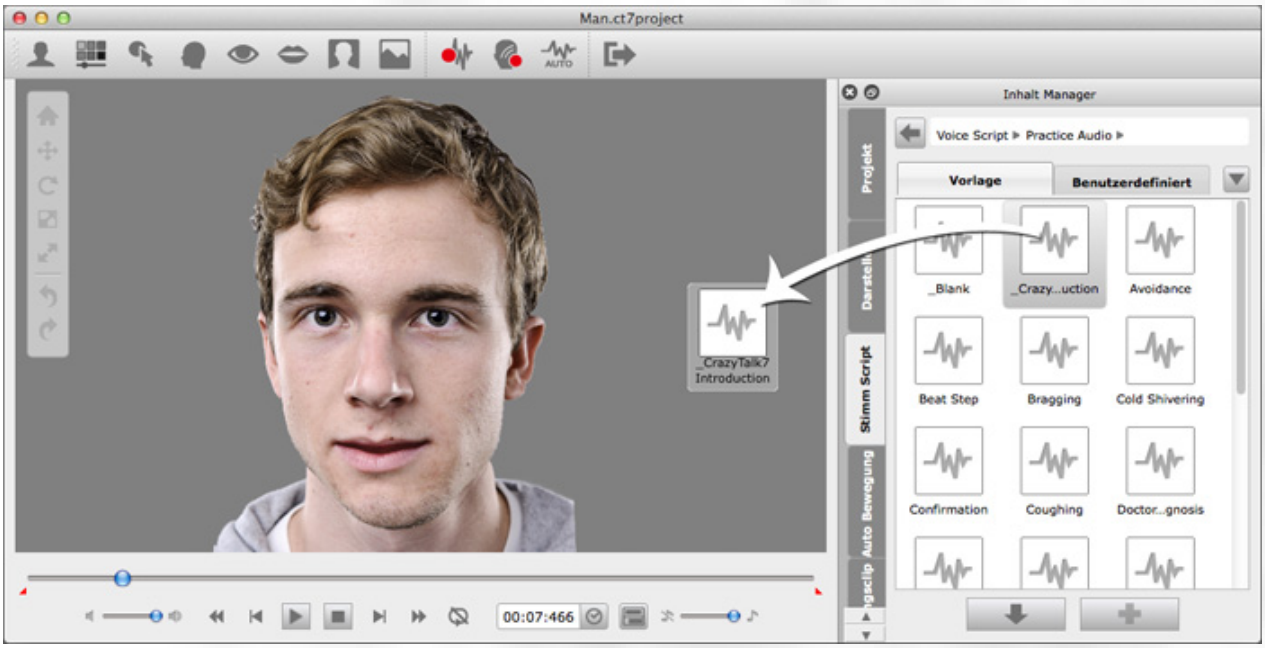
4 Lektion 4 Einsetzen eines Stimm Scripts

Einsetzen eines Stimm Scripts

Nachdem ein Darsteller erstellt wurde, können Sie dem Darsteller ein Stimm Script und Bewegungen zuweisen.

Stimmen aus der Bibliothek einsetzen

Bevor Sie einen eigenen Audioclip laden, testen Sie bitte die Resultate mit einer Vorlage.



Einsetzen eines Audio Clips

1. Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zu **Stimm Script** >> **Practice Audio**, fügen Sie dann eine Vorlage aus der Bibliothek mittels Drag und Drop ein.

2. Wählen Sie für dieses Beispiel den **Gesprächs Modus**. Der Darsteller beginnt zu sprechen und wird entsprechend der Standard Auto Bewegung animiert.



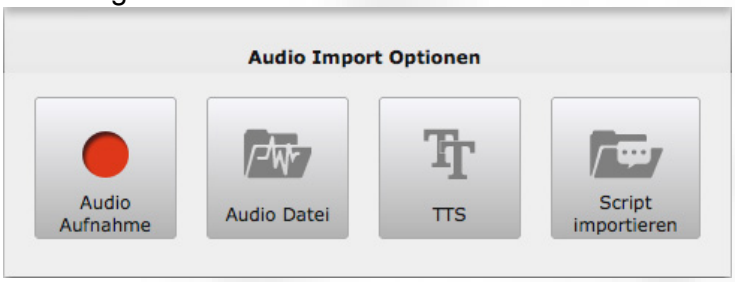
3. Nutzen Sie die Toolbar auf der linken Seite zum Verschieben (Schnelltaste: M), Drehen (Schnelltaste: R) oder Skalieren (Schnelltaste: S), um den Darsteller am besten betrachten zu können und ihn wieder an die ursprüngliche Position zu setzen (Schnelltaste: Home). Sie werden erkennen, dass der Darsteller seine Augen nicht wie andere **CrazyTalk** Modelle bewegen kann und außerdem keine Zähne hat. Sie müssen für den Darsteller noch Augen und Zähne einsetzen.

Benutzerdefinierte Stimmen importieren

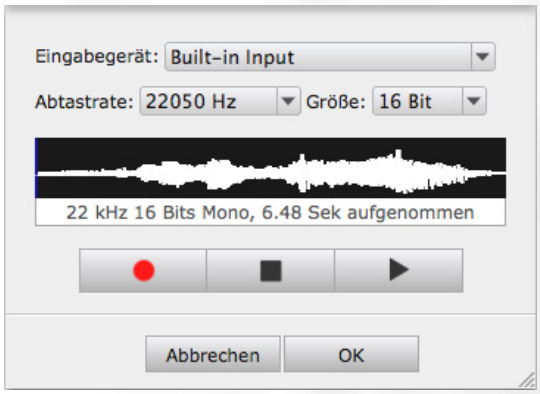
Optional können Sie Audio Dateien laden oder eine TTS Engine nutzen, um benutzerdefinierte Stimmen zu erstellen. In diesem Beispiel nehmen wir ein Audio Segment auf.

Erstellen eines Audio Clips

1. Klicken Sie den **Audio importieren**  Button in der Toolbar. Die **Audio Import Optionen** werden geöffnet.



2. Klicken Sie den **Audio Aufnahme** Button.
3. Starten Sie die Aufnahme Ihrer Stimme mit Klicken des **Aufnahme** Buttons. Klicken Sie den **Stop** Button, um die Aufnahme zu beenden und den **Wiedergabe** Button, um diese abzuspielen. Die maximale Länge einer Aufnahme beträgt 15 Minuten.



Hinweis:

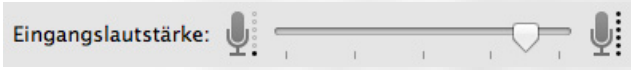
- Für eine einwandfreie Aufnahme, stellen Sie bitte sicher, dass die Wellen in einem Mittelwert angezeigt werden.

 Nicht empfohlen

 Empfohlen

 Nicht empfohlen

- Um Tonpausen zu vermeiden, wechseln Sie bitte Ihr MAC OS zu **Systemeinstellungen** >> **Ton** >> **Eingabe** und stellen Sie sicher, dass die **Eingangslautstärke** Schieberegler nicht extrem nach rechts verschoben sind.



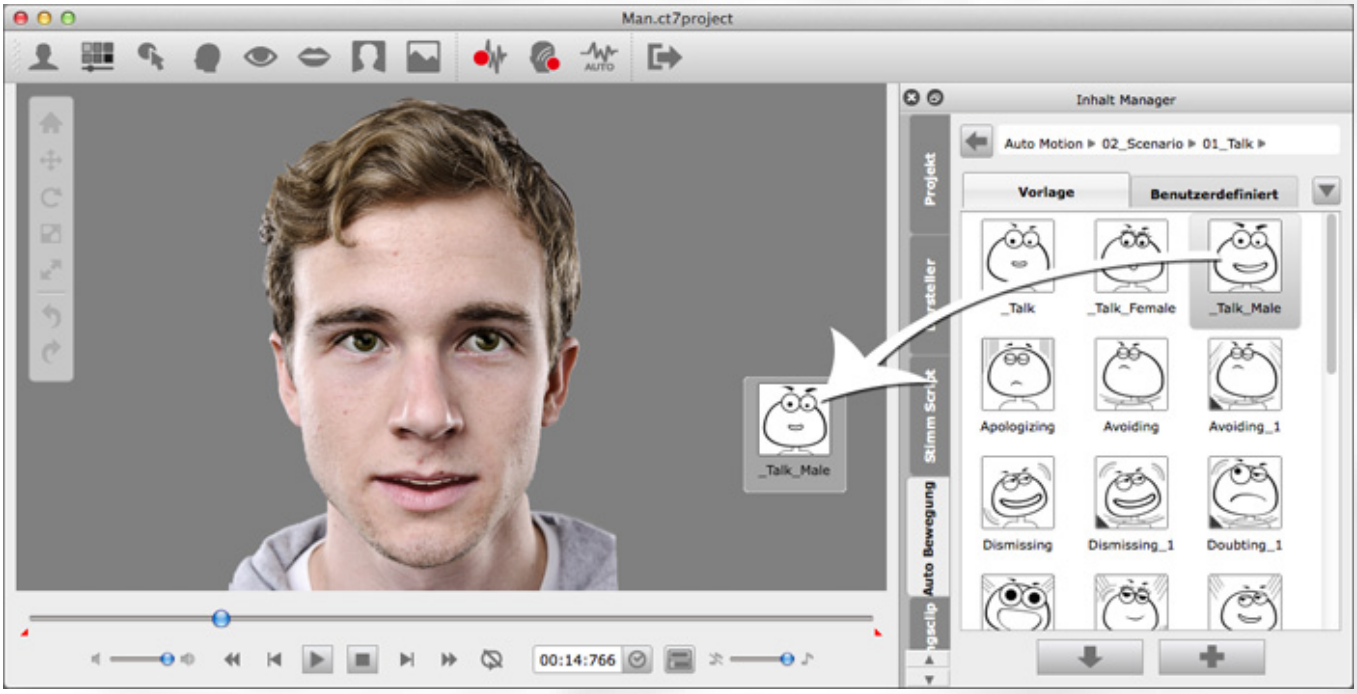
4. Klicken Sie den **OK** Button, wenn Sie fertig sind und wählen Sie den **Zuhörer Modus**. Der Darsteller wird dann Ihrer Stimme zuhören und entsprechend der Standard Auto Bewegung animiert.



5. Nutzen Sie die Toolbar auf der linken Seite zum Verschieben (Schnelltaste: M), Drehen (Schnelltaste: R) oder Skalieren (Schnelltaste: S), um den Darsteller am besten betrachten zu können und ihn wieder an die ursprüngliche Position zu setzen (Schnelltaste: Home). Wenn die Standard Auto Bewegung für den Darsteller nicht geeignet ist, können Sie die Auto Bewegung ändern und eine einsetzen, die Ihnen besser gefällt.

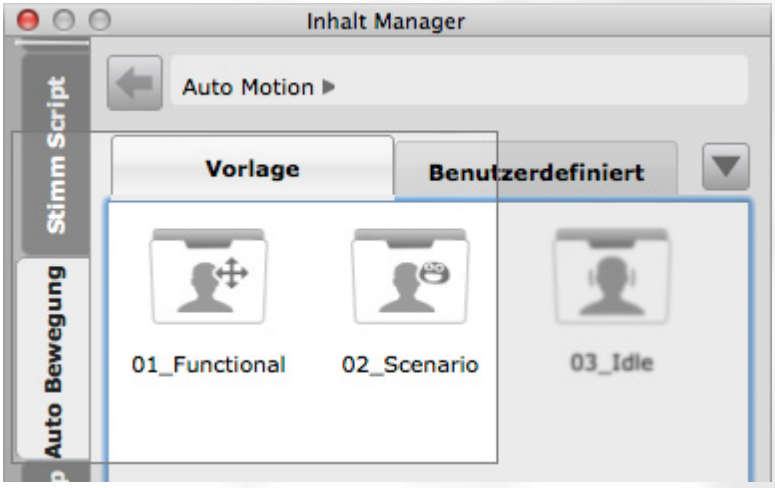
Ändern der Auto Bewegung

CrazyTalk bietet unterschiedliche Auto Bewegungsvorlagen, die als Bewegungsmuster genutzt werden können, die auf Stimme oder Audio reagieren.



Auto Bewegungsvorlagen

Wechseln Sie zum **Inhalt Manager** und zur Registerkarte **Auto Bewegung**. Hier finden Sie zwei Bibliotheken, die Vorlagen für **Auto Bewegung**, **Functional** und **Scenario** enthalten.



- **Functional**: Grundlegende Bewegungen für Kopf, Körper oder Augen ohne Gesichtsausdrücke, wie zum Beispiel Kopf hoch oder runter.
- **Scenario**: Unterschiedliche Situationen oder Persönlichkeiten, meist mit Gesichtsausdrücken, wie sprechen, singen oder menschliche Geräusche.

Hinweis:
Um mehr Vorlagen für die Bibliothek zu erhalten, können Sie das kostenlose Bonus Paket herunterladen und installieren.

Ändern der Auto Bewegung

1. Doppelklicken Sie auf die gewünschte Vorlage in der **Auto Bewegungs**bibliothek. Der Darsteller ändert seinen Sprech- und Animationsstil.
2. Klicken Sie den **Zeitleiste** Button (Schnelltaste: Windows - F3; Mac - fn + F3), um Zugang zum Bedienfeld der **Zeitleiste** zu erhalten. Die Auto Bewegung wird dann in die Spur für die **Auto Bewegung** geändert . Optional können Sie die Auto Bewegung optimieren, damit diese bestmöglich zu Ihrem Darsteller und dessen Stimme passt.

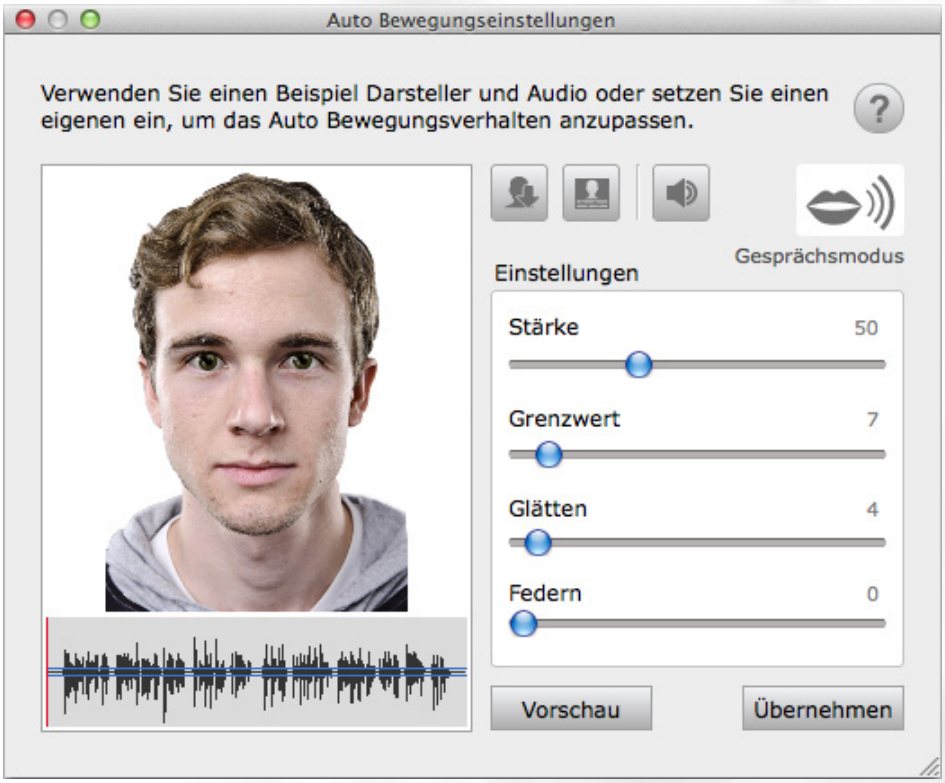


Hinweis: PRO
Sie können in einem einzelnen Projekt mit den flexiblen Auto Bewegunseinstellungen mehrere Scripte und Clips bearbeiten.

Anpassen einer Auto Bewegung

Die Standard Auto Bewegung, die vom Audioclip erzeugt wurde, kann an Ihr eigenes Script angepasst werden. Klicken Sie den **Auto Bewegungseinstellungen** 

(Schnelltaste: A) Button in der Toolbar, um die Einstellungen zu öffnen.



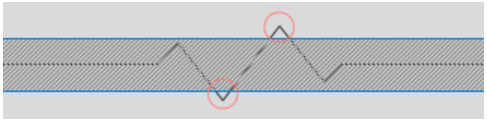
Auto Bewegungseinstellungen

Folgen Sie den nachstehenden Schritten, wenn Sie möchten, dass Ihr Darsteller mit einem dezenteren Verhalten spricht.

1. Klicken Sie den **Aktuellen Darsteller & Audio laden**  Button, um das Bild des Darstellers in das Bedienfeld zu laden.

2. Sie können außerdem die **Stärke** verringern und den **Grenzwert** erhöhen, um das Antwortverhalten des Darstellers auf Sound oder Sprache zu minimieren.

Hinweis:
Der **Grenzwert** beeinflusst wie der Darsteller auf die Audioquelle antwortet.


Nur die Höchstwerte außerhalb des Grenzwertbereichs steuern die Darstellerbewegungen mit Gesichtsausdrücken.

3. Ziehen Sie den **Glätten** Schieberegler nach rechts, um die Bewegung geschmeidiger zu machen.

Hinweis: PRO

Weitere Informationen über erweiterte Einstellungen im Bedienfeld erhalten Sie in den folgenden Kapiteln:

- Einsetzen individueller Bewegungen
- Erstellen von Nachfolge- oder Vorausbewegungen

4. Klicken Sie für die Wiedergabe den **Vorschau** Button. Bitte beachten Sie, dass hier keine Lipsyncs zur Stimme erzeugt werden, so dass Sie sich auf das anpassen der Kopf Bewegungen konzentrieren können.



Vor der Anpassung



Nach der Anpassung

5. Klicken Sie den **Übernehmen** Button, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

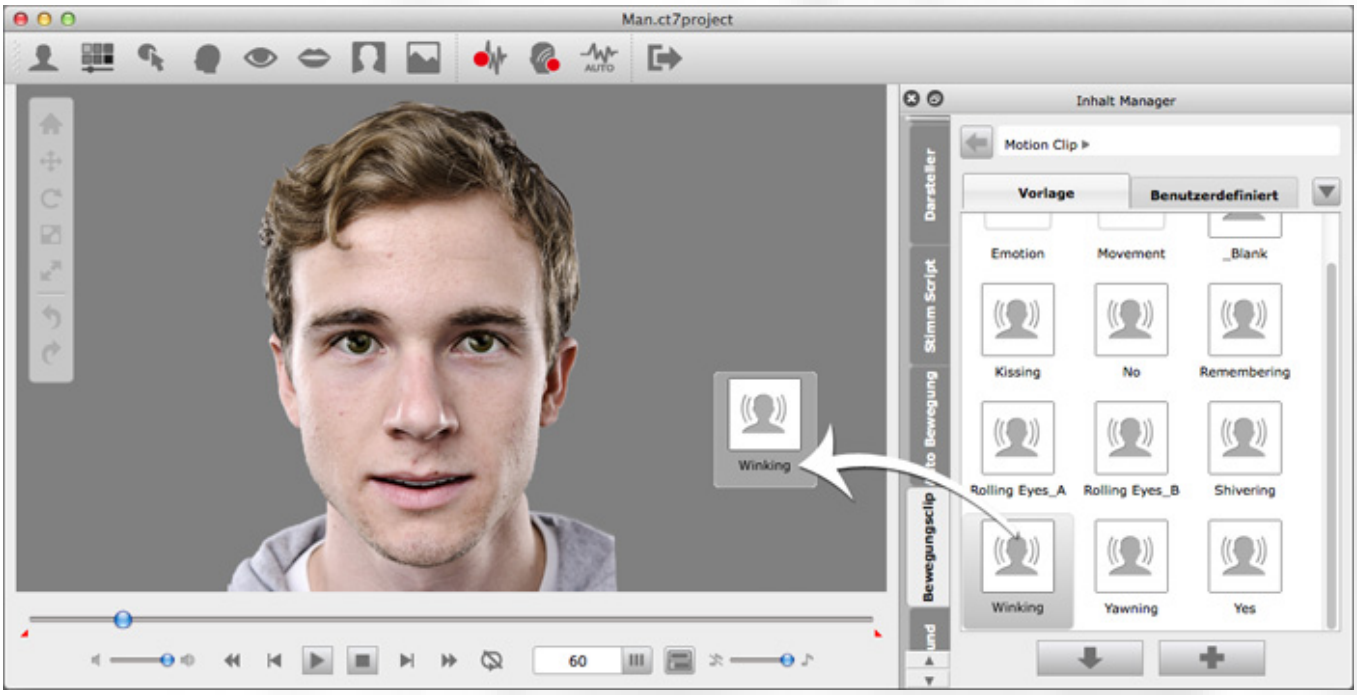
5 Lektion 5 Einsetzen eines Bewegungsclips

Einsetzen eines Bewegungsclips

Zusätzlich zu den Auto Bewegungen, die eingefügt wurden, können Sie Bewegungsclips einsetzen, um die Bewegungen des Darstellers zu optimieren.

Einsetzen und Bearbeiten eines Bewegungsclips

In **CrazyTalk**, finden Sie eine große Anzahl einsatzbereiter Bewegungsvorlagen.



Einsetzen eines Bewegungsclips

Folgen Sie den nachstehenden Schritten, um ein Augenzwinkern zu Beginn der Sprechanimation hinzuzufügen.

1. Drücken Sie die Leertaste für Wiedergabe und Pause an der Stelle, an der Sie einen Bewegungsclip hinzufügen möchten.

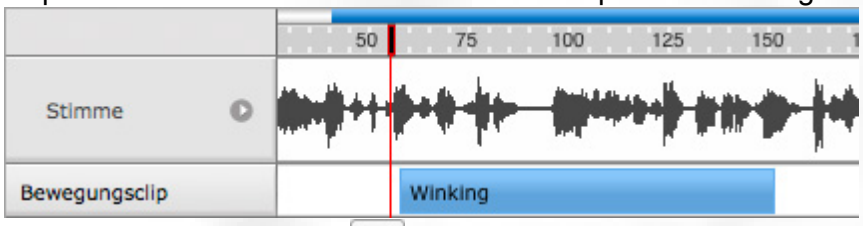
2. Wechseln Sie den **Inhalt Manager** zur Registerkarte **Bewegungsclip** und fügen Sie eine geeignete Vorlage mittels Drag und Drop in den Arbeitsbereich ein.

3. Drücken Sie die Leertaste, um diese mehrmals hintereinander anzusehen. Möglicherweise erkennen Sie, dass Sie den Bewegungsclip kürzen müssen.

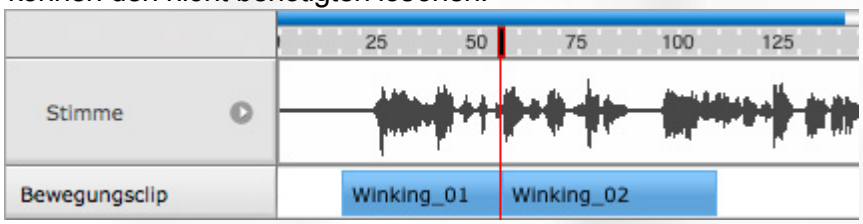
Den Clip Kürzen

1. Klicken Sie den **Zeitleiste** Button (Schnelltaste: Windows - F3; Mac - fn + F3), um die **Zeitleiste** zu öffnen.

2. Ziehen Sie den Abspielknopf zu dem Frame, in dem der Zieltext beginnt (Bezug nehmend auf die Audio Wellenform), und klicken Sie dann den **Aktuelle Größe** Button (Schnelltaste: /), um den Clip näher heran zu holen. Sie können den Clip manuell zum gewünschten Zielframe verschieben.



3. Klicken Sie den **Funktion** Button oder rechtsklicken Sie auf den Clip und wählen Sie **Teilen** (Schnelltaste: Windows - Alt + B; Mac - □ + B). Der Bewegungsclip wird in zwei Teile geteilt und Sie können den nicht benötigten löschen.



Hinweis:

Um den Bewegungsclip auszuwählen, können Sie

- Die Frame Nummer in das **Aktueller Frame** Feld eingeben, um zum Ziel Frame zu springen.



- Den **An Fenster Anpassen** Button (Schnelltaste: *) klicken oder die **Hineinzoomen** (Schnelltaste: + or Shift + "=") und **Herauszoomen** (Schnelltaste: -) Buttons nutzen, um den Bewegungsclip zu bestimmen.



- Drücken Sie den "," Button, um zurück zum Start Frame zu gehen; drücken Sie den Ende Button, um schnell zum End Frame zu gelangen.

Anpassen der Stärke (Neu für 7.3)

Erstellen und Bearbeiten eines Bewegungsclips

Wenn Sie das Steuerungstool verwenden, können Sie für Ihre Darsteller einen benutzerdefinierten Bewegungsclip erstellen. Um die **Gesichtssteuerung** zu öffnen, klicken Sie den **Gesichtssteuerung**

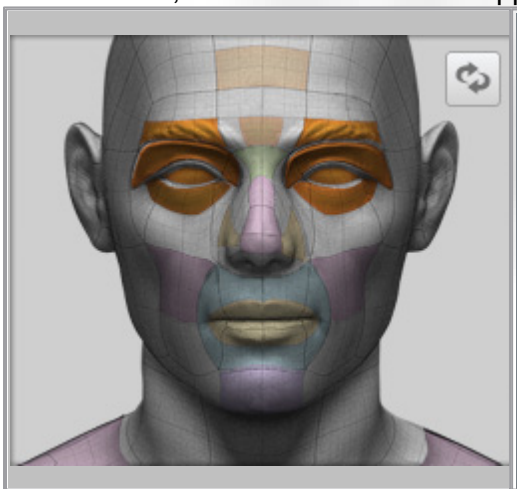
 Button (Schnelltaste: P) in der Toolbar.



Vorschau

Sie können sich das Ergebnis der Steuerung ansehen.

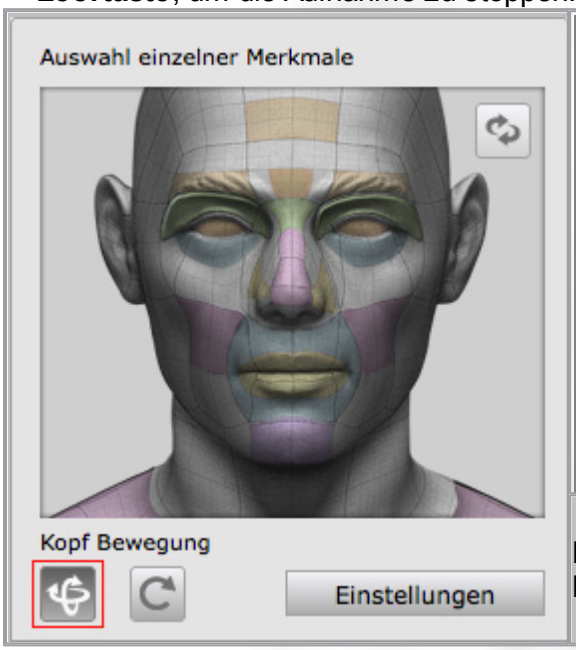
1. Drücken Sie die Leertaste für Wiedergabe und Pause an der Stelle, an der Sie einen Bewegungsclip hinzufügen möchten
2. Wählen Sie **1_Mann** aus der Liste der **Gesichtsanimationsprofil** für ein menschliches Gesicht.
3. Klicken Sie den **Vorschau** Button und drücken Sie die **Leertaste**, um eine Vorschau zu erhalten.
4. Bewegen Sie zur Steuerung Ihre Maus. Die gewählten Gesichtsmerkmale (wie Sie im Dummybild angezeigt werden) werden ensprechend des Fadenkreuzes gesteuert. Drücken Sie wieder die **Leertaste**, um die Vorschau zu stoppen.

	
Gewählte Gesichtsmerkmale - beide Augen, Augenbrauen und Augenlider	Die Augen des Darstellers und die umliegenden Merkmale bewegen sich mit dem Mauszeiger

Aufnahme

Folgen Sie den nachstehenden Schritten, um ein bestätigendes Nicken am Ende zu erstellen.

1. Klicken Sie den **Bewegungssteuerung löschen** Button, um die im Dummybild gewählten Merkmale abzuwählen und nur den Kopf nicken zu lassen.
2. Drücken Sie den **3D Verschiebung** Butto, um den Kopf in der 3D Ansicht zu steuern.
3. Klicken Sie den **Aufnahme** Button und drücken Sie die **Leertaste**, um die Bewegung aufzunehmen.
4. Bewegen Sie Ihre Maus etwas hoch und runter, um den Kopf zu neigen. Drücken Sie erneut die **Leertaste**, um die Aufnahme zu stoppen.



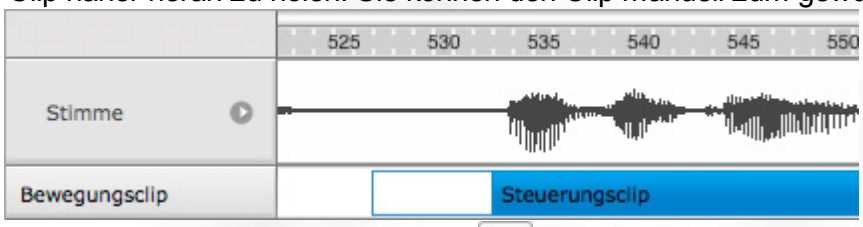


Der Kopf des Darstellers bewegt sich mit dem Mauszeiger nach unten

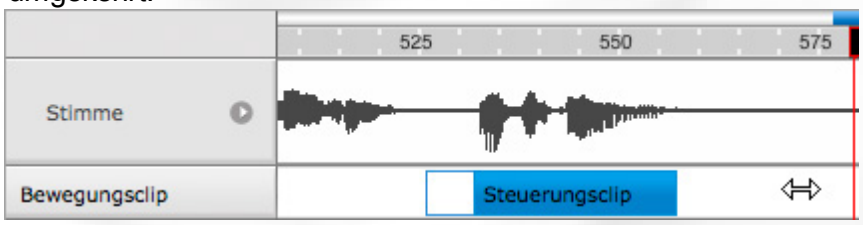
5. Drücken Sie für die Wiedergabe die Leertaste. Möglicherweise müssen Sie die Geschwindigkeit des Bewegungsclips anpassen.

Ändern der Geschwindigkeit

1. Klicken Sie den **Zeitleiste** Button (Schnelltaste: Windows - F3; Mac - fn + F3), um die **Zeitleiste** zu öffnen.
2. Ziehen Sie den Abspielknopf zu dem Frame, in dem der Zieltext beginnt (Bezug nehmend auf die Audio Wellenform), und klicken Sie dann den **Aktuelle Größe** Button (Schnelltaste: /) um den Clip näher heran zu holen. Sie können den Clip manuell zum gewünschten Zielframe verschieben.



3. Drücken Sie den **Geschwindigkeit** Button und ziehen Sie das Ende (rechtes Ende) des Clips, nach links, um die Geschwindigkeit zu erhöhen. Je kürzer der Clip, desto schneller ist er und umgekehrt.



Hinweis:

Um den Bewegungsclip auszuwählen, können Sie

- Die Frame Nummer in das **Aktueller Frame** Feld eingeben, um zum Ziel Frame zu springen.



- Den **An Fenster Anpassen** Button (Schnelltaste: *) klicken oder die **Hineinzoomen** (Schnelltaste: + or Shift + "=") und **Herauszoomen** (Schnelltaste: -) Buttons nutzen, um den Bewegungsclip zu bestimmen.



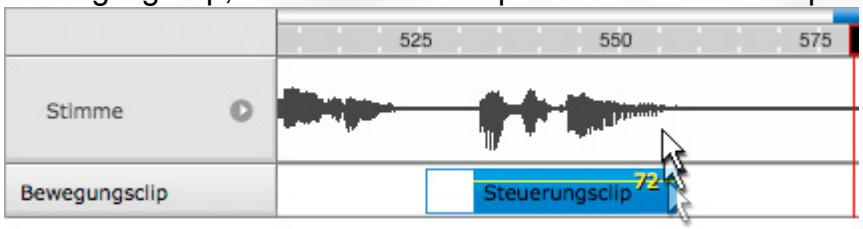
- Drücken Sie den "," Button, um zurück zum Start Frame zu gehen; drücken Sie den Ende Button, um schnell zum End Frame zu gelangen.

Anpassen der Stärke (Neu für 7.3)

Anpassen der Stärke (Neu für 7.3)

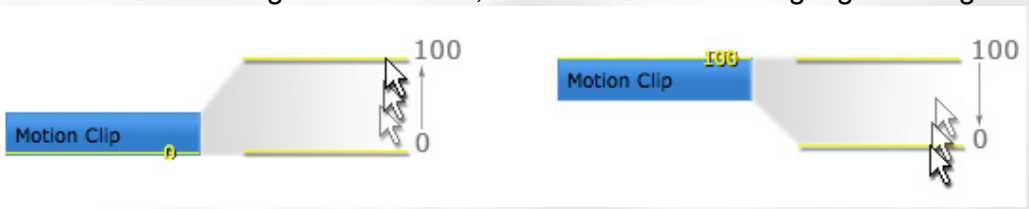
Wenn **Bewegungsclips** oder **Steuerungsclips** für einen Darsteller eingesetzt wurden, können Sie die Stärke dieser Bewegungen anpassen, um stärker ausgeprägte Gesichtsausdrücke für Ihren Charakter zu erzeugen oder bei echten, menschlichen Darstellern weniger extreme Ausdrücke zu erstellen.

1. Klicken Sie den **Zeitleiste** Button (Schnelltaste: Windows - F3; Mac - fn + F3), um auf das Bedienfeld der **Zeitleiste** zuzugreifen.
2. Finden Sie den Bewegungsclip und ziehen Sie die horizontale gelbe Linie über den gesamten Bewegungsclip, um in diesem Beispiel die Stärke des Kopfnickens zu erhöhen.

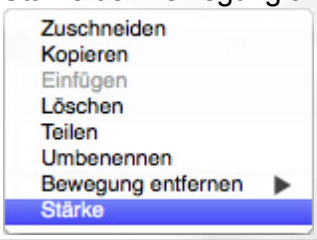


Hinweis:

- Um die Anpassung innerhalb des begrenzten Bereichs des Clips zu erleichtern, können Sie die horizontale Linie auch innerhalb der zweifachen Höhe des Bewegungsclips nach oben/ unten ziehen. Es wird ein Prozentwert angezeigt, wenn Sie die Linie über die Zeitleiste nach oben/unten ziehen. Je größer der Wert, desto stärker die Bewegung und umgekehrt.



- Alternativ können Sie im Bewegungsclip rechtsklicken und den **Stärke** Befehl wählen, um die Stärke der Bewegung anzupassen.



3. Das Nicken des Darstellers ist dann beim Sprechen ausgeprägter.



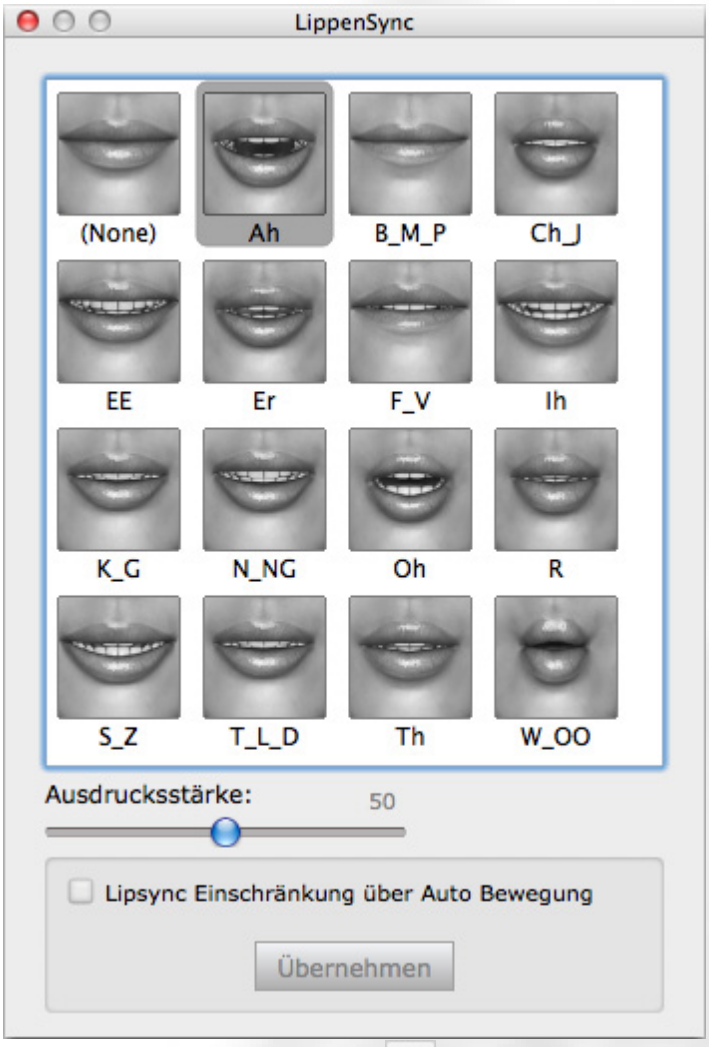
Clip Stärke = 50



Clip Stärke = 100

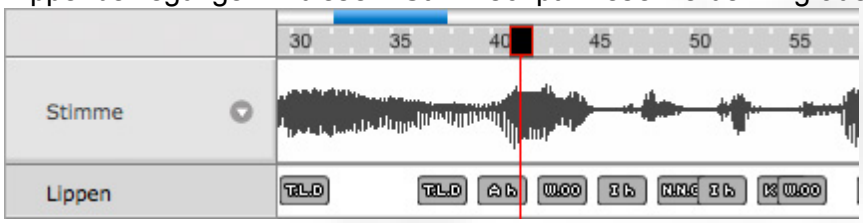
Einsetzen der Lippensynchronisation

Sie können die Mundform Ihres sprechenden Darstellers ändern oder korrigieren. Das Einsetzen der Lippensynchronisation bewirkt, dass die Lippenbewegungen auf die vom Darsteller gesprochenen Worte angepasst wird. Um das **Lippensync** Bedienfeld zu öffnen, klicken Sie den **Lippensync** Button in der **Zeitleiste**.



1. Klicken Sie den **Skalieren** Button (Schnelltaste: S) in der linken Toolbar, um den Mund näher heranzuholen. Drücken Sie für Wiedergabe und Pause wiederholt die Leertaste, wenn die Lippen nicht synchron zur Stimme sind.
2. Klicken Sie den **Zeitleiste** Button (Schnelltaste: Windows - F3; Mac - fn + F3), um die **Zeitleiste** zu öffnen.

3. Klicken Sie den Pfeil Button der **Stimme** Spur, um die **Lippen** Spur anzuzeigen. Sie finden die Lippenbewegungen in diesem Stimmscript. Diese werden in grauen Feldern angezeigt.

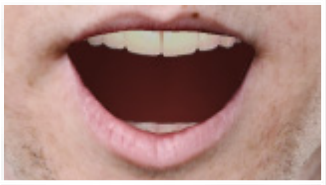


4. Doppelklicken Sie auf das graue Feld, das problematisch ist, ("Ah" in diesem Beispiel) um das **Lippensync** Bedienfeld zu öffnen.

5. Verschieben Sie den **Ausdrucksstärke** Schieberegler nach rechts, um die Lippenbewegung zu betonen. Die Mundform des Darstellers wird entsprechend geändert. Sie können die Mundform auch austauschen, wenn Sie auf andere Viseme oder phonetischen Sound, der im Bedienfeld angezeigt wird, klicken.



Ausdrucksstärke = 50



Ausdrucksstärke = 100

6. Klicken Sie den **Home** Button (Schnelltaste: Home) in der linken Toolbar, um die original Position des Darstellers wieder herzustellen.

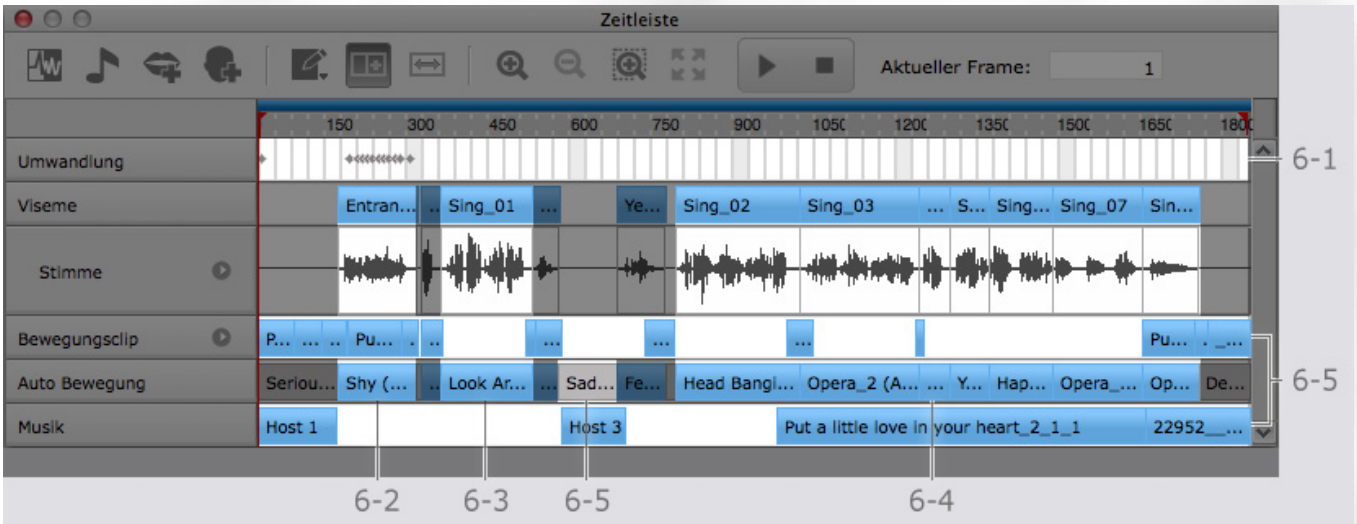
6 Lektion 6 (Pro) Bearbeiten mehrerer Scripte und Clips

Bearbeiten mehrerer Scripte und Clips PRO

CrazyTalk Pro ermöglicht Ihnen die weitere Bearbeitung mehrerer Audio Clips in der **Zeitleiste**. Beginnend mit dem Laden von Audioclips, über das schrittweise Bearbeiten von Auto Bewegungen, Bearbeiten von Bewegungsclips mit speziellen Keys und Einsetzen von Übergängen zwischen Audioclips zum Optimieren von Stimmscripten. Sehen Sie sich das nachstehende animierte Projekt an und bereiten Sie ein Model vor, um ein neues Projekt mit Hilfe der folgenden Kapitel zu starten.

Überblick über das Script

Klicken Sie, um sich zuerst das Beispielprojekt anzusehen. Das Projekt beginnt mir einem nervösen Kandidaten names Colin, der aufgefordert wird die Bühne einer Talent Show zu betreten (Lektion 6-1 und Lektion 6-2). Während Colin nervös singt und beim ersten Gesangsversuch sehr unsicher aussieht (Lektion 6-3), wird er durch den Moderator ermutigt und zeigt am Ende sein Gesangstalent (Lektion 6-4) mit Unterstützung des Publikums (Lektion 6-5). Sie können das Beispielprojekt als Referenz herunterladen.



LEKTION 6-1	Den Darsteller umher bewegen	Diese Lektion zeigt Ihnen, wie Sie einen Darsteller mit Hilfe von Umwandlungskeys bewegen.
LEKTION 6-2	Dem Beat zuhören	Diese Lektion regt Sie dazu an, den Darsteller zum Takt der Musik in einem benutzerdefinierten Szenario zu animieren, indem Sie die Audio gesteuerten Techniken nutzen und dem Einbinden von Gesichtsausdrücken oder Körperbewegungen.
LEKTION 6-3	Im Takt singen	Diese Lektion hilft Ihnen dabei Lipsyncs für den Darsteller zum Text des Songs zusammen mit Gesichts- oder Körperbewegungen zu erstellen, indem Sie eine Auto Bewegungsvorlage einsetzen, Gesichtsausdrücke und Reaktionen auf die Melodie hinzufügen.
LEKTION 6-4	Animationen in einem Stimmclip ändern	Diese Lektion zeigt Ihnen, wie Sie einen Stimmclip in verschiedene bearbeitbare Segmente teilen können, um Änderungen der Gesichtsausdrücke während einer Gesangsperformance vorzunehmen.
LEKTION 6-5	Bearbeiten von Übergängen zwischen Stimmclips	Diese Lektion lehrt Sie, wie Sie Übergänge zwischen Stimmclips bearbeiten, indem Sie Hintergrundmusik hinzufügen, Ruhebewegungen einsetzen oder Bewegungsclips verwenden.

Den Darsteller umher bewegen

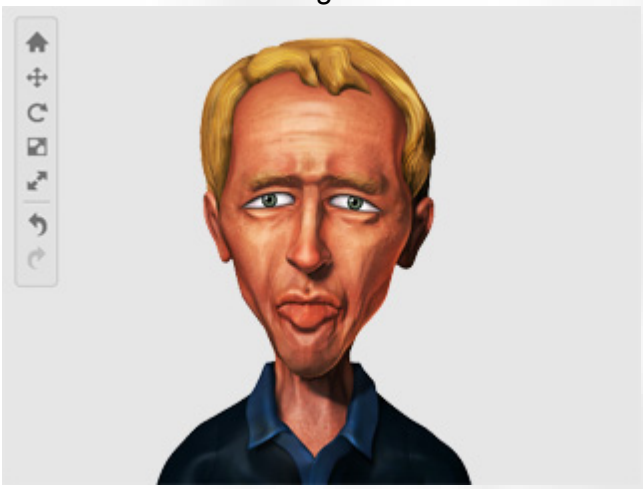
In **CrazyTalk Pro** könne Sie Keys einsetzen, mit denen Sie den Darsteller auf dem Bildschirm herumbewegen können, die Richtung ändern oder sogar eine Entfernung zum Bildschirm herstellen.

Einstellen von Umwandlungskeys

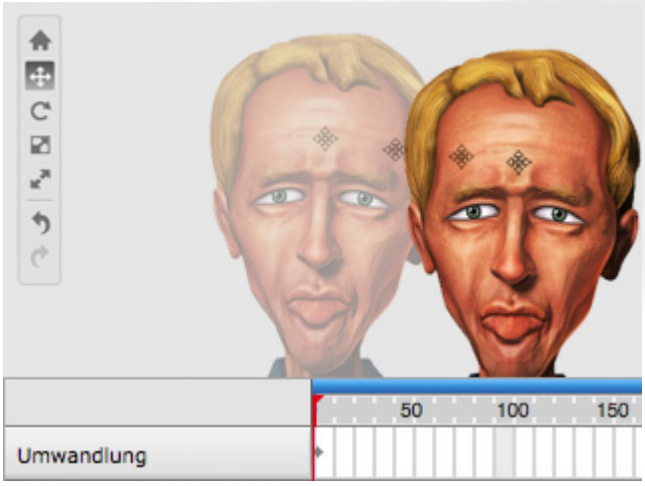
Umwandlungskeys können genutzt werden, um Darsteller Bewegungen zu steuern, besonders dann, wenn der Darsteller die Szene betritt oder verlässt. Die vier Buttons in der linken Toolbar können Ihnen helfen die Position des Darstellers in der **Umwandlung**sspur jederzeit zu ändern. Im Beispielprojekt soll der Darsteller die Bühne betreten.

Einstellen einer Startposition

1. Ein Model wird standardgemäß in die Mitte des Vorschaufensters in Originalgröße eingesetzt.

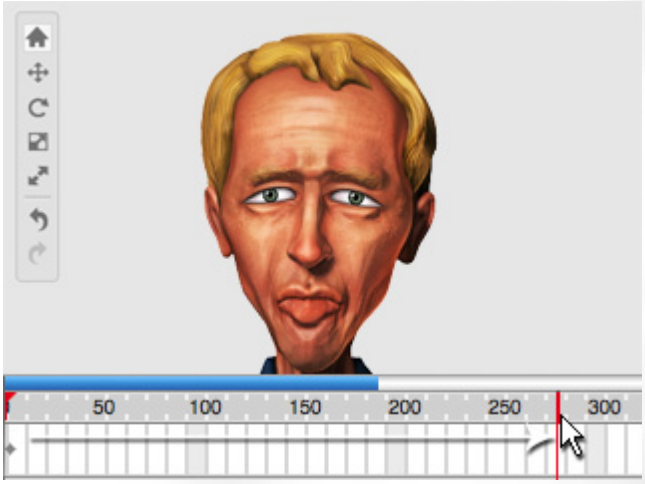


2. Drücken Sie den "," Button, um zurück zu ersten Frame zu gehen. Drücken Sie den **Verschieben**  Button (Schnelltaste: M) aund ziehen Sie das Model zur rechten Seite der Szene. Eine Startposition wird nun in der Spur für die **Umwandlung** eingestellt.

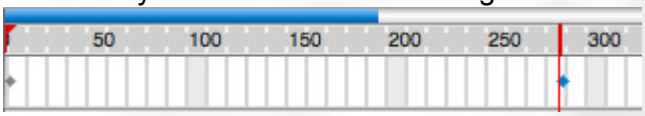


Ein Ziel für die Bewegung bestimmen

1. Ziehen Sie den Abspielknopf zum gewünschten Frame für die Endposition und klicken Sie den **Home** Button (Schnelltaste: Home), um den Darsteller wieder in der Mitte zu positionieren.



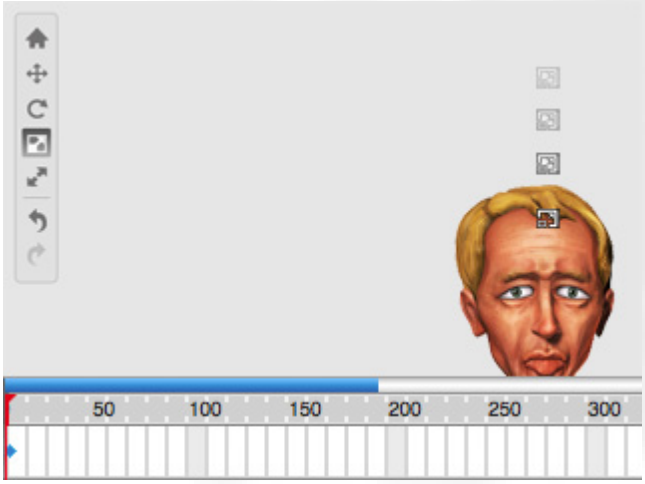
2. Ein neuer Key wird zur Spur für die **Umwandlung** hinzugefügt und der Übergangseffekt zwischen den beiden Keys wird automatisch erzeugt.



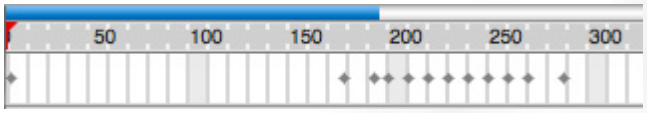
Erzeugen einer Entfernung

1. Klicken Sie, um den Umwandlungskey zu markieren, den Sie im ersten Frame gesetzt haben.

   Drücken Sie den **Skalieren** Button (Schnelltaste: S) und ziehen Sie den Darsteller nach Unten, um die Größe zu verringern.

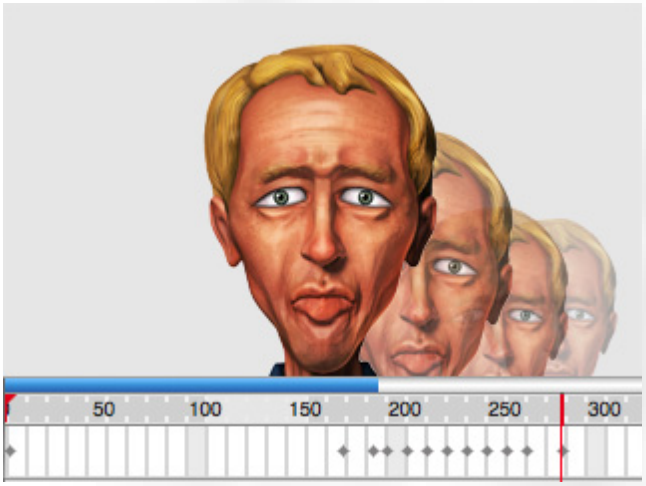


2. Setzen Sie weitere Umwandlungskeys zwischen Start und End Frame ein, um ein auf und ab der Bewegung zu erzeugen. Drücken Sie den **Verschieben** Button (Schnelltaste: M) und ziehen Sie das Model nach oben oder unten.



Hinweis:
Um die Geschwindigkeit der Umwandlungsanimation zwischen zwei angrenzenden Keys zu erhöhen/ verringern, können Sie ziehen, um die Keys näher/weiter voneinander zu positionieren.

3. Spielen Sie das Projekt ab und der Darsteller beginnt sich näher und näher zu Ihnen zu bewegen, von der rechten Seite zur Mitte, während er immer größer wird.



Dem beat zuhören

In **CrazyTalk Pro** kann ein Darsteller in verschiedenen Szenarien durch Einsetzen Audio gesteuerter Vorlagen aus dem **Inhalt Manager** animiert werden. Je nach Ihren Bedürfnissen können Sie mehrere Gesichtsausdrücke oder Körperbewegungen in die Auto Bewegung einbinden.

Ziel der Lektion

Klicken Sie, um zuerst das Audioclip Beispiel anzusehen und informieren Sie sich in den nachfolgenden Kapiteln, wie Sie einen nervösen Kandidaten erstellen, der in einer Talent Show aufgefordert wird auf die Bühne zu gehen.



Einsetzen von Szenario Vorlagen	Setzt die Szenario Vorlage **Shy** aus der **Auto Bewegung**sbibliothek ein, die den Darsteller steuert sich zu bewegen und im Takt zu nicken.
Einbinden von Gesichtsausdrücken	Fügen Sie nervöse Gesichtsausdrücke für den Darsteller durch die Steuerung im Bedienfeld der **Gesichtssteuerung** ein.
Einsetzen von Gesichts- oder Körperkeys	Setzen Sie leichte Schulterbewegungen im **Gesichtskey Editor** ein, wenn der Darsteller die Bühne betritt.

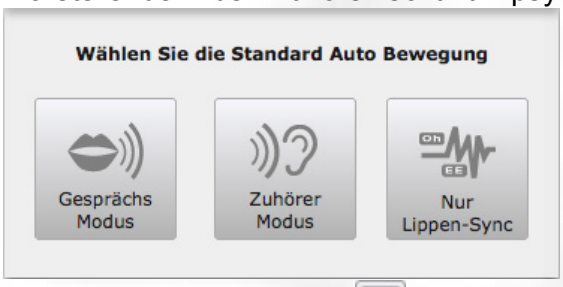
Einsetzen von Szenario Vorlagen

Animieren Sie den Darsteller durch Einsetzen einer Szenario Vorlage zum Takt der Musik. Überprüfen Sie dann das Bewegungsmuster im Vorschaufenster.

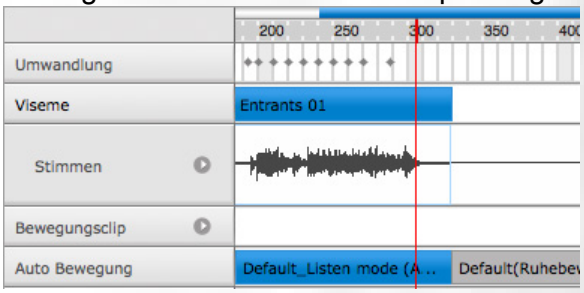
Einsetzen von Szenario Vorlagen aus der Bibliothek

Erinnern Sie sich, dass der Darsteller im Beispielprojekt nervös sein soll, während er die Bühne betritt.

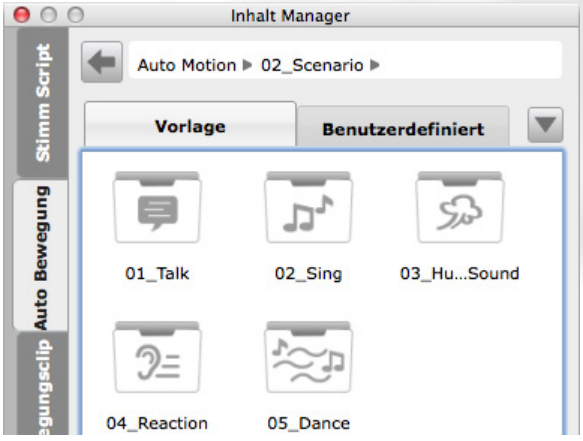
1. Laden Sie einen Audioclip und wählen Sie **Zuhörer Modus** als Standard Auto Bewegung, wenn der Darsteller der Musik zuhören sol und Lipsync nicht notwendig ist.



2. Klicken Sie den **Zeitleiste**  Button (Schnelltaste: Windows - F3; Mac - fn + F3), um die **Zeitleiste** zu öffnen. Der Audioclip wird in der **Viseme** Spur mit der Audio Wellenform in der **Stimmen** Spur gespeichert, genauso wie die Auto Bewegung, die automatisch in der Spur für die **Auto Bewegung** erzeugt wurde. Ziehen sie den Clip zum gewünschten Frame.



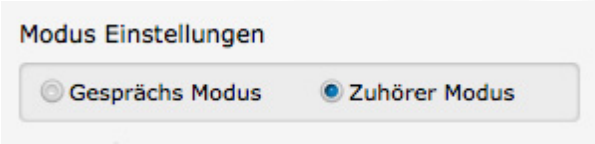
3. Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zu **Auto Bewegung** >> **02_Scenario** und doppelklicken Sie dann auf die **01_Talk** >> **Shy** Vorlage aus der **Scenario Bibliothek**, um das Bewegungsmuster zu ändern.



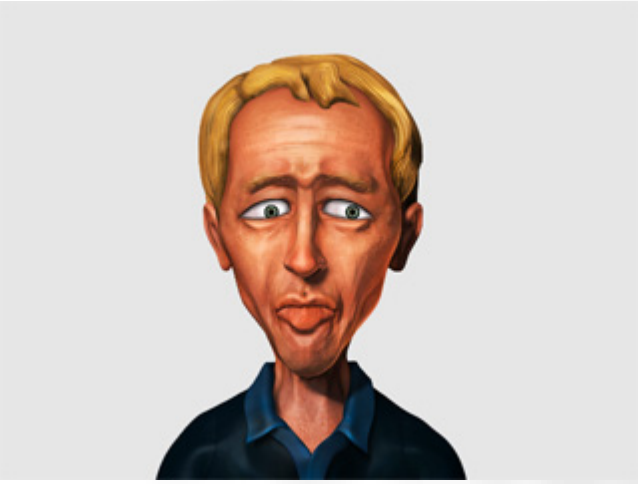
Hinweis:

- Um weitere Vorlagen für die Bibliotheken zu erhalten, können Sie von der offiziellen Webseite das kostenlose Bonuspaket herunterladen und installieren.

- Alle Szenario Bibliotheken sind für den **Gesprächs Modus** erstellt, mit Ausnahme der **Reaction Bibliothek**. Wenn Sie eine Vorlage für den **Gesprächs Modus** wählen, ist es besser auf den Clip doppelzuklicken und die Auto Bewegung zum **Zuhörer Modus** zu ändern. Dies können Sie im Bereich für die **Modus Einstellungen** in der **Global** Registerkarte des **Auto Bewegungseinstellungen** Bedienfeldes erzielen.



4. Der Darsteller wird dann mit Hilfe des gegebenen Bewegungsmusters animiert, während der Kopf sich im Takt bewegt. Bitte informieren Sie sich in den folgenden Kapiteln darüber, wie Sie spezielle Gesichtsausdrücke oder Körperbewegungen einsetzen, um die animation wenn nötig zu verbessern.
   - Einbinden von Gesichtsausdrücken
   - Einstellen von Gesichts- und Körperkeys



Einbinden von Gesichtsausdrücken

Sie können einen benutzerdefinierten Bewegungsclip erstellen, um spezielle Gesichtsausdrücke oder Körperbewegungen mit Hilfe der Steuerungstechniken einzusetzen.

Verwenden der Steuerung

Gehen sie zu dem Frame, in dem Sie mit der Steuerung beginnen möchten und klicken Sie dann den **Gesichtssteuerung**  Button (Schnelltaste: P) in der Toolbar, um die **Gesichtssteuerung** zu öffnen. Nehmen Sie das Projekt als Beispiel und lassen Sie die Augen des Publikums umherschauen, während der Darsteller die Bühne betritt.



Erste Aufnahme - Augen

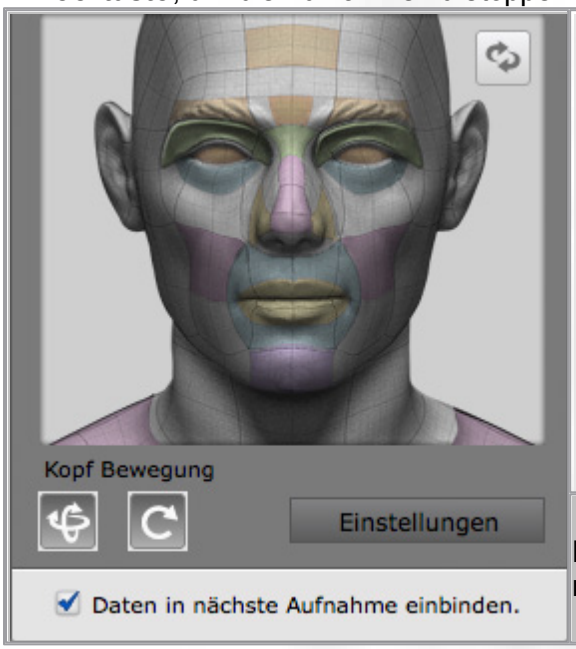
1. Klicken Sie den **Bewegungssteuerung löschen**  Button, um alle markierten Gesichtsmerkmale im Dummy Bild abzuwählen, wählen Sie dann beide Augäpfel.
2. Klicken Sie den **Aufnahme** Button und drücken Sie die **Leertaste**, um die Aufnahme der Bewegung zu starten.
3. Bewegen Sie die Maus leicht nach links und rechts, um die Augäpfel zu verschieben. Drücken Sie erneut die **Leertaste**, um die Aufnahme zu stoppen.

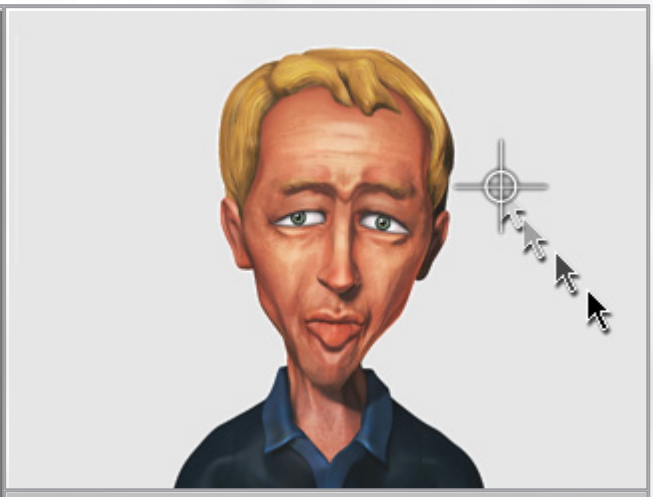


Die Augäpfel des Darstellers bewegen sich mit dem Mauszeiger.

Zweite Aufnahme - Kopf

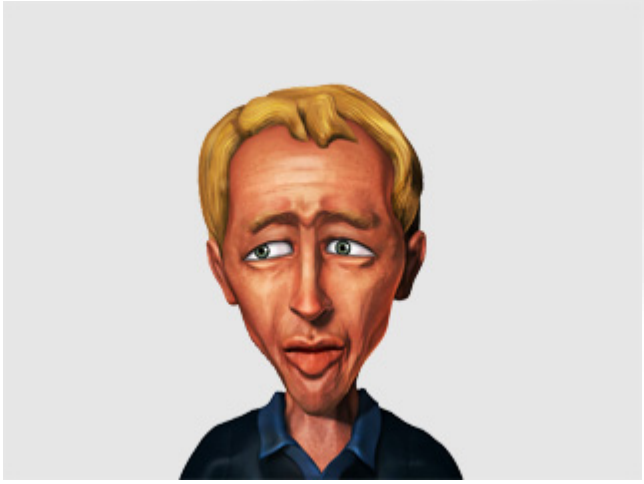
4. Klicken Sie den **Bewegungssteuerung löschen** Button, um die Auswahl der markierten Gesichtsmerkmale aufzuheben, drücken Sie dann die **3D Verschiebung** und **Kopf Drehen** Buttons.
5. Stellen Sie sicher, dass **Daten in nächste Aufnahme einbinden** aktiviert ist, damit mehrere Lagen aufgenommen werden können.
6. Klicken Sie den **Aufnahme** Button und drücken Sie die **Leertaste**, um die Aufnahme der Bewegung zu starten.
7. Bewegen Sie Ihre Maus leicht nach links und rechts, um den Kopf zu neigen. Drücken Sie erneut die **Leertaste**, um die Aufnahme zu stoppen.





Der Kopf des Darstellers neigt sich zusammen mit dem Mauszeiger.

8. Spielen Sie das Projekt ab, um die Animation zu überprüfen und sicher zu stellen, dass der Darsteller seine Augen bewegt und den Kopf neigt, während er nervös und unsicher aussieht. Für die Feineinstellung der Animation, können Sie subtile Gesichtsausdrücke einbinden, indem Sie Gesichts- oder Körperkeys einstellen, die zum Bewegungsclip gehören.



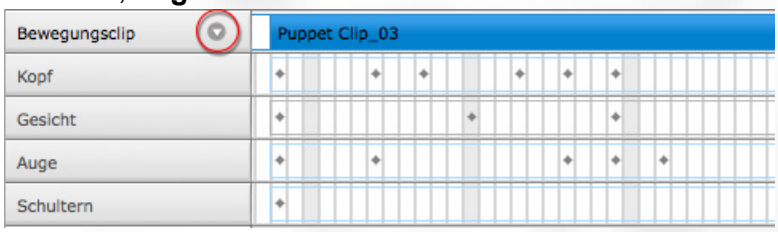
Einstellen von Gesichts- oder Körperkeys

Die Bewegungsclips (eingesetzt aus der Vorlagen Bibliothek oder durch die Steuerung erzeugt) in der **Bewegungsclip** Spur können mit Hilfe des **Gesichtskey Editor** angepasst werden, um subtile Gesichtsausdrücke zu erstellen.

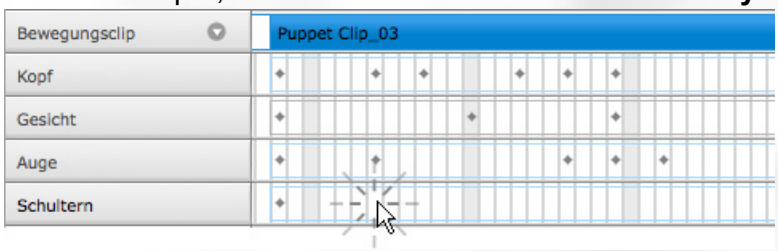
Verwenden des Gesichtskey Editor

Das Anpassen der Keys des Bewegungsclips kann dabei helfen, die Animation fein einzustellen und eine größere visuelle Spannung entstehen zu lassen. Zum Beispiel können Sie Schulter Keys für den Darsteller einsetzen, wenn er zur Bühne geht.

1. Klicken sie den Pfeil Button der **Bewegungsclip** Spur, um die Unterspuren anzuzeigen - **Kopf**, **Gesicht**, **Auge** und **Schultern**.



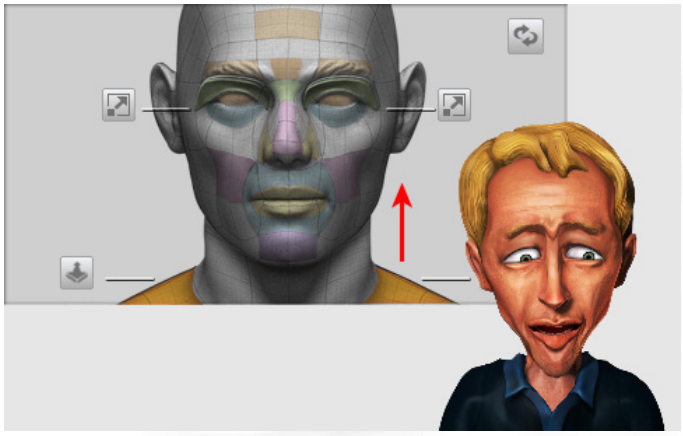
2. Ziehen Sie den Abspielknopf zum Ziel Bewegungsclip und doppelklicken Sie dann in den Frame in der **Schultern** Spur, um das Bedienfeld für den **Gesichtskey Editor** aufzurufen.



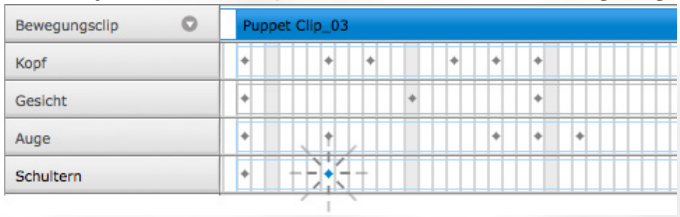
3. Markieren Sie in der **Muskel** Registerkarte beide Schultern im Dummy Bild und drücken Sie den **Kopf Verschieben** Button, wie gezeigt.



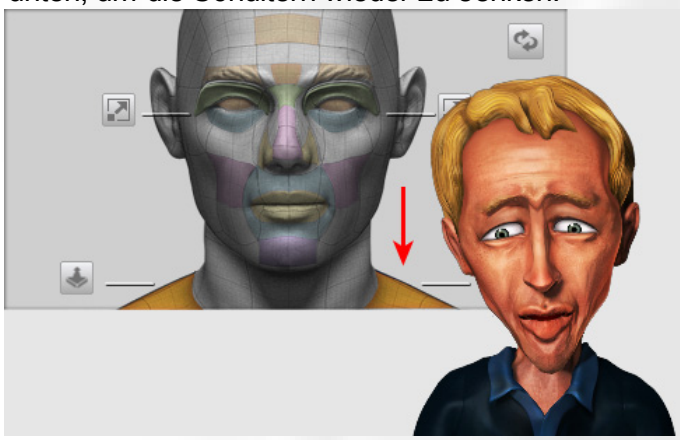
4. Ziehen Sie Ihre Maus im interaktiven Bereich leicht nach oben, um die Schultern zu heben.



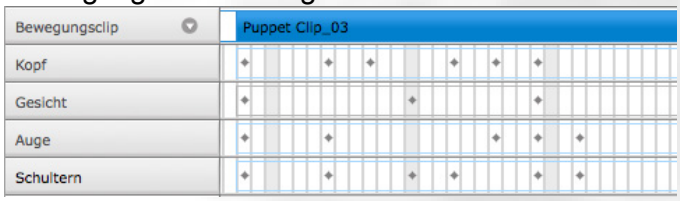
5. Ein Key wird in die Spur für die **Schultern** eingefügt.



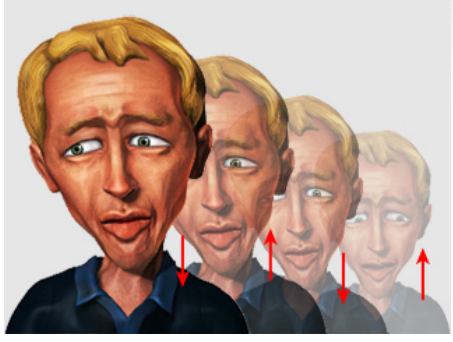
6. Wählen Sie einen anderen Frame und ziehen Sie dann Ihre Maus im interaktiven Bereich leicht nach unten, um die Schultern wieder zu senken.



7. Wiederholen Sie die oben aufgeführten Schritte, um weitere Keys einzufügen und ein Auf und Ab von Bewegungen zu erzeugen.



8. Spielen Sie das Projekt ab, so dass die Schulterbewegungen im Bewegungsclip überprüft werden können. Der Darsteller scheint durch fehlendes Selbsbewusstsein zurückzuweichen.

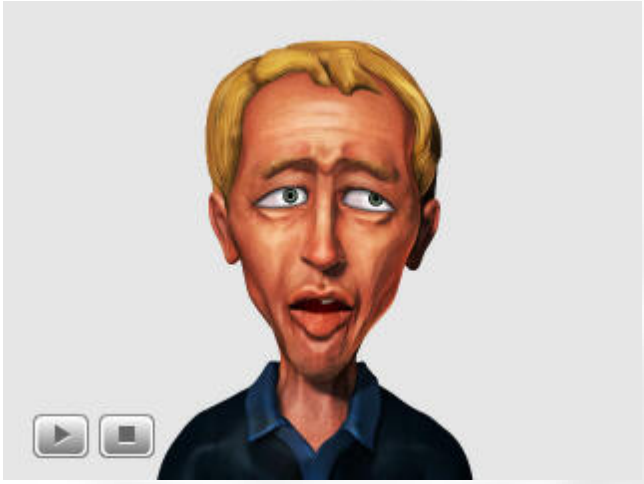


Im Takt singen

CrazyTalk Pro ermöglicht Ihnen das Erstellen benutzerdefinierter Gesichts- und Körperbewegungen im vorgegebenen Takt, indem Sie eine Audio gesteuerte Vorlage aus dem **Inhalt Manager** einsetzen.

Ziel der Lektion

Klicken Sie, um zuerst das Stimmclip Beispiel anzusehen und sehen Sie sich die folgenden Abschnitte an, um den Kandidaten bei seinem ersten Gesangsversuch unsicher erscheinen zu lassen.



Einsetzen funktionaler Vorlagen	Setzt die funktionale Vorlage **Look Around** aus der **Auto Bewegung**sbibliothek ein, bei der der unsichere Darsteller umherschaut, um den Anblick des Publikums zu vermeiden.
Einsetzen individueller Gesichtsbewegungen	Lässt den Darsteller mit Hilfe des **Auto Bewegungseinstellungen** Bedienfeldes, nervös mit vor Sorge gerunzelter Stirn singen und seinen Körper im Takt bewegen.
Erzeugen von Nachfolge- oder Vorausbewegungen	Erstellt mit Hilfe des Bedienfeldes für die **Auto Bewegungseinstellungen** spezielle Körperbewegungen entsprechend der Gesangsperformance.

Einsetzen funktionaler Vorlagen

Animieren Sie den Darsteller im Takt des Songs, indem Sie eine funktionale Vorlage einsetzen. Sehen Sie sich dann das Bewegungsmuster im Vorschaufenster an.

Einsetzen einer funktionalen Vorlage aus der Bibliothek

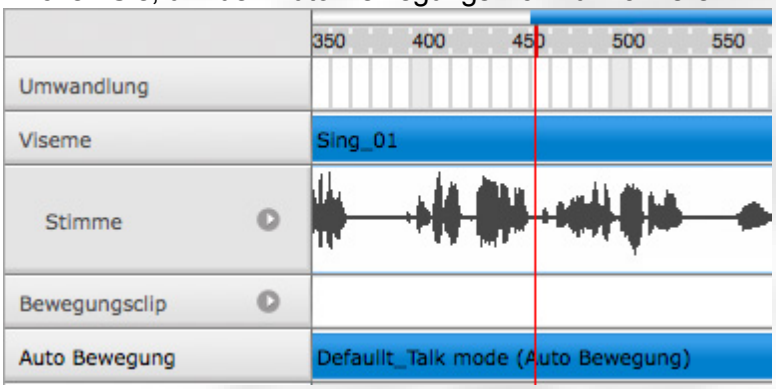
Im Beispielprojekt fühlt sich der Darsteller unwohl und vermeidet im ersten Versuch den Anblick des Publikums.

1. Ziehen Sie den Abspielknopf im **Zeitleiste** Bedienfeld in einen leeren Frame.

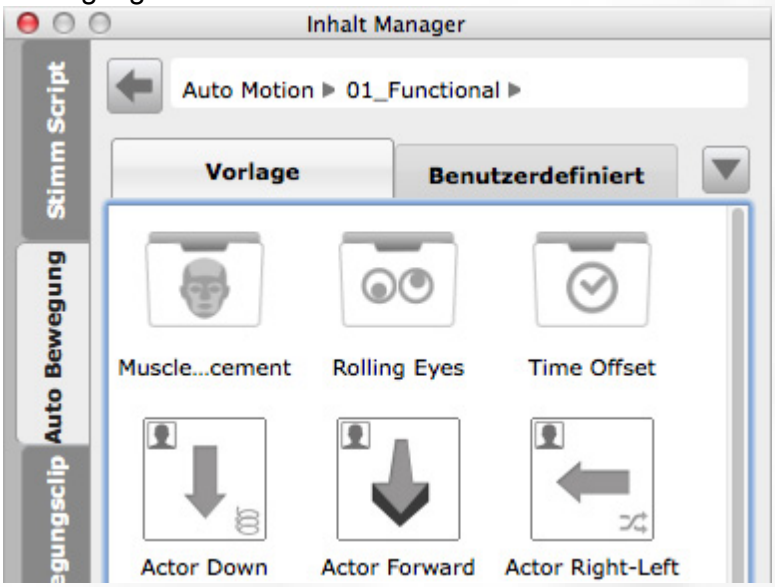
2. Laden Sie einen Audioclip und wählen Sie **Gesprächs Modus** als standard Auto Bewegung, wenn das Model zum Song die Lippen bewegen soll.



3. Der Audioclip wird in der **Viseme** Spur gespeichert, wobei die Audio Wellenform in der **Stimme** Spur sichtbar ist und die automatisch erzeugte Auto Bewegung in der Spur für die **Auto Bewegung**. Klicken Sie, um den Auto Bewegungsklick zu markieren.



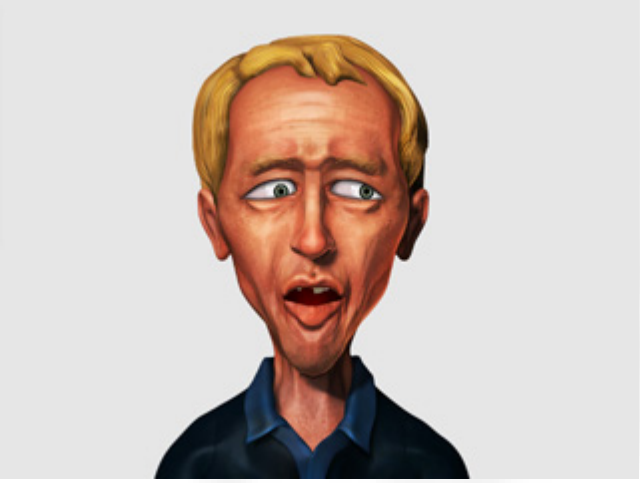
4. Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zu **Auto Bewegung** >> **01_Functional**, doppelklicken Sie dann auf die **Rolling Eyes** >> **Look Around** Vorlage aus der **Functional Bibliothek**, um das Bewegungsmuster zu ändern.



Hinweis:

Um zusätzliche Vorlagen für die Bibliotheken zu erhalten, können Sie von der offiziellen Webseite das kostenlose Bonuspaket herunterladen und installieren.

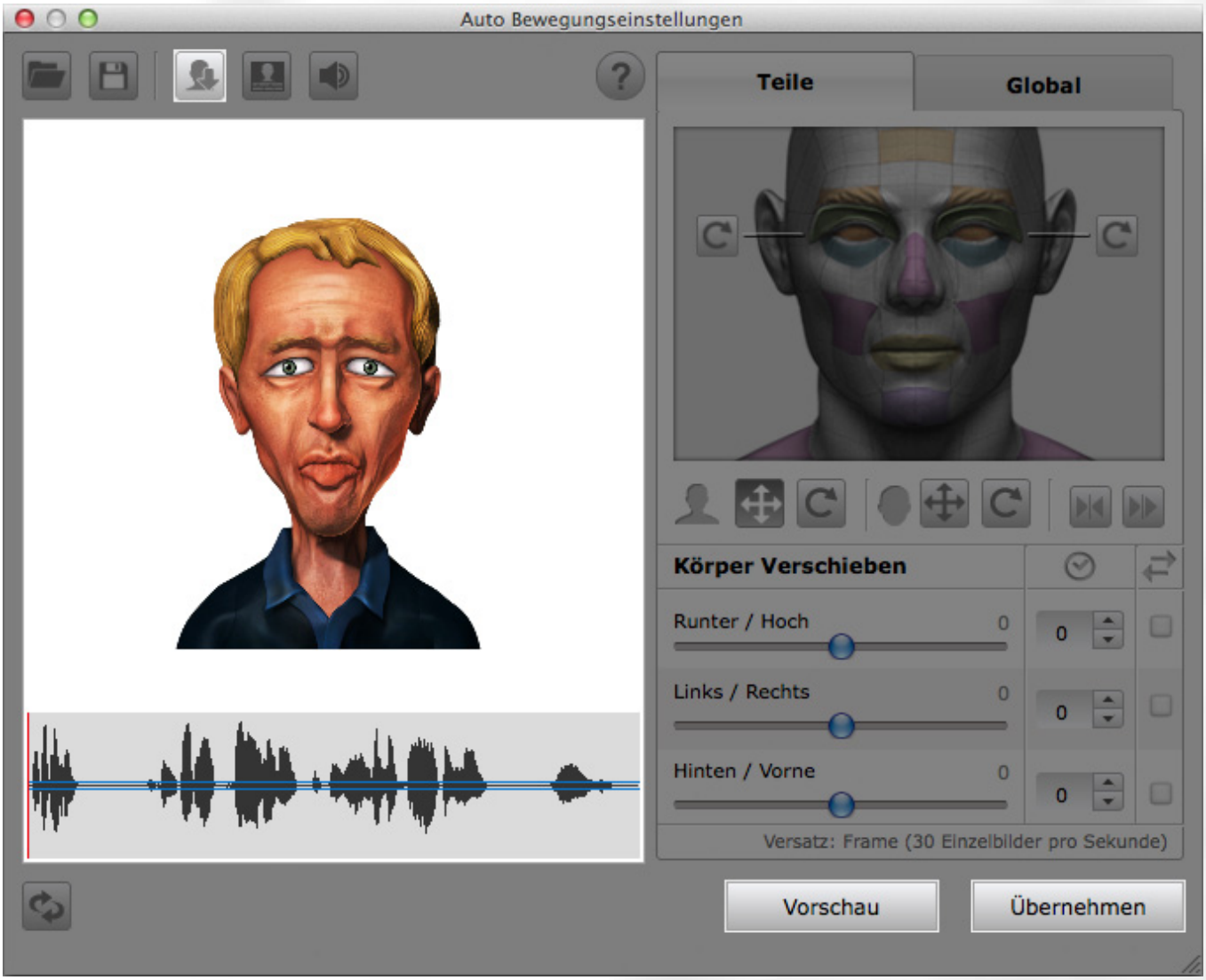
5. Der Darsteller wird dann entsprechend des eingesetzten Bewegungsmusters animiert und die Augen schauen nervös umher. Die Mundformen des Darstellers können durch Bearbeiten der Lipsync Keys in der **Lippen** Spur dramatisiert werden. Informieren Sie sich auch in den nachfolgenden Kapiteln, um eine eigene einzigartige Auto Bewegung zu erstellen.
   - Hinzufügen individueller Bewegungen
   - Erstellen von Nachfolge- oder Vorausbewegungen



Einsetzen individueller Gesichtsbewegungen

CrazyTalk Pro ermöglicht Ihnen die Feinanpassung der Auto Bewegung durch Bearbeiten von Gesichts- und Körperteilen. Das Hinzufügen/Kombinieren der **Pingpong** Funktion kann die Performance noch verbessern.

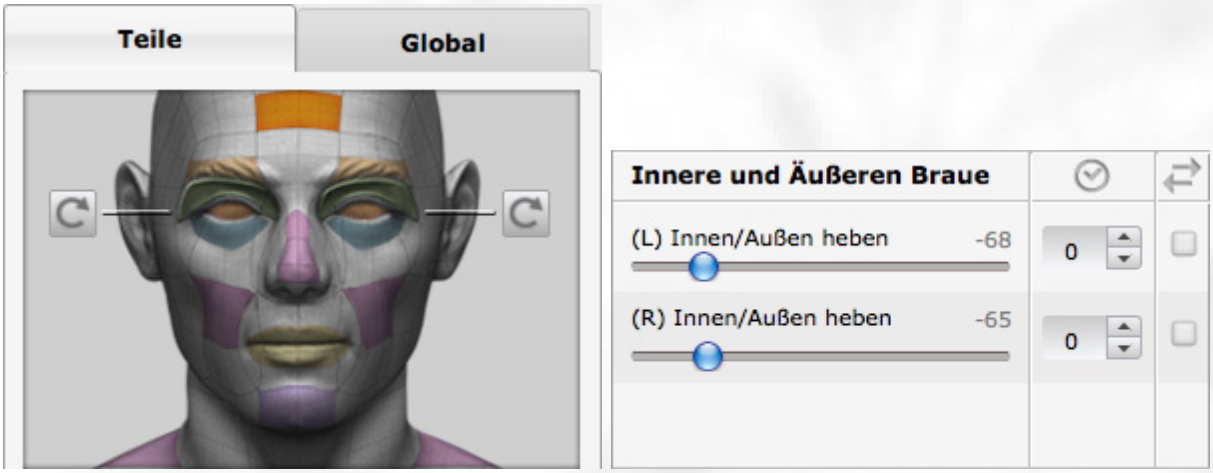
Doppelklicken Sie auf den Auto Bewungsclip, um das Bedienfeld für die **Auto Bewegungseinstellungen** zu öffnen. Sie können den **Aktuellen Darsteller & Audio Laden** Button oben links klicken, um die aktuelle Bewegung zu überprüfen, bevor Sie diese einsetzen.



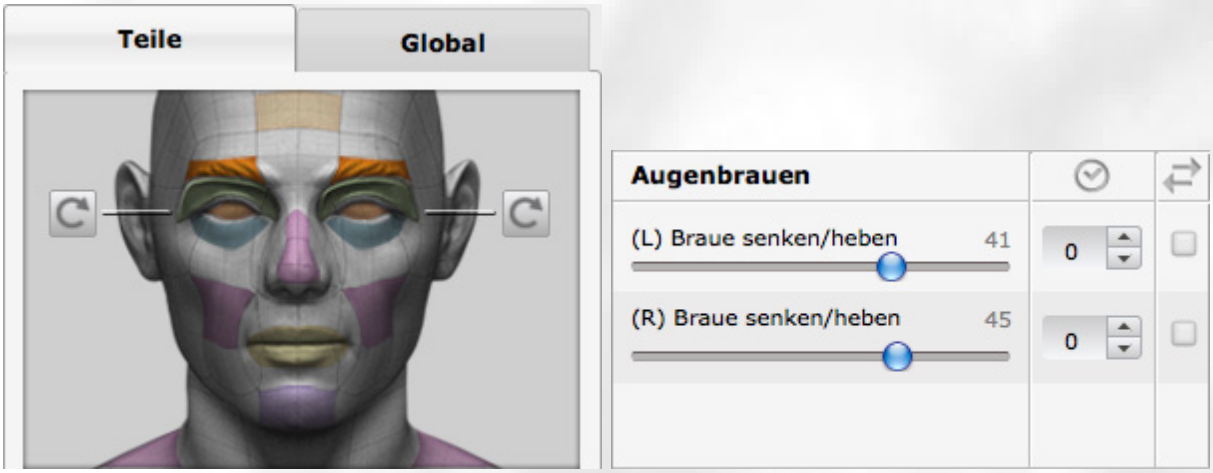
Einsetzen von Gesichtsausdrücken

Die **Look Around** Vorlage wurde für den Darsteller im Projekt eingesetzt. Heben Sie jetzt die Augenbrauen des Darstellers, während er nervös singt.

1. Markieren Sie in der **Teile** Registerkarte den Bereich der **Inneren und Äußeren Braue** im Dummy Bild. Verringern Sie die Werte, um beide inneren Augenbrauen zu heben.



2. Wählen Sie die **Augenbrauen** im Dummy Bild aus. erhöhen Sie die Werte, um beide Augenbrauen zu heben.



3. Klicken Sie zur Wiedergabe den **Vorschau** Button. Die spannung der Muskeln im Gesicht des Darstellers wird sichtbar. Klicken Sie den **Übernehmen** Button, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

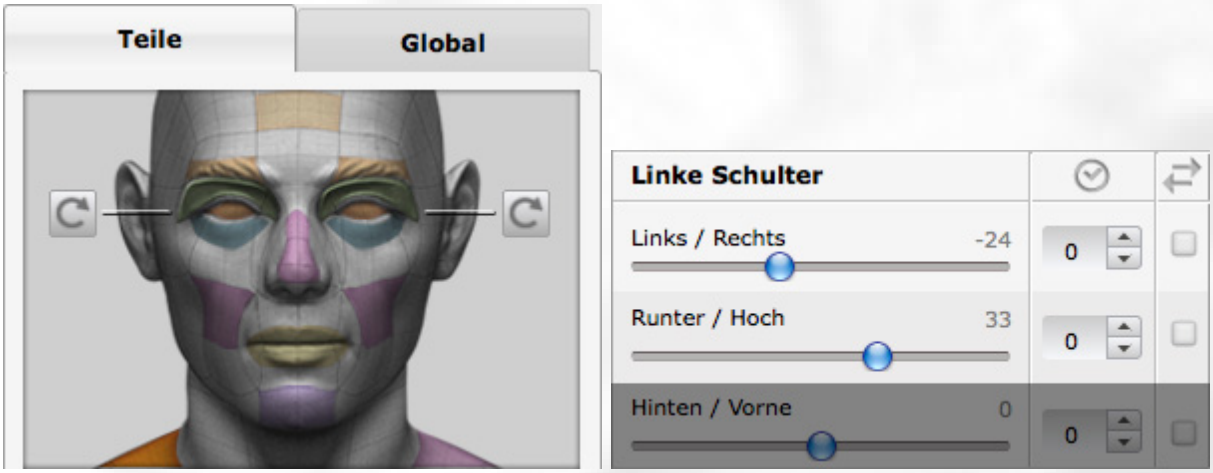


Einsetzen von Körperbewegungen

Die **Look Around** Vorlage wurde für den Darsteller im Projekt eingesetzt. Lassen Sie den Körper des Darstellers sich im Takt bewegen.

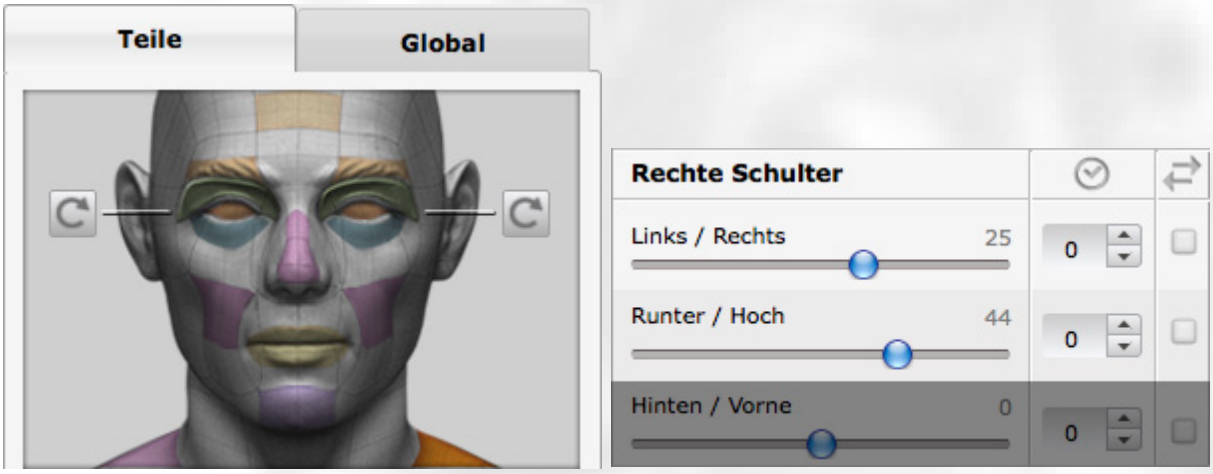
Schulter Bewegungen

1. Markieren Sie in der **Teile** Registerkarte die **Linke Schulter** im Dummy Bild. Verringern Sie den **Links/Rechts** Wert, erhöhen Sie dann den **Runter/Hoch** Wert, um die linke Schulter im Takt zu heben.



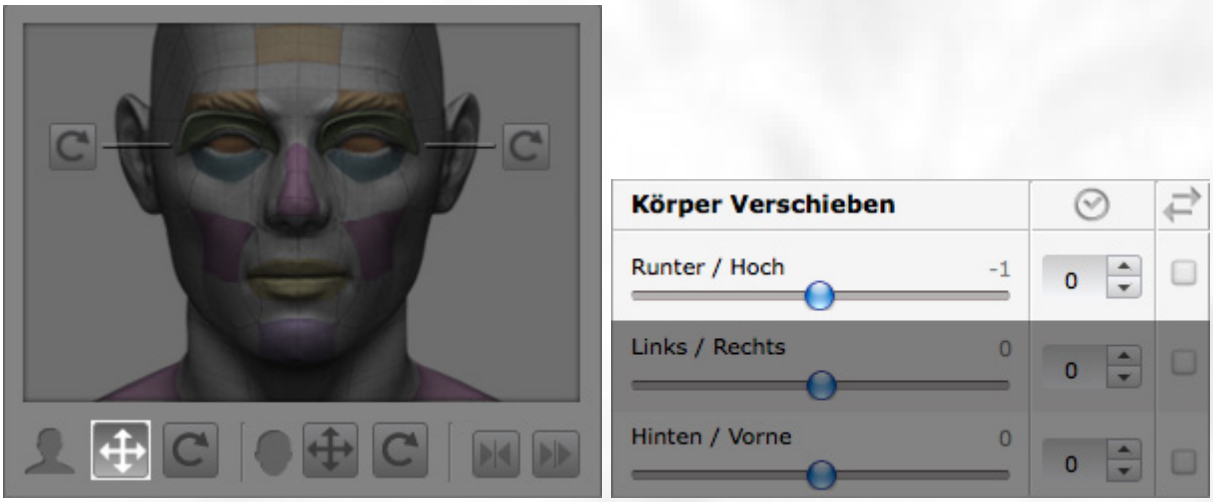
2. Klicken Sie den **Spiegeln** Button, um die Einstellungen auf die **Rechte Schulter** zu spiegeln.

3. Wählen Sie die **Rechte Schulter** im Dummy Bild. Passen Sie die Werte etwas an und ziehen Sie den **Runter/Hoch** Schieberegler nach rechts, um die Rechte Schulter im Takt nach oben rechts zu bewegen.



Körper Bewegungen

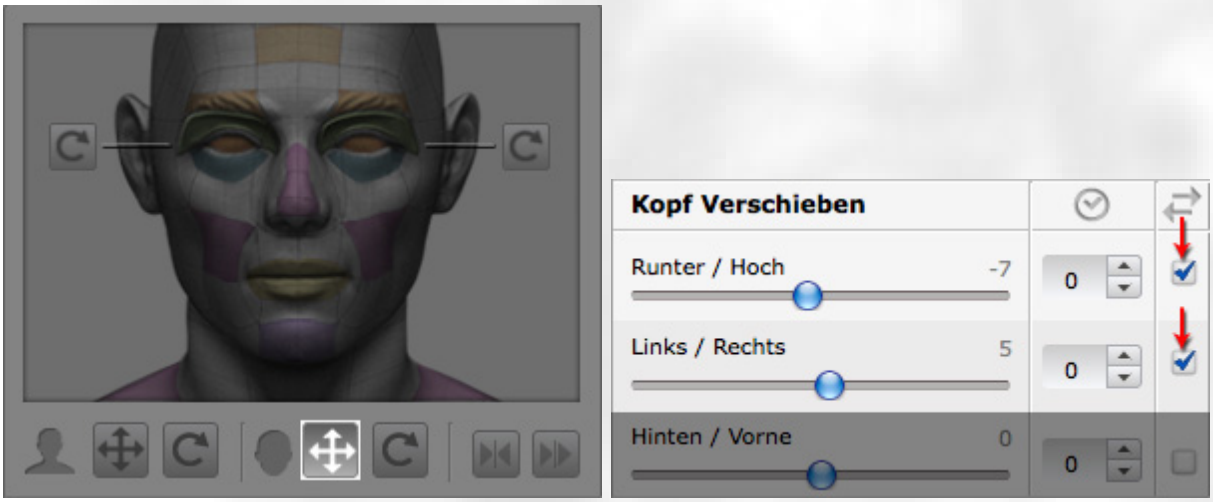
4. Drücken Sie den **Körper Verschieben** Button. Verringern Sie den **Runter/Hoch** Wert, um den Körper etwas im Takt nach unten zu bewegen.



Kopf Bewegungen

5. Drücken Sie den **Kopf Verschieben** Button. Verringern Sie den **Runter/Hoch** Wert und erhöhen Sie dann den **Links/Rechts** Wert, um den Kopf im Takt nach unten rechts zu bewegen.

6. Aktivieren Sie die **Pingpong** Kästchen der beiden Schieberegler, damit der Kopf im Takt nach oben links bewegt wird.

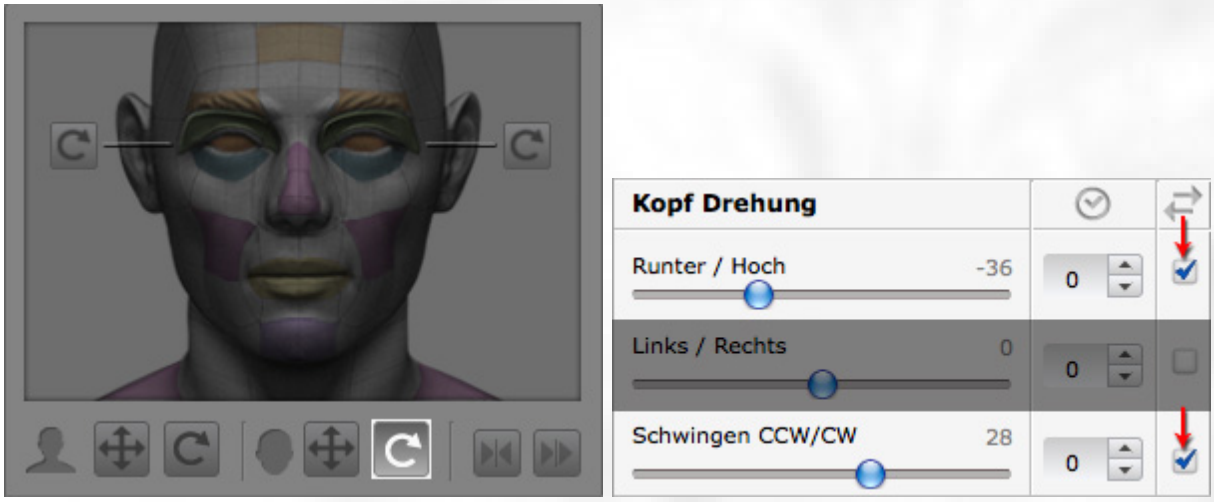


Hinweis:
Das Aktivieren des **Pingpong** Kästchens kann eine natürliche Kopfbewegung in zwei Richtungen erzeugen. Wenn das **Pingpong** Kästchen deaktiviert ist, können Körper, Kopf oder Gesichtsmerkmale nur in eine Richtung bewegt werden.

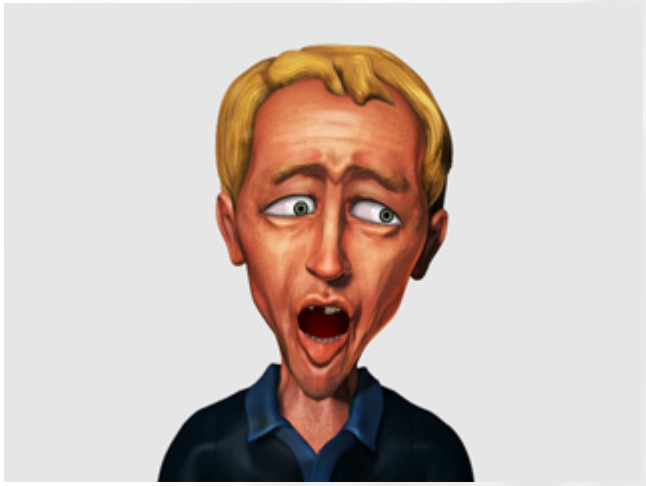
In diesem Beispiel wird der Kopf, wenn das Kästchen deaktiviert ist und der Wert positiv ist, nur nach unten rechts bewegt, während dieser nur nach oben links bewegt wird, wenn der Wert negativ ist.

7. Drücken Sie den **Kopf Drehung** Button. Verringern Sie den **Runter/Hoch** Wert und erhöhen Sie dann den **Schwingen CCW/CW** Wert, um die Drehgeschwindigkeit einzustellen und den Kopf im Uhrzeigersinn oder nach Unten zu drehen.

8. Aktivieren Sie die **Pingpong** Kästchen der beiden Schieberegler, um den Kopf im nächsten Takt gegen den Uhrzeigersinn oder nach Unten zu drehen.

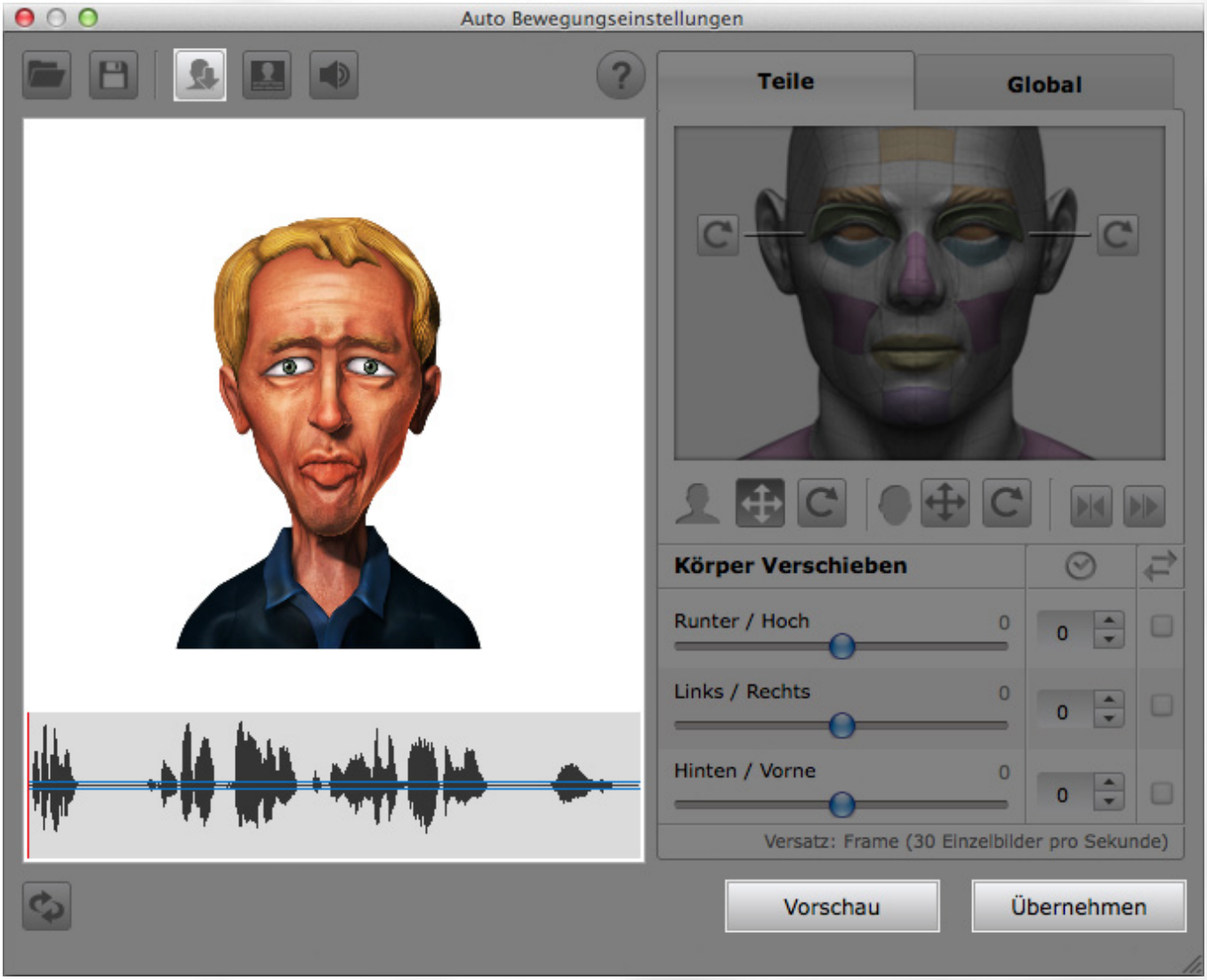


9. Klicken Sie zur Wiedergabe den **Vorschau** Button. Der Darsteller verfügt dann über zusätzliche Körperbewegungen, neben den ursprünglichen Augenbewegungen, die durch die Vorlage eingesetzt wurden. Klicken Sie den **Übernehmen** Button, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.



Erzeugen von Nachfolge- oder Vorausbewegungen

In **CrazyTalk Pro** kann ein Darsteller dem Takt folgen. Durch Verwenden der Frame Versatzfunktion, können Sie Bewegungen von Gesichts- und Körperteilen in der Auto Bewegung zeitlich versetzt einstellen.
Doppelklicken Sie auf den Auto Bewegungsclip und klicken Sie dann den **Aktuellen Darsteller & Audio Laden** Button oben links im Bedienfeld für die **Auto Bewegungseinstellungen**, um die aktuelle Bewegung vor dem Einsetzen zu überprüfen.

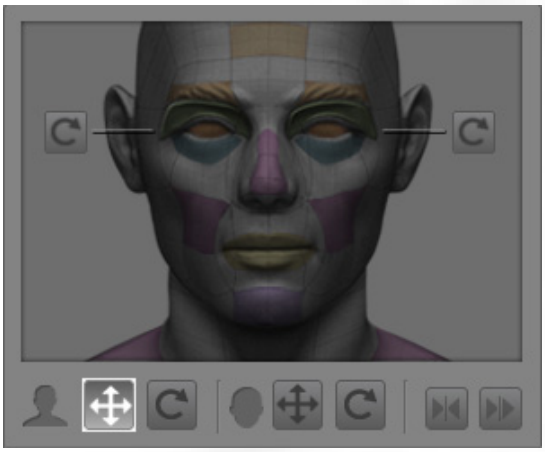


Versatz von Bewegungen

Die **Look Around** Vorlage wurde für den Darsteller im Projekt eingesetzt. Erstellen Sie jetzt einen Nachfolgeeffekt, der auf den neuen Körperbewegungen, die im letzten Kapitel eingesetzt wurden, basieren.

Grundbewegung - Körper

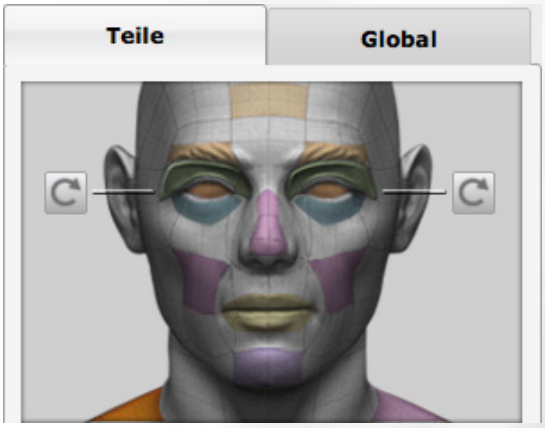
1. Drücken Sie in der **Teile** Registerkarte den **Körper Verschieben** Button und stellen Sie sicher, dass der **Versatz** Wert in den numerischen Feldernneben dem **Runter/Hoch** Schieberegler bei "0" liegt, um den Körper exakt im Takt nach unten zu bewegen.

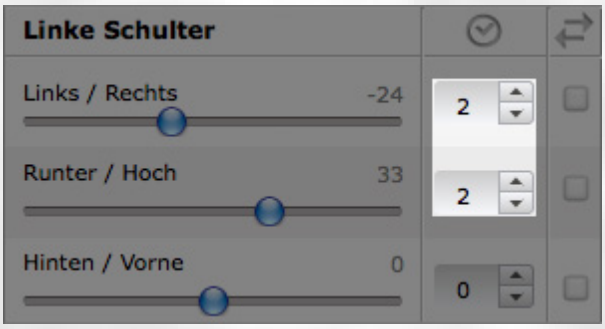




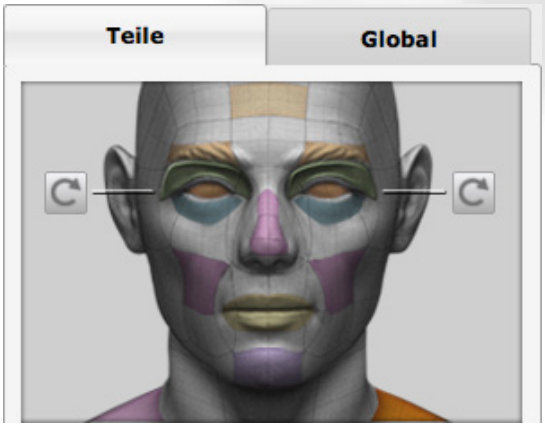
Zweite Bewegung- Schultern

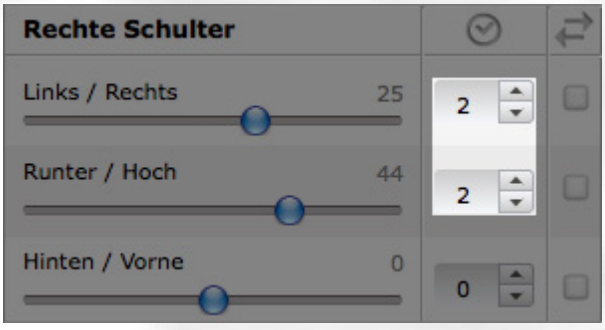
2. Wählen Sie die **Linke Schulter** und stellen Sie den gleichen positiven **Versatz** Wert für die **Links/ Rechts** und **Runter/Hoch** Schieberegler ein, um die aufsteigenden Bewegungen der Schultern zu verschieben (Einheit: Frame).





3. Wählen Sie die **Rechte Schulter** und stellen Sie den gleichen positiven **Versatz** Wert für die **Links/ Rechts** und **Runter/Hoch** Schieberegler ein, um die aufsteigenden Bewegungen der Schultern zu verschieben (Einheit: Frame).



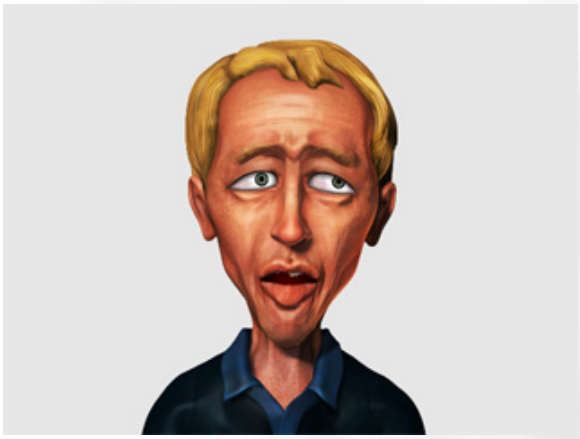


Dritte Bewegung - Kopf

4. Drücken Sie den **Kopf Drehung** Button und erhöhen Sie dann den **Versatz** Wert für die **Runter/ Hoch** und **Schwingen CCW/CW** Schieberegler, um den zu erzielen, dass der Kopf sich zeitlich etwas nach den Schultern zu drehen beginnt.



5. Klicken Sie zur Wiedergabe den **Vorschau** Button. Der Darsteller wird im Takt den Körper zuerst nach unten bewegen, dann die Schultern nach oben bewegen und danach den Kopf drehen. Klicken Sie den **Übernehmen** Button, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.



Hinweis:

Wenn das Ergebnis der bewegung zu stark ausgeprägt ist, können Sie zur **Global** Registerkarte wechseln und den **Glätten** Wert erhöhen, um die Bewegung geschmeidiger zu machen.

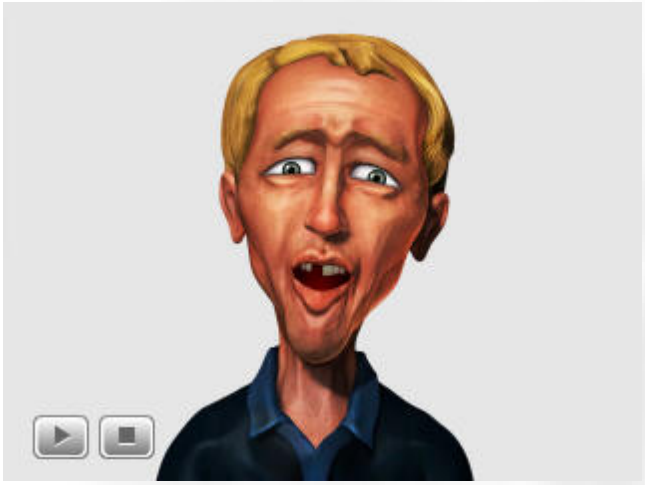


Animationen in einem Stimm Clip ändern

Sie können einem einzelnen Stimm Clip unterschiedliche Bewegungsmuster zuweisen, um Änderungen des Gesichtsausdrucks zu optimieren. Einige Clip Bearbeitungsmöglichkeiten in **CrazyTalk Pro** können Ihnen dabei helfen.

Ziel der Lektion

Klicken Sie, um sich zuerst den Beispiel Audioclip anzusehen und sehen Sie sich dann die nachfolgenden Schritte an, um das Talent des Darstellers im seinem zweiten Gesangsversuch aufzuzeigen.

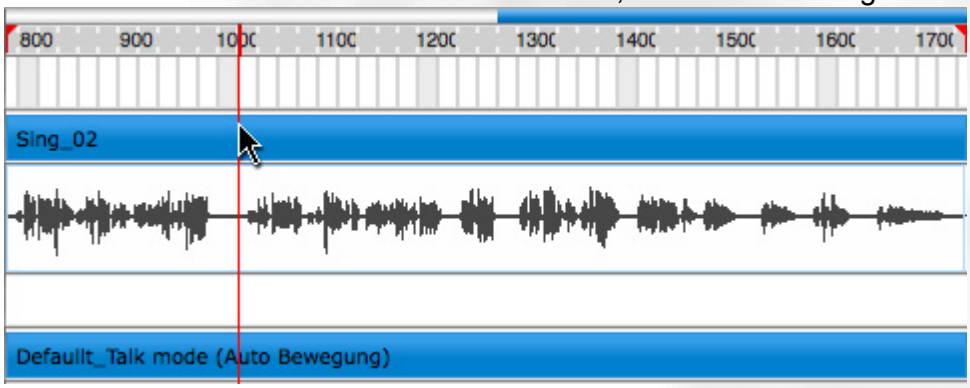


Teilen eines einzelnen Clips in mehrere Clips

Teilen Sie den kompletten Stimm Clip in verschiedene Teile auf, weisen Sie dann jedem Clip unterschiedliche Auto Bewegungen, entsprechend der Anforderung jedes Szenarios zu. Im Beispielprojekt wird der Darsteller ermutigt und entfaltet sein Talent Schritt für Schritt, während der zweiten Gesangseinlage.

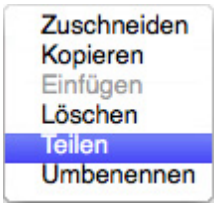
1. Setzen Sie einen anderen Audioclip mit Gesang ein, wie Sie dies bereits in Kapitel 6-3 gemacht haben.

2. Drücken Sie die Leertaste und halten Sie da an, wo die Animation geändert werden soll.

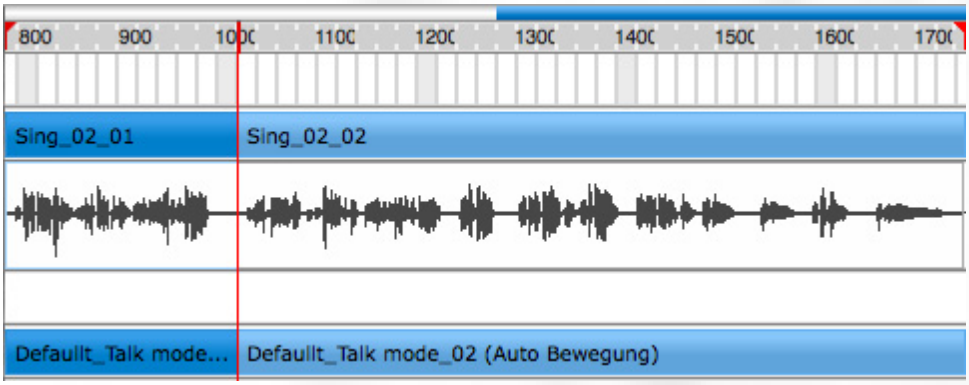


Hinweis:
Sie können optional die beiden roten Dreiecke ziehen, um Anfang und Ende des Wiedergabebereichs zu bestimmen.

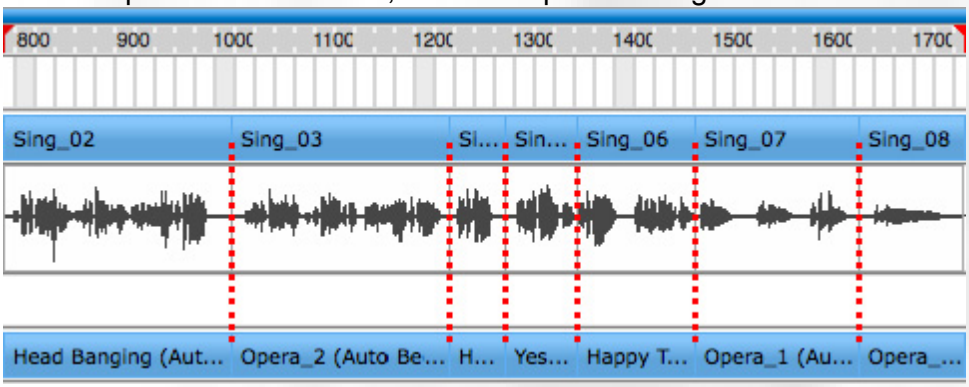
3. Rechtsklicken Sie auf den Clip und wählen Sie **Teilen** (Schnelltaste: Windows - Alt + B; Mac - □ + B).



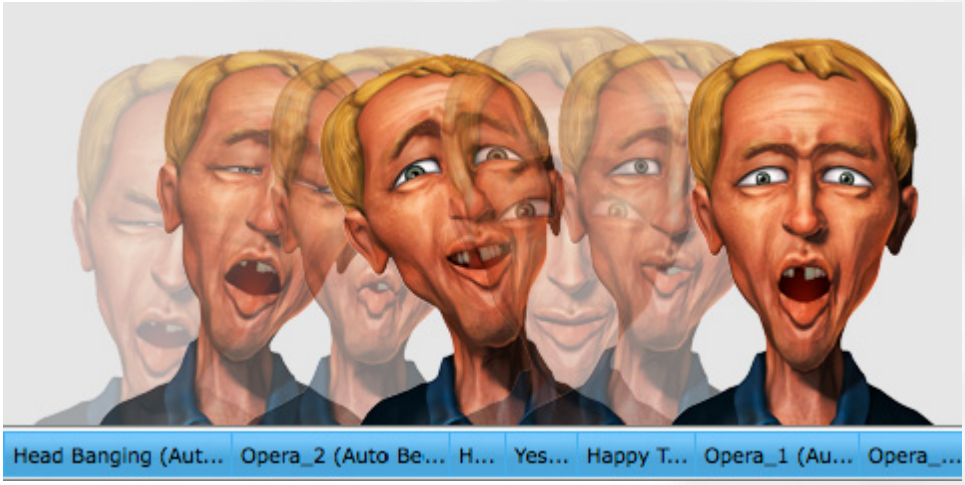
4. Der Clip wird dann in zwei Teile geteilt. Setzen Sie die gewünschte Auto Bewegungsvorlage aus der Bibliothek des **Inhalt Manager** ein und/oder doppelklicken Sie, um die Auto Bewegung für jeden Teil fein einzustellen.



5. Wiederholen Sie die oben gezeigten Schritte, um den Clip in so viele Teile zu teilen, wie benötigt. Sie können optional rechtsklicken, um den Clip wenn nötig umzubenennen.



6. Spielen Sie das Projekt ab, um die Änderungen der Animation während der Gesangsperformance zu überprüfen.



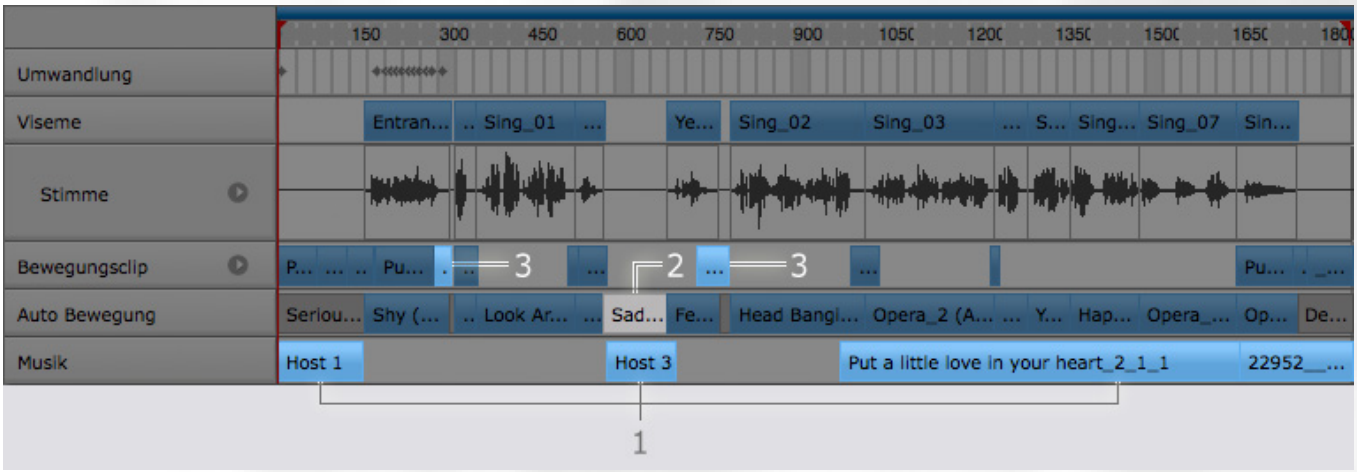
Bearbeiten von Übergängen zwischen Stimmclips

In ein einzelnes Projekt können mehrere Stimmclips geladen werden. Dabei entsteht jedoch eine Frage: Wie kann man die Lücke zwischen diesen Clips nahtlos schließen? **CrazyTalk Pro** bietet verschiedene Methoden, um Übergänge zwischen Clips zu bearbeiten.

Methoden zum Erstellen von Übergängen

Während die Auto Bewegung jedes Stimmclips über einen Übergangsteil vor dem Clip verfügen, damit stufenweise Änderungen der Bewegungen erzeugt werden können, können Sie optional die folgenden Funktionen nutzen, um zwei oder mehr Stimmclips im Projekt miteinander zu verbinden und das gesamte Script weiter zu entwickeln.

1. Hinzufügen von Hintergrundmusik, um den nächsten Stimmclip zu untermalen oder die Atmosphäre des Stimmclips zu optimieren
2. Einsetzen einer Ruhebewegung, um die Stimmung des Darstellers zu simulieren, bevor zum nächsten Clip übergegangen wird.
3. Einsetzen von Bewegungsclips, um Änderungen von Emotionen oder Bewegungen zwischen unterschiedlichen Stimmclips zu erzeugen.

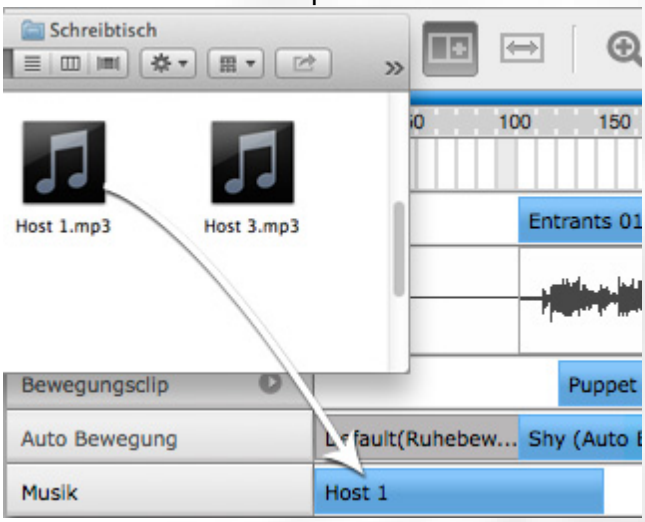


Hinzufügen von Hintergrundmusik

Jeder Begleitkommentar oder Audio Mix für die Hintergrundmusik kann als Einleitung für einen Stimmclip dienen, als Verbindung zwischen zwei Clips oder zur Verbesserung der Stimmung durch Erhöhen der Aufmerksamkeit. Hintergrundmusik kann jederzeit im WAV oder mp3 Format für unterschiedliche Zwecke in die **Musik** Spur eingesetzt werden.

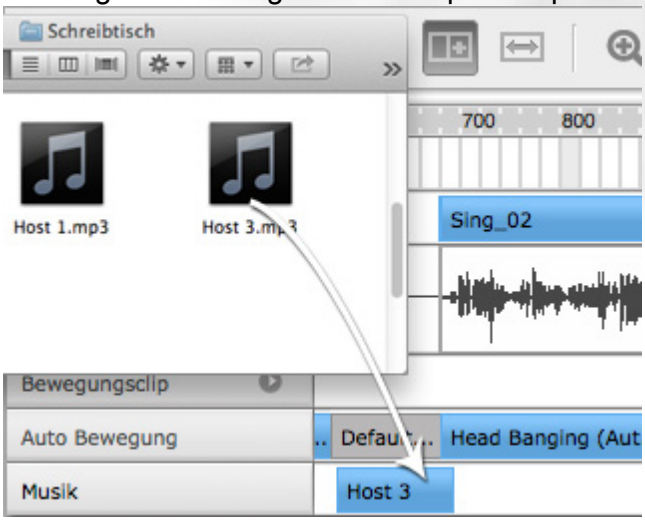
Einleitung in ein Projekt

Zu Beginn des Beispielprojekts wird der Begleitkommentar eines Moderators, der den Kandidaten ankündigt, benötigt. Fügen Sie die audiodatei mittels Drag und Drop in die **Musik** Spur ein. Es wird ein Hintergrundmusikclip in die Spur eingefügt. Ziehen Sie den Clip zum Startframe des Projekts und ziehen Sie den ersten Stimmclip ein bißchen hinter den Clip.



Verbinden von zwei Scripten

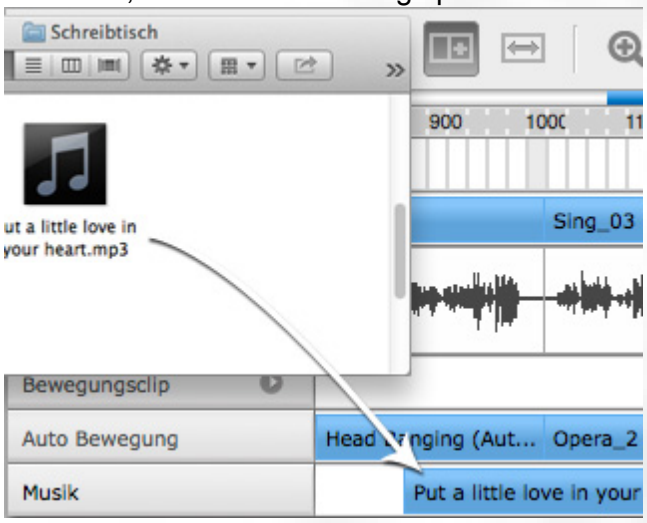
Im Beispielscript ermutigt der Moderator den Kandidaten ein zweites Mal zu singen. Fügen Sie die Audiodatei mittels Drag und Drop in die **Musik** Spur ein und verschieben Sie dann den Clip hinter den Clip mit dem ersten Gesangsversuch des Kandidaten. Ziehen Sie den letzten Stimmclip nach hinten, um die Länge des Hintergrundmusikclips anzupassen.



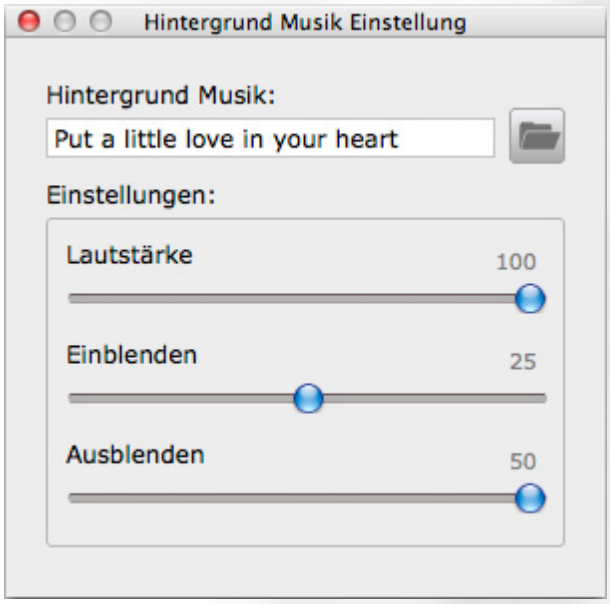
Verbessern der Stimmung

Bereiten Sie zum Beispiel einen Audiomix vor, bei dem die Zuhörer beginnen mitzusingen und bis zum Ende mitklatschen.

1. Fügen Sie die Audiodatei mittels drag und Drop in die **Musik** Spur ein und verschieben Sie den Clip an die Stelle, an der die Stimmung optimiert werden soll. Kürzen Sie den Clip auf die gewünschte Länge.



2. Doppelklicken Sie auf den Clip, um das Bedienfeld für die **Hintergrund Musik Einstellung** zu öffnen. Erhöhen Sie die **Einblenden** und **Ausblenden** Werte, um die Hintergrundmusik am Anfang einzublenden und am Ende die Lautstärke der Musik wieder zu verringern.

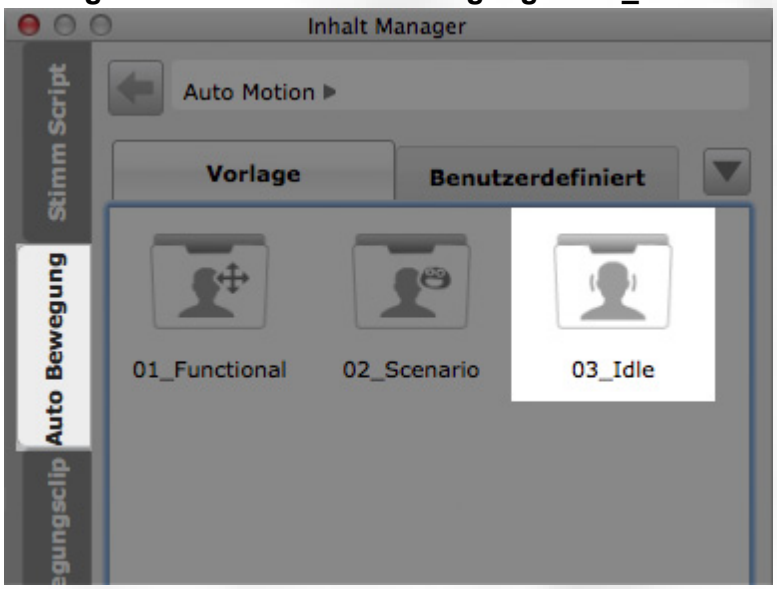


3. Spielen Sie das Projekt ab und überprüfen Sie das Ergebnis des Übergangs zwischen den Stimmclips. Das Singen der Zuhörer wird nun mit dem Darsteller eingeblendet und das Klatschen zur Zugabe wird am ende ausgeblendet.

Einsetzen einer Ruhebewegung

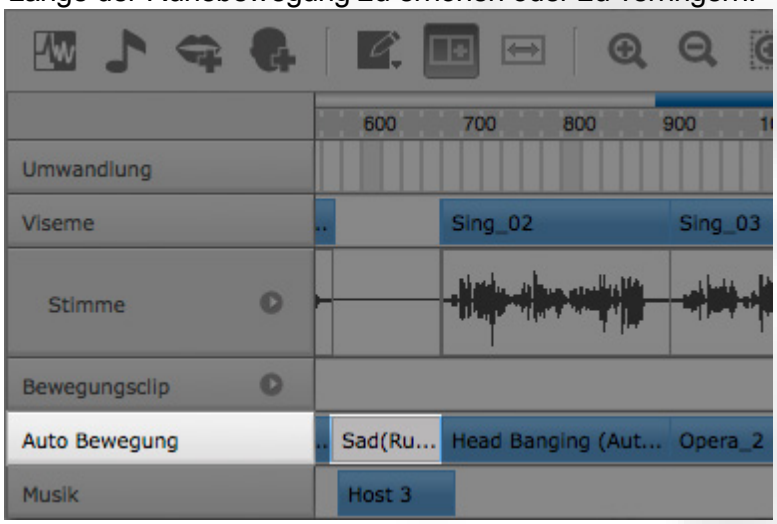
Sie können passende Ruhebewegungen in die **Auto Bewegungs**spur einsetzen, um die Stimmung zu reflektieren, wenn die Animation des Stimmclips in die nächste übergeht. Erinnern Sie sich, dass der Kandidat im Beispielprojekt bei seinem ersten Versuch traurig ist und dann vom Moderator ermutigt wird.

1. Doppelklicken Sie auf die Standard Ruhebewegung zwischen den beiden Stimmclips. Der **Inhalt Manager** wechselt zur **Auto Bewegung** >> **03_Idle** Bibliothek.



2. Wählen Sie die **Sad** Vorlage aus der Bibliothek, um den Übergangseffekt zu erzeugen.

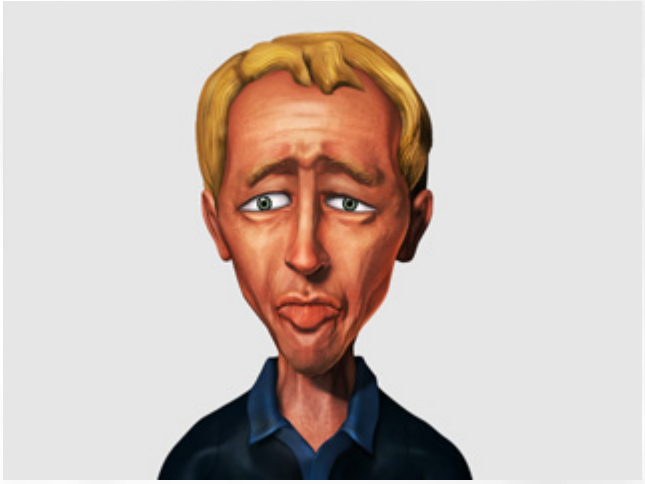
3. Die Standard Ruhebewegung in der **Auto Bewegungs**spur wird geändert. Optional können Sie den letzten Auto Bewegungsclip weiter vom vorherigen weg oder näher an diesen heran schieben, um die Länge der Ruhebewegung zu erhöhen oder zu verringern.



4. Spielen Sie das Projekt ab, um den Übergangseffekt anzusehen.



Der Darsteller bewegt sich mit der original Ruhebewegung, wenn er vom Moderator aufgefordert wird zu beginnen.



Nach dem Einsetzen der Ruhebewegung sieht der Darsteller traurig aus, wenn er sich bewegt.

Hinweis:

Wenn Sie den Übergangseffekt der eingesetzten Ruhebewegung entfernen möchten, ziehen Sie den Abspielknopf zur Ruhebewegung und doppelklicken Sie auf die "_Blank" Vorlage in der Ruhebewegung Bibliothek. Die original Ruhebewegung wird dann mit einer leeren ersetzt, die keine Bewegung enthält.

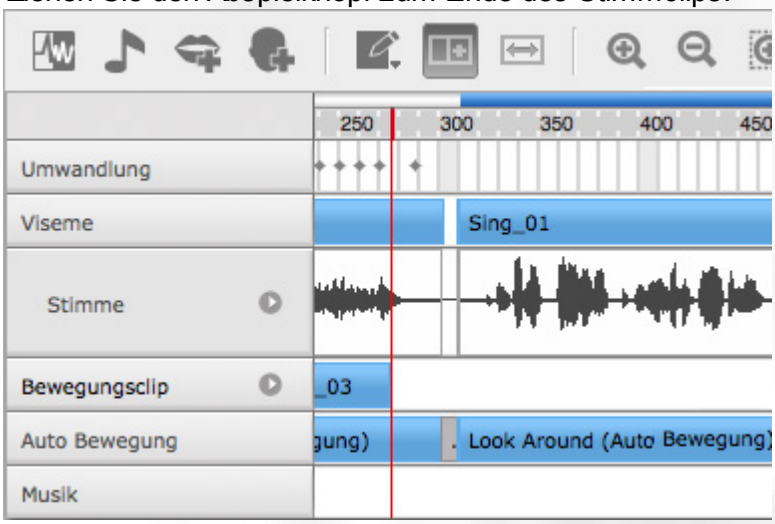
Verwenden von Bewegungsclips

Ein Bewegungsclip kann jederzeit in die **Bewegungsclip** Spur eingesetzt werden. Dies kann einen guten Übergangseffekt zwischen zwei Stimmclips erzeugen. Sie können ein Bewegungsclip Vorlage aus der **Bewegungsclip** Bibliothek im **Inhalt Manager** einsetzen oder einen Steuerungsclip mit Hilfe des Puppeteering Tools erzeugen.

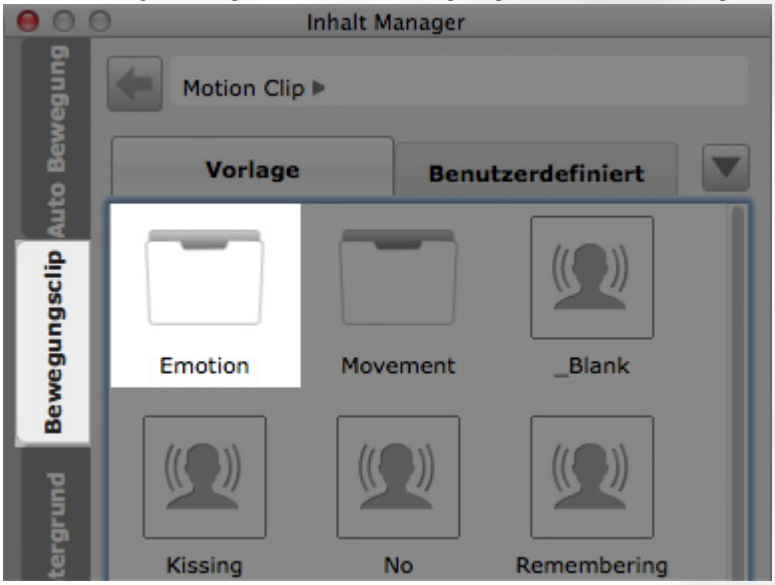
Einsetzen von Bewegungsclip Vorlagen

In diesem Beispiel setzen Sie bitte einen Gesichtsausdruck ein, bevor der nervöse Kandidat zu singen beginnt.

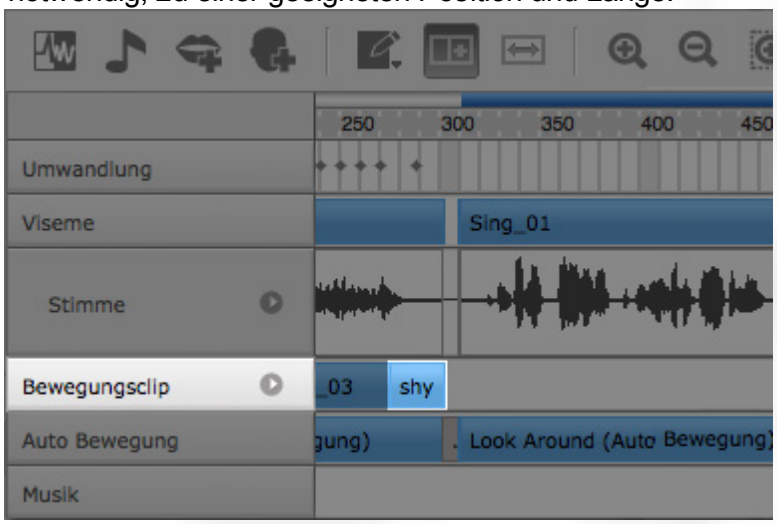
1. Ziehen Sie den Abspielknopf zum Ende des Stimmclips.



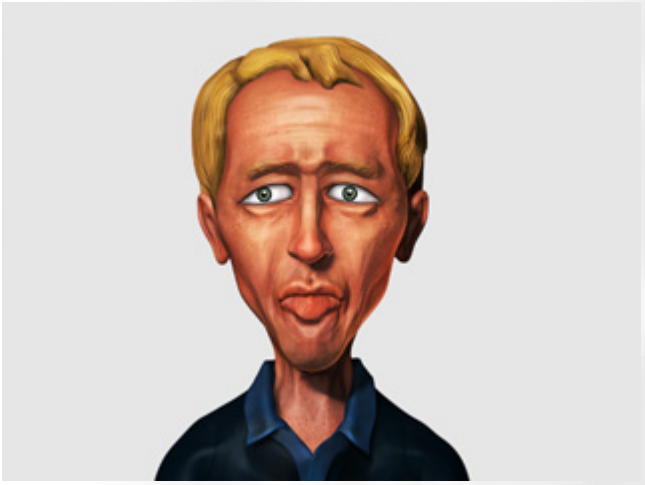
2. Wechseln Sie im **Inhalt Manager** zur **Bewegungsclip** >> **Emotion** Bibliothek und doppelklicken Sie auf die **Shy** Vorlage, um den Übergangseffekt zu erzeugen.



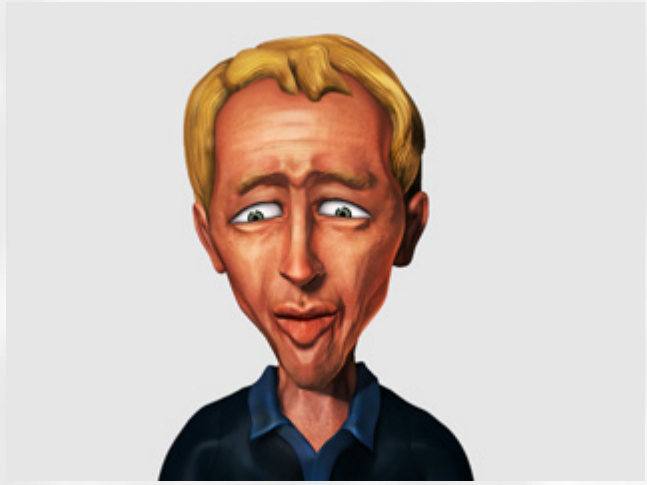
3. Der Bewegungsclip wird in die Spur eingefügt. Ziehen und kürzen Sie den Bewegungsclip, wenn notwendig, zu einer geeigneten Position und Länge.



4. Der Darsteller erhält dann zusätzlich zur Auto Bewegung auch Emotionen.



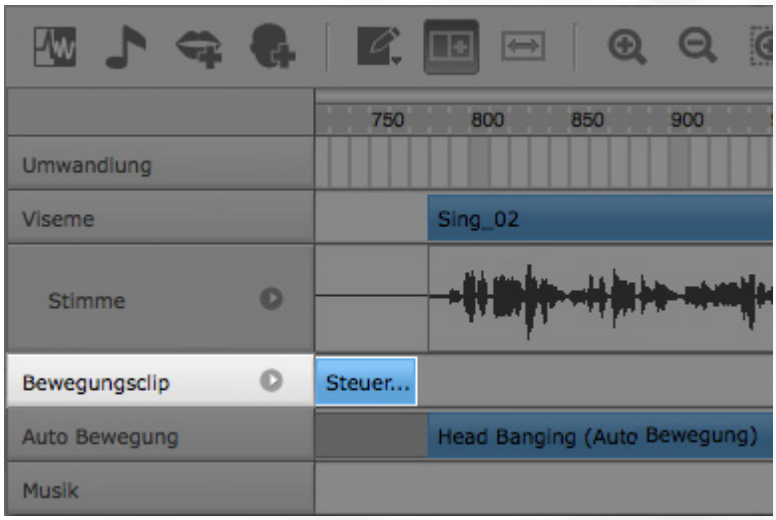
Vor dem Einsatz eines Bewegungsclips verfügt der Darsteller beim Singen nicht über bestimmte Emotionen.



Nach dem Einsetzen des Bewegungsclips sieht der Darsteller etwas schüchtern aus, wenn er singt.

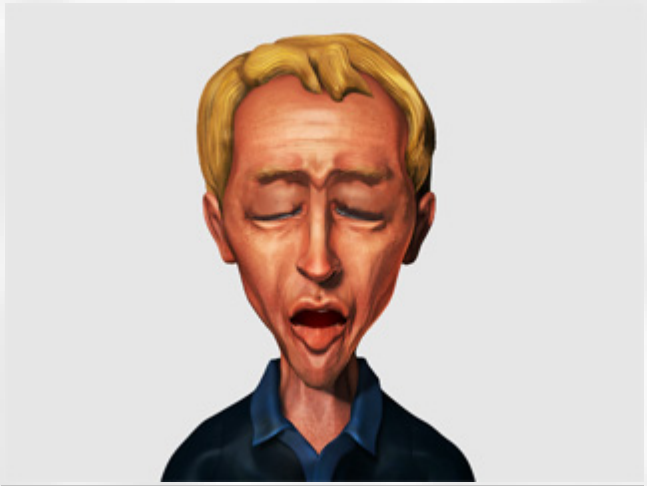
Verwenden der Bewegungssteuerung

Lassen Sie den Kanditaten beispielsweise tief durchatmen, bevor er seinen zweiten Versuch startet. Weitere Informationen über das Erstellen eines Bewegungsclips erhalten Sie in den Kapiteln Lektion 5 und Einbinden von Gesichtsausdrücken.





Vor dem Einsetzen eines Steuerungsclips stoppt der Darsteller, bevor er singt.



Nachdem der Steuerungsclip erstellt wurde, holt der Darsteller tief Luft, bevor er mit dem Singen beginnt.

7

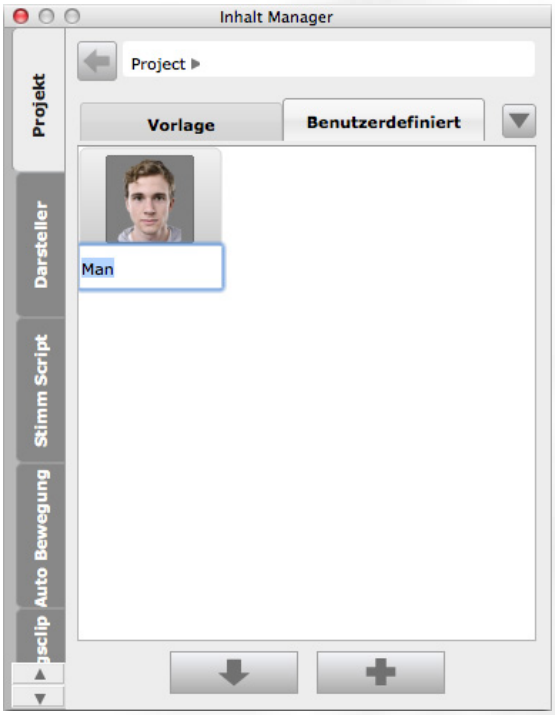
Lektion 7 Speichern und Exportieren

Speichern und Exportieren

Wenn ein Projekt erstellt wurde, können Sie es speichern und bei Bedarf in verschiedene Multimedia Formate exportieren.

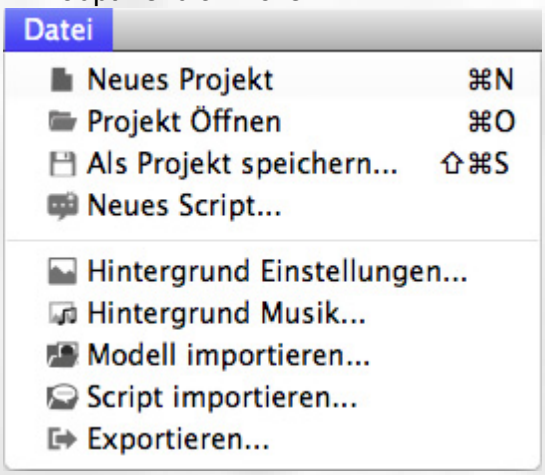
Ein Projekt speichern

Wecheseln Sie im **Inhalt Manager** zur Registerkarte **Projekt**, um ein aktuelles Porjekt als neues Projekt zu speichern, oder ein bestehendes Projekt zu überschreiben.



Als neues Projekt speichern

Klicken Sie den **Hinzufügen | Speichern als**  Button. Ein Miniaturbild wird in der Registerkarte **Benutzerdefiniert** erstellt. Benennen Sie Ihr Projekt. Sie können auch **Datei** >> **Als Projekt Speichern** (Schnelltaste: Windows - Strg + S; Mac - Shift + Cmd + S) im Hauptmenü anklicken.

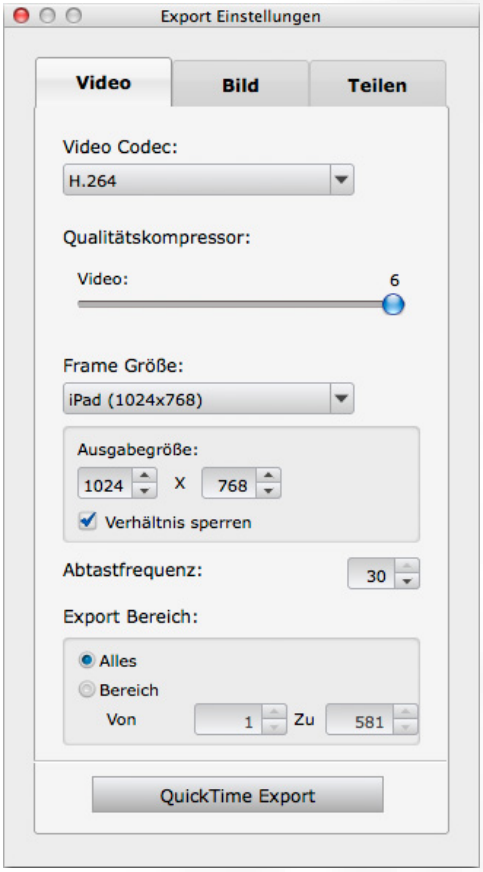


Überschreiben eines bestehenden Projekts

Wählen Sie ein bestehendes Projekt in der **Benutzerdefiniert** Bibliothek aus und klicken Sie dann den **Hinzufügen | Speichern als**  Button. Das alte Projekt wird ersetzt.

Exportieren eines Projekts

Wenn Sie mit dem Projekt zufrieden sind, können Sie den **Exportieren**  Button in der Toolbar klicken, um den sprechenden Darsteller in verschiedene Multimedia Formate auszugeben, beispielsweise als iPad Movie Clip.

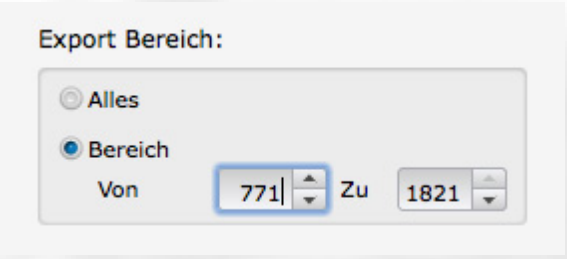


Folgen Sie den nachstehenden Schritten, um das gesamte Projekt auszugeben:

1. Passen Sie im Bedienfeld für die **Export Einstellungen** die Export Einstellungen in der **Video** Registerkarte für die gewünschte Qualität an.
2. Wählen Sie **iPad** aus dem **Frame Größe** Aufklappmenü.
3. Wählen Sie **Alles** im **Export Bereich**, um alle Stimm Scripte oder Clips im Projekt zu exportieren.

Hinweis:

Wenn Sie als Video exportieren, können Sie wählen, ob Sie bestimmte Stimm Scripte oder Clips aus einem langen Projekt herausfiltern möchten. Wählen Sie **Bereich** und geben Sie den Start und End Frame, um den Exportbereich zu bestimmen.



4. Klicken Sie den **QuickTime Export** Button. Dann können Sie die gewünschten Scripte oder Clips auf dem iPad ansehen.



Exportieren Sie das gesamte Projekt.



Exportieren Sie Teile des Scripts oder Clips eines Projekts.

CrazyTalk 7 Erste Schritte

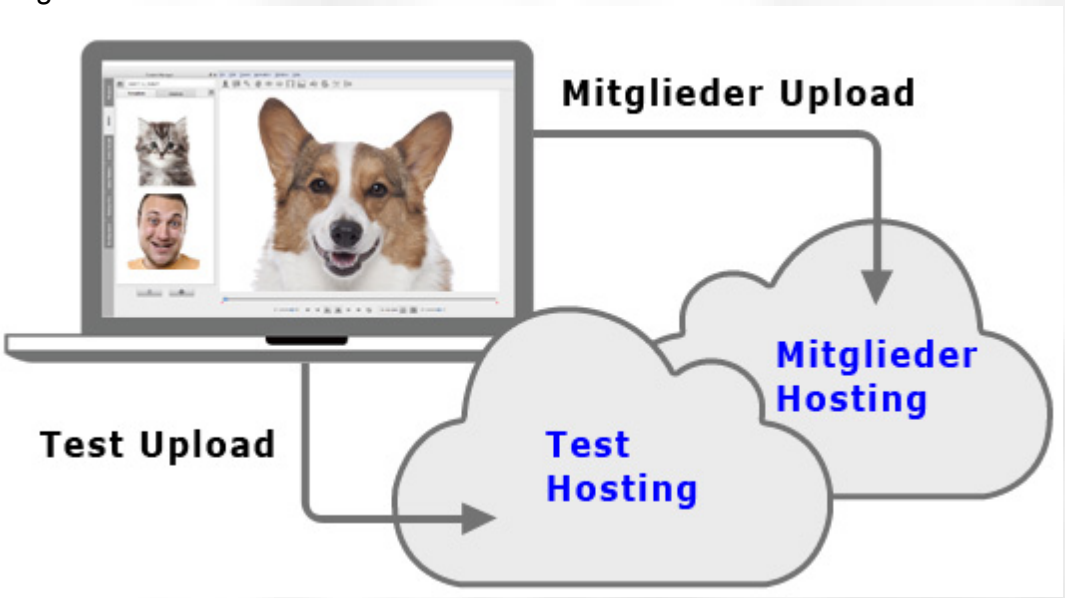
8

Lektion 8 Veröffentlichen und Teilen (Neu)

Veröffentlichen und Teilen (Neu für 7.3)

Sie können CrazyTalk Projekte mit Freunden auf Seiten der sozialen Netzwerke teilen oder den zur Verfügung gestellten Quellcode verwenden und diesen in den Code Ihrer Webseite einbetten, so dass Ihr Projekt als Eyecatcher und interaktiver Guide dient. Außerdem können Sie Ihre Projekte in die **CrazyTalk Cloud** zum Teilen mit anderen Apple Geräten wie iPhones, iPods Touch, iPads oder iPad Minis hochladen. Sie können dann mit dem Darsteller interagieren, wenn Sie die kostenlose **CrazyTalk** Mobile App, die Sie im App Store finden, installiert haben.

Der Workflow für das Hochladen auf Webseiten oder iOS Geräte funktioniert wie in der Abbildung unten gezeigt.



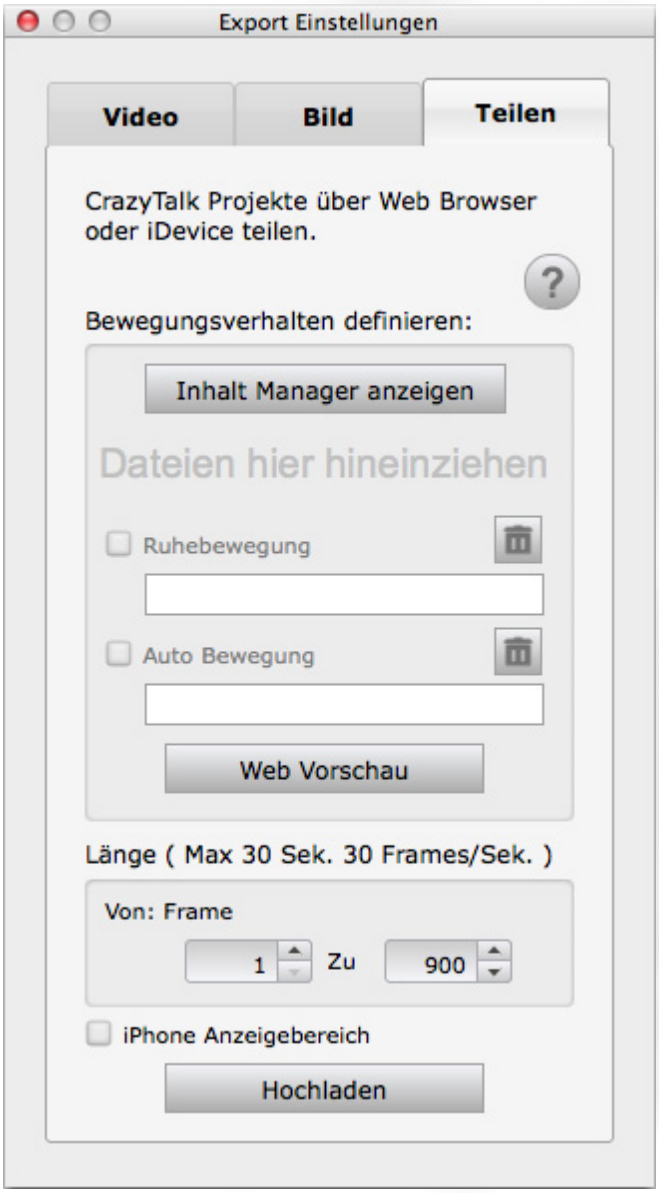
Wenn Sie Projekte in den **CrazyTalk Cloud** Speicherplatz hochladen, können Sie sich mit Ihrem Mitgliedskonto einloggen, um Projekte im zugehörigen Cloud Speicher zu speichern. Oder Sie loggen sich als Test User ein und testen den Ablauf für Veröffentlichen und Teilen, wobei die hochgeladenen Projekte aber nur für begrenzte Zeit gespeichert werden. Weitere Informationen erhalten Sie auf der offiziellen Seite und können dann entscheiden, ob Sie Ihr Projekt in die Cloud für **Test Hosting** oder **Mitglieder Hosting** hochladen möchten.

Erste Schritte für den Ablauf bei Veröffentlichen und Teilen finden Sie in den folgenden Kapiteln.

- Ein Projekt vor dem Upload ansehen
- Veröffentlichen und Teilen eines Projekts
- Ein Projekt ansehen

Ein Projekt vor dem Upload ansehen (Neu für 7.3)

Sie können Ihr Projekt ansehen, bevor Sie dieses in einem Web Browser veröffentlichen oder mit einem iOS Gerät teilen. Klicken Sie den **Export** Button. Wechseln Sie in den **Export Einstellungen** zur **Teilen** Rgisterkarte.



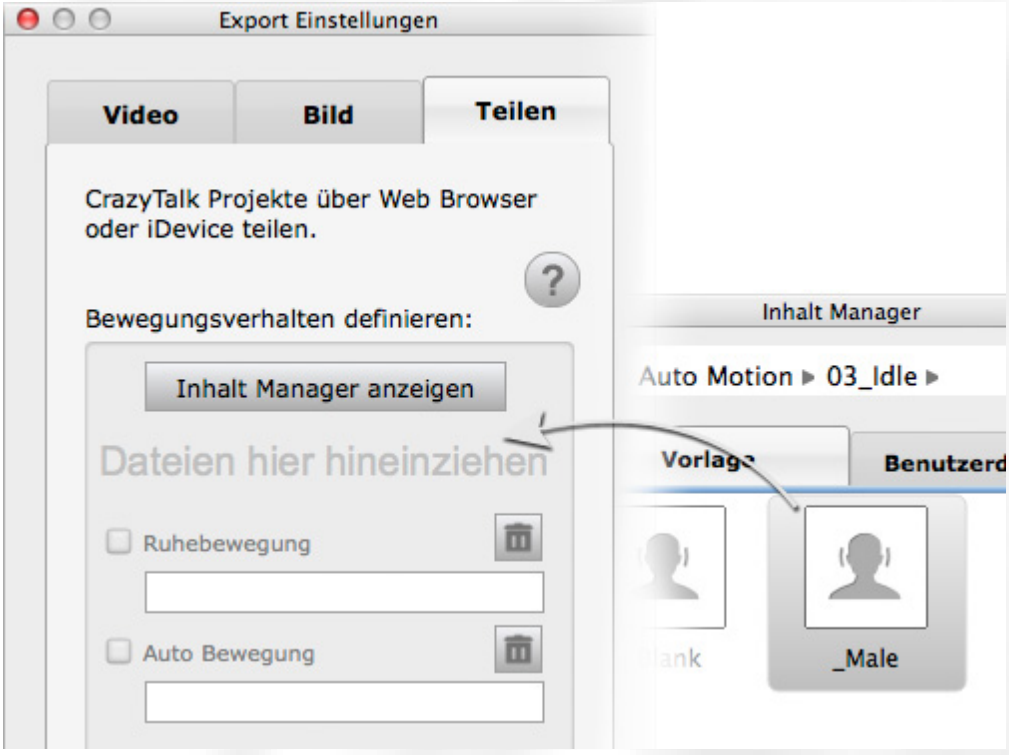
Ein Projekt vor Veröffentlichen in einem Web Browser ansehen

Im nachfolgenden Vorschau Prozess können Sie Ihrem Darsteller optional eine bestimmte Ruhebewegung zuweisen, wenn sich das Projekt im Leerlauf befindet.

1. Klicken Sie das **Ruhebewegung** Feld an, um diekt zur **Ruhebewegung** Bibliothek zu wechseln.

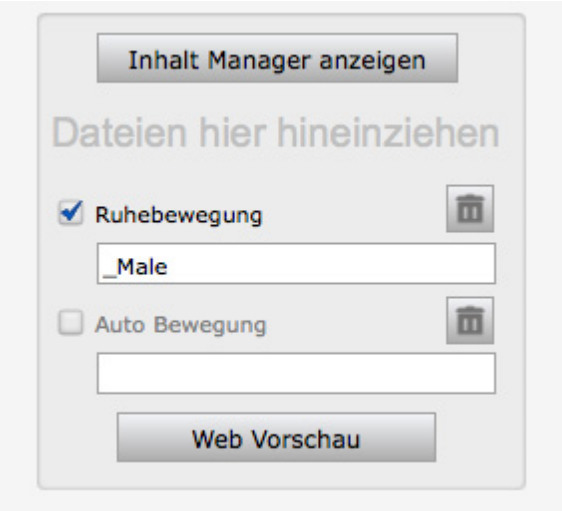


2. Fügen Sie die gewünschte **Ruhebewegung** irgendwo im **Export Einstellungen** Bedienfeld per Drag und Drop ein. Wählen Sie für dieses Beispiel die **Male** Vorlage für den menschlichen Darsteller.



Hinweis:
Derzeit wird die extra **Auto Bewegung** noch nicht unterstützt, so dass Sie diese nach dem Veröffentlichen Ihres Projekts im Web ignorieren können, da Sie keinen Ton aufnehmen oder Audiodateien in den Web Browser importieren können.

3. Das zugehörige Kästchen wird automatisch aktiviert und zeigt den Namen des Inhalts. Sie können durch Aktivieren oder Deaktivieren des Kontrollkästchens bestimmen, ob Sie den gewählten Inhalt hochladen möchten.



4. Wählen Sie die Wiedergabelänge, indem Sie den Bereich in die Felder eingeben oder direkt die roten Dreiecke in der Abspielleiste ziehen. Die maximale Länge eine Projekts beträgt 30 Sekunden (30 Frames pro Sekunde).

5. Stellen Sie eine Verbindung mit dem Internet her und klicken Sie den **Web Vorschau** Button, um das Browser Fenster (muss die Unity Engine unterstützen) zu öffnen und die Animation mit dem **CrazyTalk Web Player** anzusehen. Dafür müssen Sie den Unity Web Player auf Ihrem Computer installieren. Spielen Sie dann das Projekt ab.



Die zugewiesene Ruhebewegung beginnt automatisch, bevor Sie das Projekt abspielen. Sie können die Maus über den Bildschirm bewegen, um mit dem Darsteller zu interagieren. Wen der Mauszeiger für ca. zwei Sekunden stoppt, geht der Darsteller wieder in den Ruhemodus zurück.

Hinweis:

Der oben beschriebene **Web Vorschau Modus** benötigt eine Internet Verbindung. Wenn Ihr Computer nicht mit dem Internet verbunden ist, können Sie für PC die Strg Taste drücken (Befehltaste für Mac), während Sie den **Web Vorschau** Button klicken, um den **Offline Vorschau Modus** zu öffnen.

Allerdings müssen Sie sich im Moment mindestens einmal mit dem Internet verbinden, um das Projekt erfolgreich ansehen zu können, bevor Sie den **Offline Vorschau Modus** nutzen können, um das Projekt wiederzugeben oder mit dem Darsteller zu interagieren.

6. Wenn Sie mit der Vorschau zufrieden sind, können Sie das Projekt im nächsten Schritt in einem Web Browser veröffentlichen.

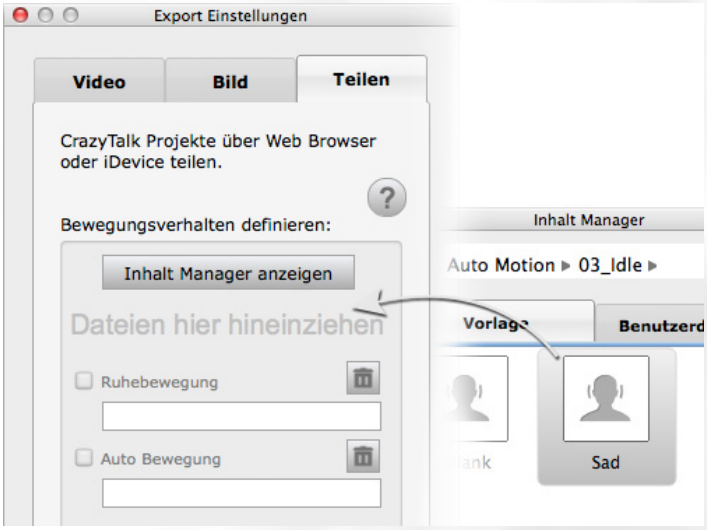
Vorschau eines Projekts vor dem Teilen mit einem iOS Gerät

In folgenden Vorschau Prozesss können Sie Ihrem Darsteller optional eine bestimmte Ruhebewegung zuweisen, wenn das Projekt sich im Leerlauf befindet oder eine einzigartige Auto Bewegung mit der er reagiert, wenn Audio Daten importiert werden.

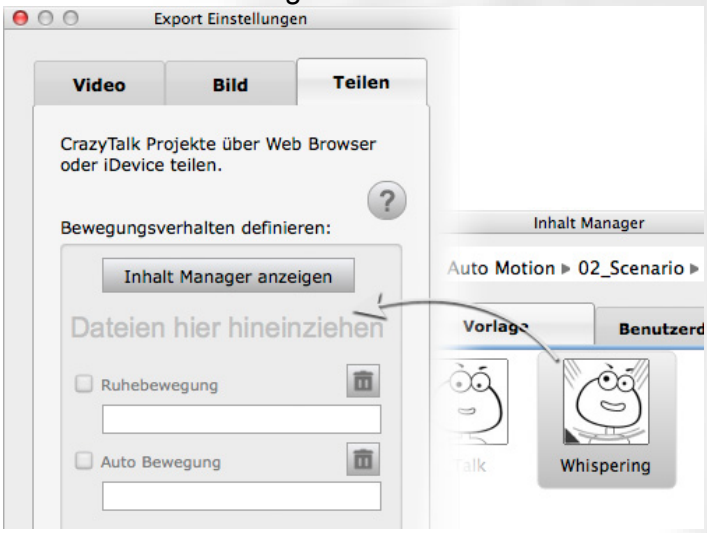
1. Klicken Sie in das **Ruhebewegung** oder **Auto Bewegung** Feld, um direkt zur **Ruhebewegung** oder **Auto Bewegung** Bibliothek zu wechseln.



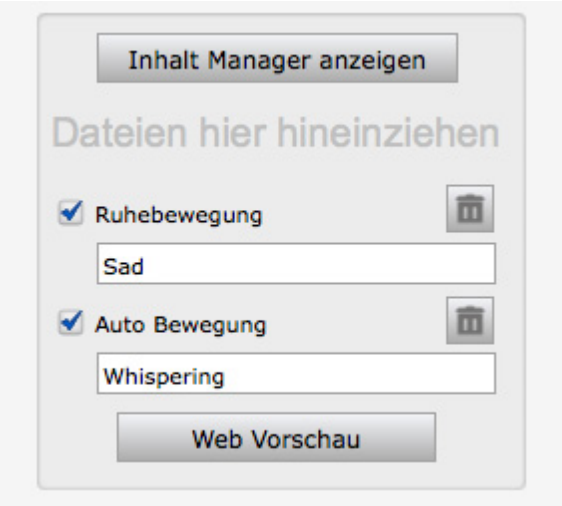
2. Fügen Sie die gewünschte **Ruhebewegung** irgendwo im **Export Einstellungen** Bedienfeld per Drag und Drop ein. Wählen Sie für dieses Beispiel die **Sad** Vorlage, um die Persönlichkeit des Charakters zu definieren.



3. Fügen Sie die gewünschte **Auto Bewegung** irgendwo im **Export Einstellungen** Bedienfeld per Drag und Drop ein. Wählen Sie für dieses Beispiel die **Whispering** Vorlage, um die Reaktion des Charakters auf die zugewiesenen Audio Daten zu definieren.



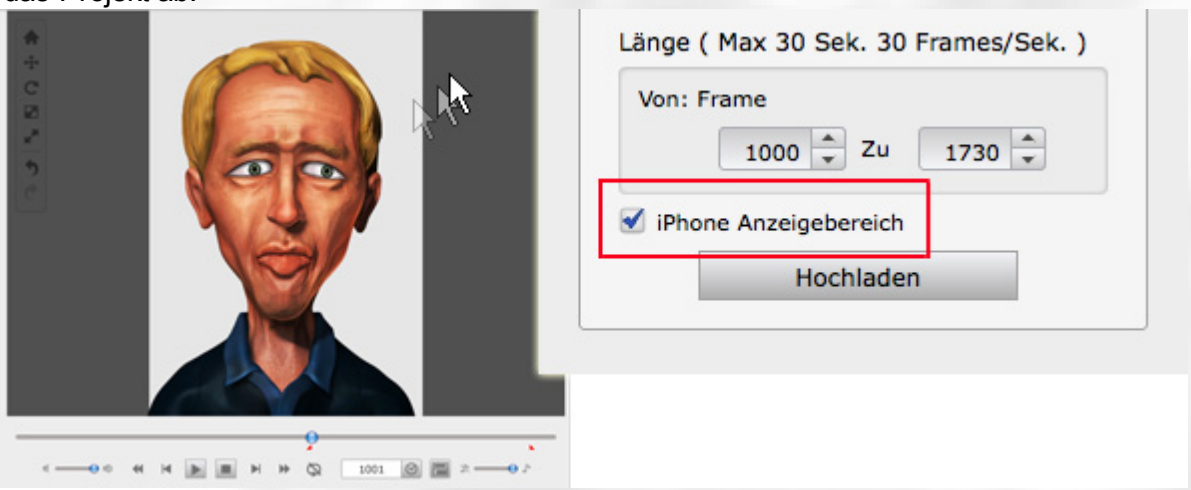
4. Das zugehörige Kästchen wird automatisch aktiviert und zeigt den Namen des Inhalts. Sie können durch aktivieren oder deaktivieren des Kontrollkästchens bestimmen, ob Sie den gewählten Inhalt hochladen möchten.



Hinweis:
Bitte beachten Sie, dass es keine definierte **Ruhebewegung** und **Auto Bewegung** gibt, bis das Projekt auf Ihr iOS Gerät heruntergeladen wurde.

5. Wählen Sie die Wiedergabelänge indem Sie den Bereich in die Felder eingeben oder direkt die roten Dreiecke in der **Abspielleiste** ziehen. Die maximale Länge eine Projekts beträgt 30 Sekunden (30 Frames pro Sekunde).

6. Aktivieren Sie das **iPhone Anzeigebereich** Kästchen und ziehen Sie, um den Ansichtsbereich anzupassen und für die spätere Wiedergabe auf einem iOS Gerät zu verbessern. Spielen Sie dann das Projekt ab.



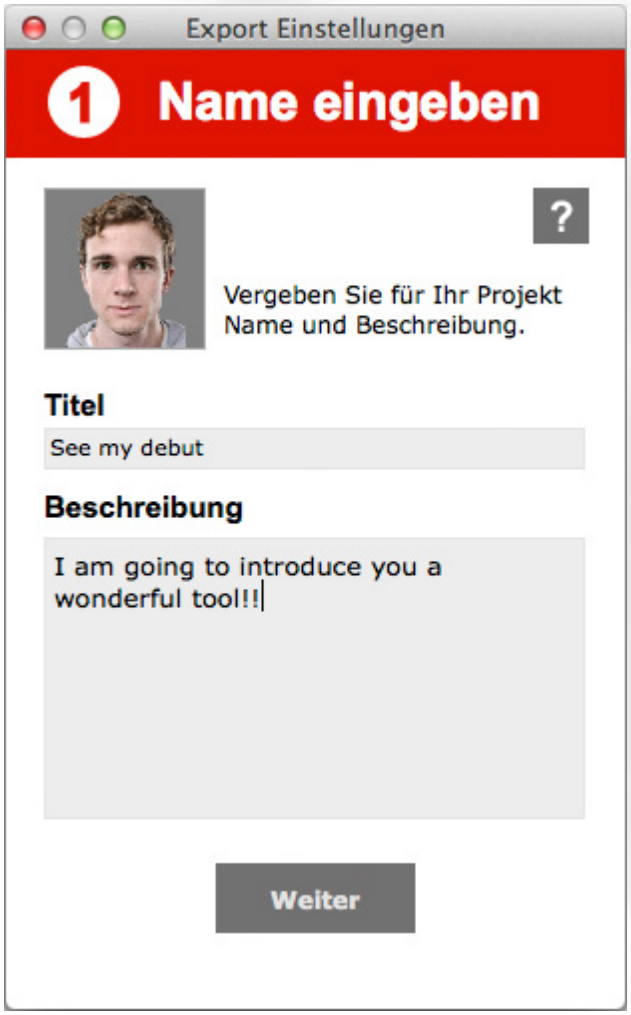
7. Wenn Sie mit der Vorschau zufrieden sind, können Sie das Projekt im nächsten Schritt mit einem iOS Gerät teilen.

Veröffentlichen und Teilen eines Projekts (Neu für 7.3)

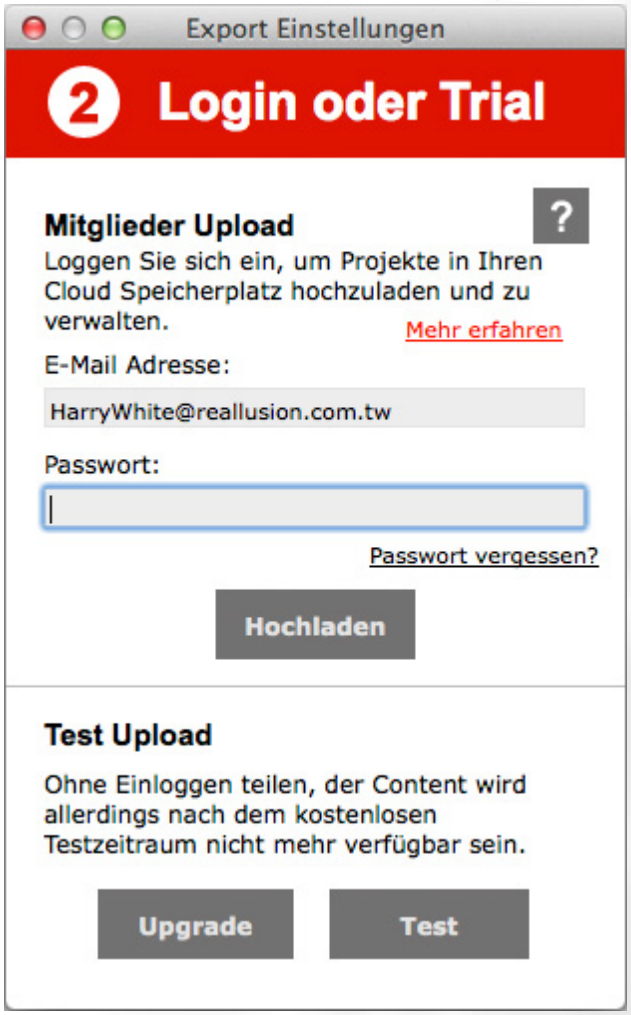
Wenn ein Projekt in einem Blog oder sozialen Netzwerk veröffentlicht wurde, können Sie und Ihre Freunde es ansehen und im Web mit dem Darsteller des Projekts interagieren. Wenn ein Projekt auf ein iOS Gerät wie ein iPhone, iPod Touch, iPad oder iPad min heruntergeladen wurde, können Sie den Darsteller mit den individuell angepassten **Ruhe-** und **Autobewegungen** steuern und mit Hilfe der kostenlosen **CrazyTalk** App mit diesem interagieren.

Ein Projekt hochladen

1. Wenn Sie mit dem Ergebnis der Vorschau, zufrieden sind, klicken Sie den **Hochladen** Button in den **Export Einstellungen**. Geben Sie dem Projekt dann einen Namen und fügen Sie eine Beschreibung hinzu.



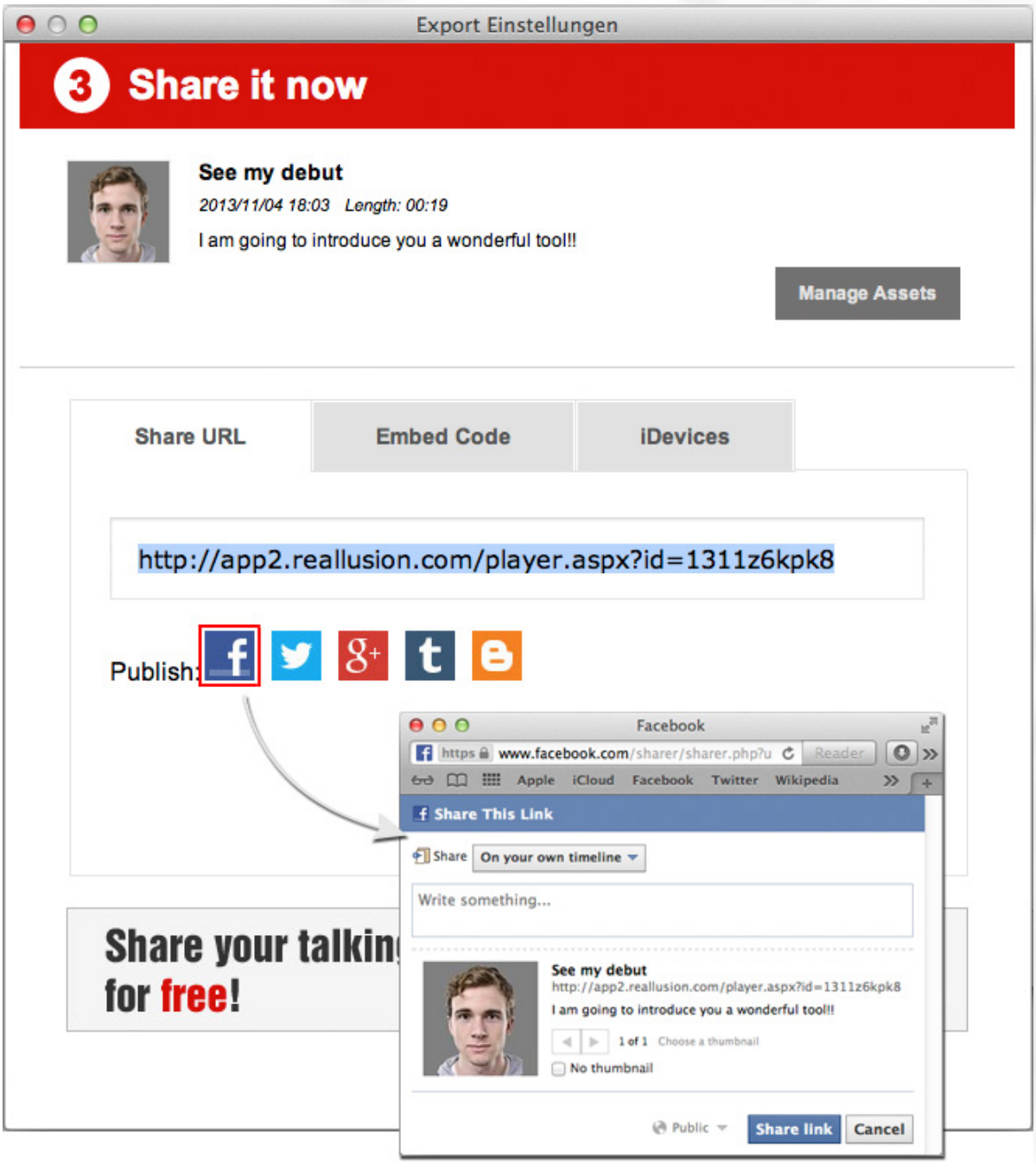
2. Als nächstes bestimmen Sie, ob das Projekt in den Test oder Mitglieder Speicher der Cloud hochgeladen werden soll. Klicken Sie den **Hochladen** Button, um das Projekt hochzuladen und in Ihrem Mitgliedskonto zu speichern oder klicken Sie den **Test** Button, um das Projekt hochzuladen und kostenlos zu testen. Warten Sie dann, bis Ihr Projekt erfolgreich in die Cloud hochgeladen wurde.



Veröffentlichen im Web Browser

Wenn der Upload abgeschlossen ist, können Sie Ihr Projekt in sozialen Netzwerken oder auf Webseiten teilen. Wenn Sie es beispielsweise auf Facebook veröffentlichen möchten, klicken Sie einfach in der **Share URL** Registerkarte auf das Facebook Symbol, um Ihr Projekt zu veröffentlichen und Spaß mit Freunden und Familie zu haben.

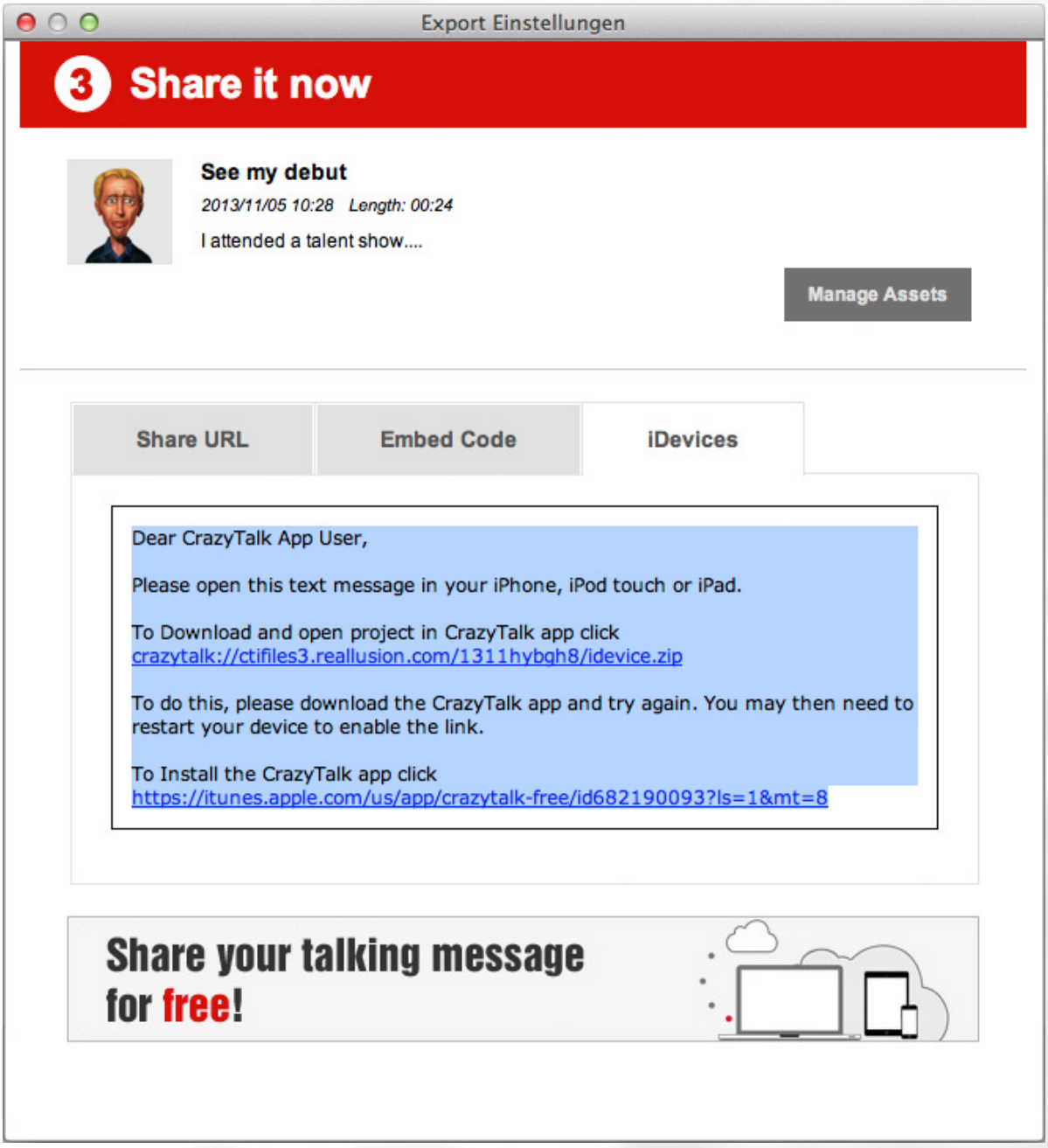
Alternativ können Sie die URL Adresse (http://app2.reallusion.com/player.aspx?id=**********), die in der **Share URL** Registerkarte angezeigt wird, in die Zwischenablage kopieren und dann auf der Facebook Pinnwand einfügen.



Hinweis:
Sie können den Manage Assets Button klicken, um alle Projekte, die Sie in die Mitglieder Cloud hochgeladen haben, zu verwalten.

Auf einem iOS Gerät teilen

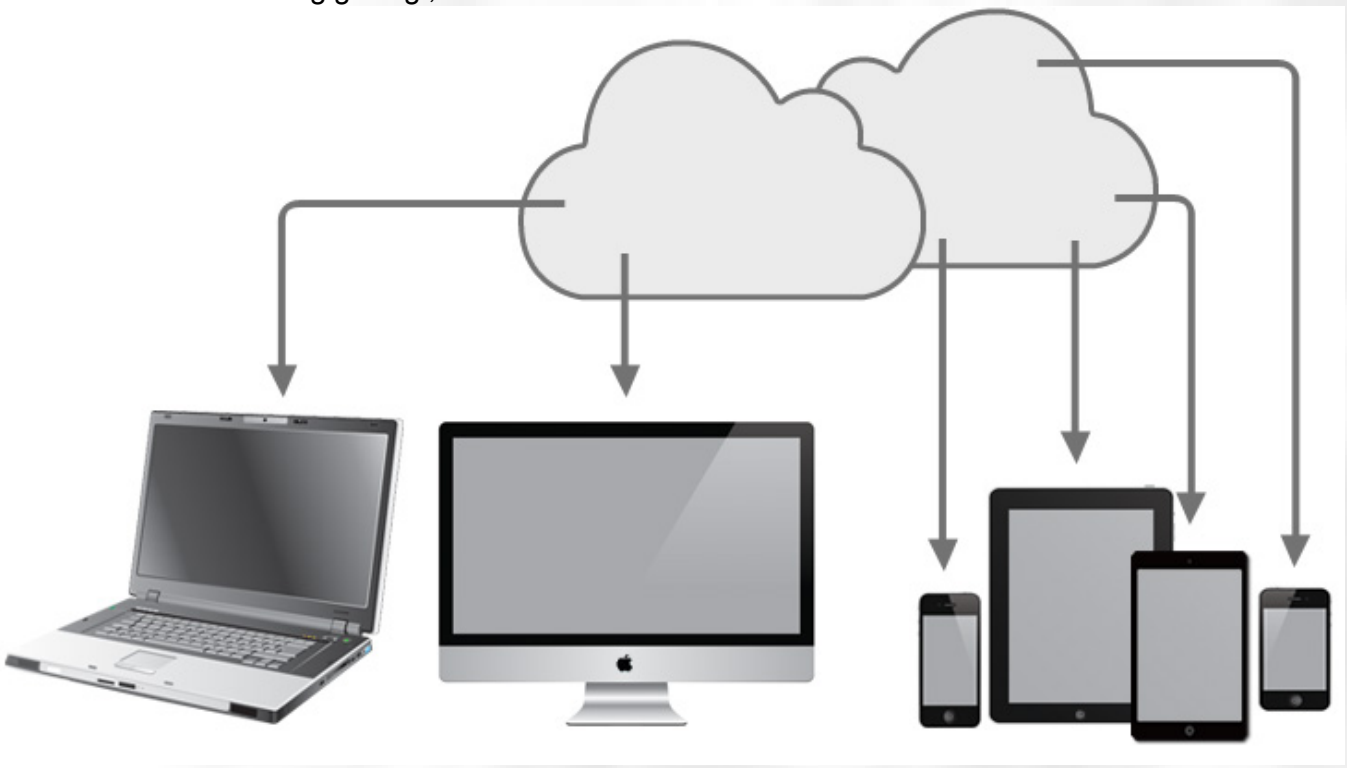
Wenn der Upload abgeschlossen ist, können Sie das Projekt mit iOS Geräten teilen. Kopieren Sie die Bildschirm Meldung in der **iDevices** Registerkarte und fügen Sie diese in eine Email oder Textnachricht ein, um diese zum Nutzer eines iOS Gerätes zu senden. User können dann mit Hilfe der kostenlosen CrazyTalk App das Projekt downloaden und damit interagieren. Zuvor müssen Sie die App downloaden und installieren.



Hinweis:
Sie können den Manage Assets Button klicken, um alle Projekte, die Sie in die Mitglieder Cloud hochgeladen haben, zu verwalten.

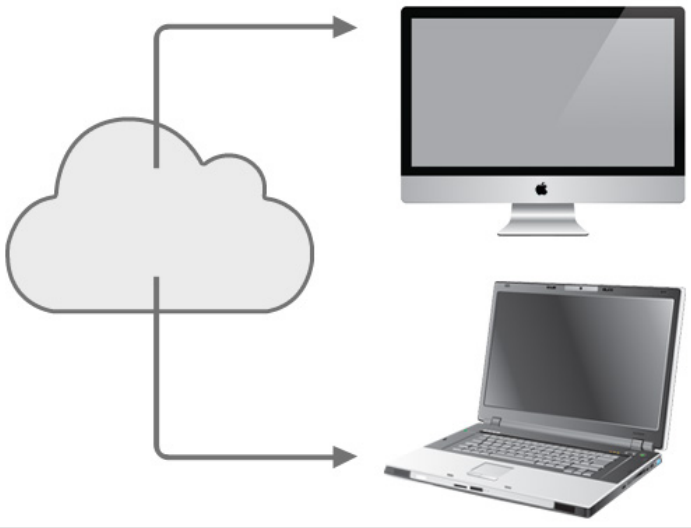
Ein Projekt ansehen (Neu für 7.3)

Nach dem Veröffentlichen oder Teilen Ihres Projekts auf einer Webseite oder einem iOS Gerät, können Sie dieses ansehen und auf einem Mac oder Windows Computer oder jedem iOS Gerät, wie in der nachstehenden Abbildung gezeigt, weiter teilen.



Ein Projekt im Web Browser ansehen

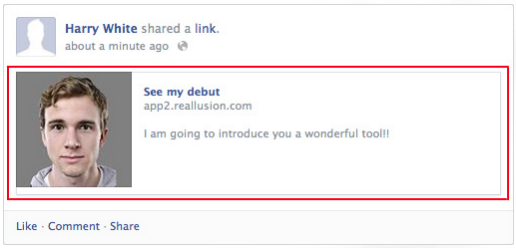
Wenn ein Projekt in einem sozialen Netzwerk oder auf einer Webseite veröffentlicht wurde, können Sie mit Ihren Freunden die Animation ansehen und mit dem Darsteller in einem Web Browser interagieren, der wie in der folgenden Abbildung gezeigt, den Unity Web Player unterstützt.



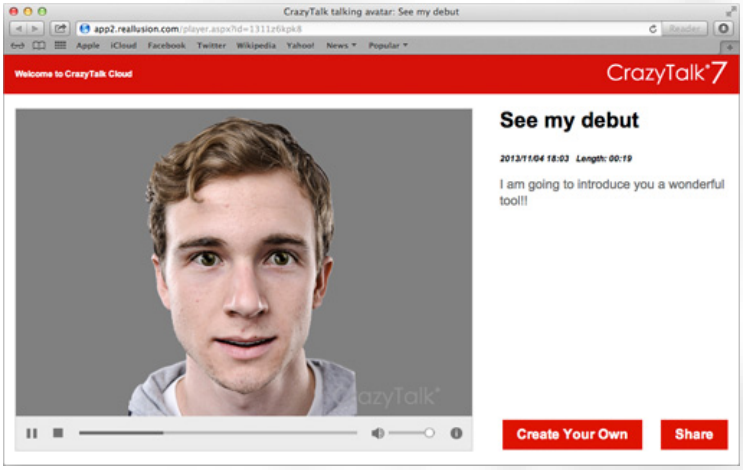
Web Browser, die die Unity Engine unterstützen
Auf Mac Computern: • Safari • Chrome • Firefox (Offline Vorschau wird nicht unterstützt)
Auf Windows Computern: • IE Version 8, 9, 10 • Chrome • Firefox

Auf einem Mac/Windows Web Browser

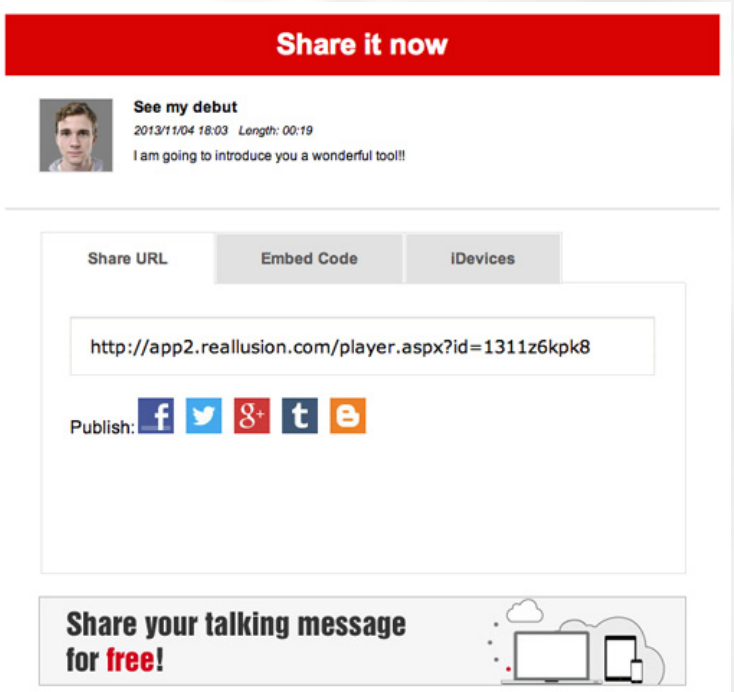
Projekte, die in einem Web Browser veröffentlicht wurden, (z.B. Seiten sozialer Netzwerke) können in einem Link/ohne Miniaturbild angezeigt oder in eine Webseite eingebettet werden (z.B. Blog Posts). Das nachstehende Projekt auf Facebook verfügt beispielsweise über ein Miniaturbild.



Wenn Sie den Link oder das Miniaturbild auf Seiten sozialer Netzwerke anklicken, wird eine offizielle Seite angezeigt, wie abgebildet. Sie können dann das Projekt mit dem **CrazyTalk Web Player** ansehen. Zuvor muss jedoch der Unity Web Player auf Ihrem Computer installiert werden. Spielen Sie das Projekt ab, um es anzusehen oder bewegen Sie die Maus über den Bildschirm, um mit dem Darsteller zu interagieren.

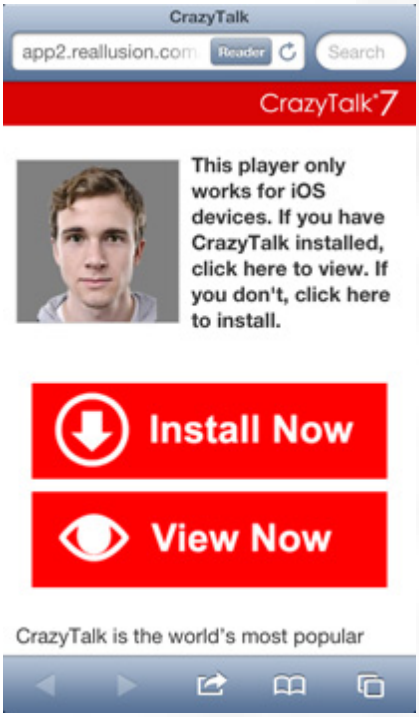


Betrachter können außerdem den **Share** Button klicken, um das Projekt mit der gleichen Methode auf einer anderen Webseite oder einem iOS Gerät zu veröffentlichen oder teilen.



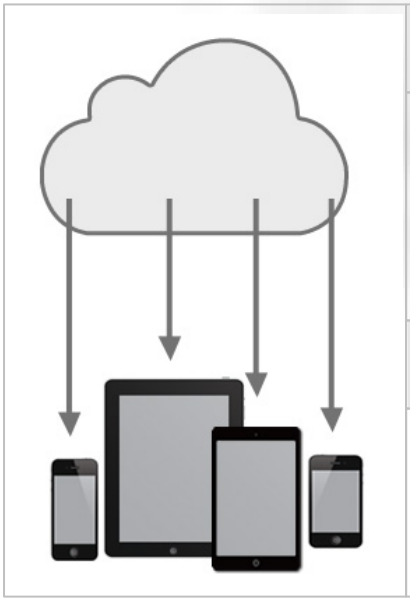
Auf einem iOS Web Browser

Wenn Sie einen Projektlink (z.B. http://app2.reallusion.com/player.aspx?id=**********) in einer Email oder Textnachricht finden, können Sie den URL Link anklicken und in Web Browsern öffnen, die die Unity Engine unterstützen, wie Safari oder Chrome auf Ihrem iOS Gerät. Sie werden automatisch zu einer Seite umgeleitet, so dass Sie die Projekte auf einem iOS Gerät über die Umleitungsseite ansehen können. Weitere Informationen erhalten Sie am Ende dieser Seite.



Ein Projekt auf einem iOS Gerät ansehen

Wenn Sie eine Email oder Textnachricht erhalten haben und zum **CrazyTalk** Projekt auf Ihrem Mobilgerät weitergeleitet wurden, können Sie das Projekt in der kostenlosen **CrazyTalk** App ansehen, steuern und mit dem Darsteller interagieren.



Mit Browsern auf Smartphones oder Tablets ansehen

Obwohl diese bisher nicht unterstützt werden, können die folgenden Web Browser auf einem Apple Gerät Sie umleiten, so dass Sie Ihre Projekte in der **CrazyTalk** App ansehen können.

- Safari
- Chrome

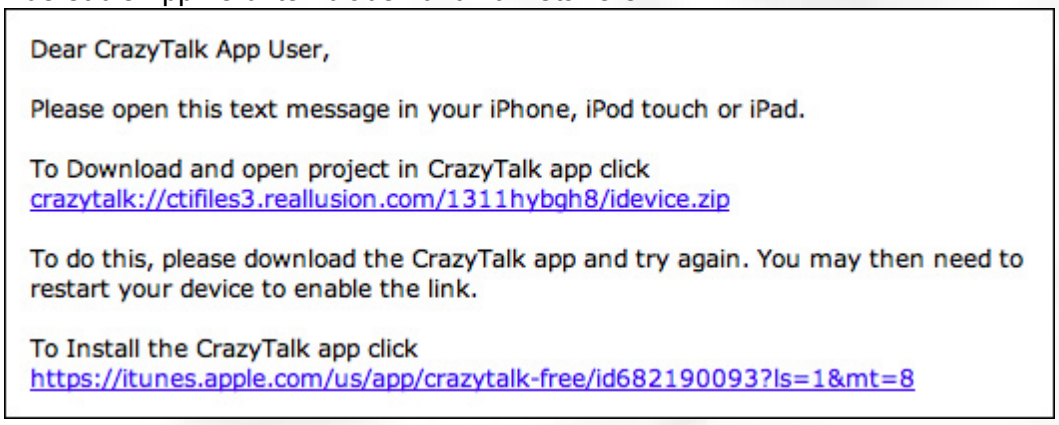
Mit der CrazyTalk App ansehen

Sie können Projekte durch Installieren der kostenlosen **CrazyTalk** App auf den folgenden Plattformen ansehen.

- **Apple Geräte**: iOS Geräte wie iPhones, iPods touch, iPads oder iPads Mini.
- **Android Geräte**: Noch nicht unterstützt.

Über Email oder Textnachricht auf einem iOS Gerät

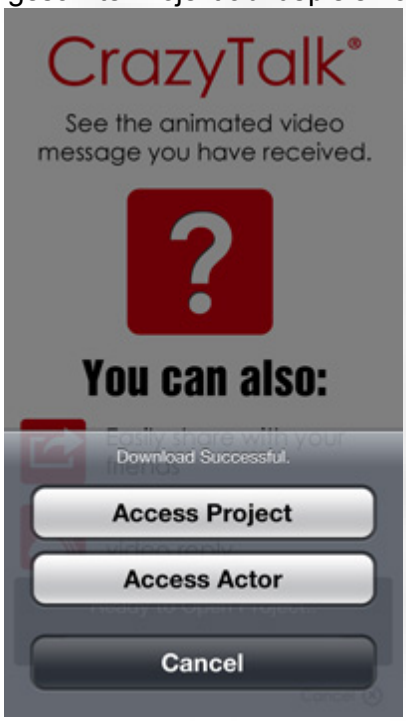
1. Wenn Sie die **CrazyTalk** App nicht auf Ihrem iOS Gerät installiert haben, klicken Sie auf den unteren Link (https://itunes.apple.com/us/app/crazytalk-free/id682190093?ls=1&mt=8) in der Nachricht, um zuerst die App herunterzuladen und zu installieren.



Hinweis:

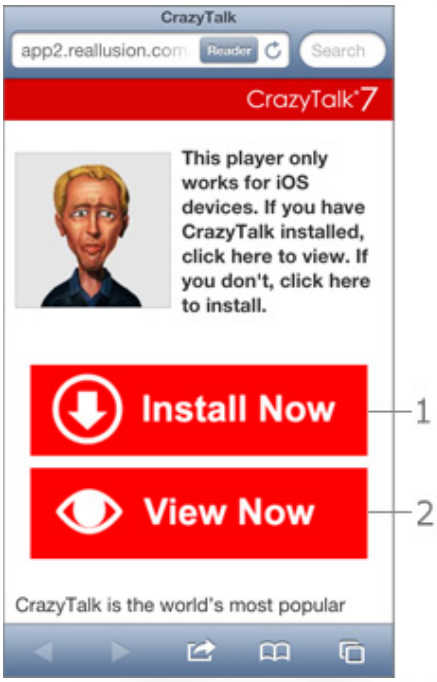
Stellen Sie sicher, dass Sie die **CrazyTalk** App in der Version 1.15 oder höher installieren, um die erweiterten Funktionen zu nutzen.

2. Als nächstes klicken Sie auf den oberen Link (crazytalk://ctifiles3.reallusion.com/**********/idevice.zip) in der Nachricht, um das hochgeladene Projekt in die App zu downloaden. Die App wird dann automatisch auf dem Gerät gestartet. Wählen Sie **Access Project** oder **Access Actor**, um das gesamte Projekt abzuspielen oder mit dem Darsteller zu spielen.



Über die Umleitungsseite auf einem iOS Gerät

Die Umleitungsseite mit deren Hilfe Sie Ihre Projekte in einem iOS Web Browser ansehen können sieht wie gezeigt aus.



1	**Install Now**	Wenn Sie die **CrazyTalk** App Nicht auf Ihrem iOS Gerät installiert haben, klicken Sie diesen Button, um die App zuerst herunterzuladen und zu installieren.
2	**View Now**	Wenn Sie die **CrazyTalk** App bereits auf Ihrem iOS Gerät installiert haben, klicken Sie diesen Button, um das hochgeladene Projekt in die App zu downloaden.

Nach Klicken des **View Now** Buttons, startet die App automatisch auf dem Gerät. Sie können **Access Project** oder **Access Actor** wählen, um das gesamte Projekt abzuspielen oder mit dem Darsteller zu spielen.



Projekte mit den festgelegten Ruhe- und Autobewegungen ansehen

Die **CrazyTalk** App ermöglicht Ihnen hochgeladene Projekte anzusehen, den Darsteller zu steuern, Ihre Stimme aufzunehmen oder einen iTunes Musiktitel zu wählen, um lippensynchrone Animationen mit der individuell eingerichteten **Ruhe-** und **Autobewegung** zu erstellen. Die Ergebnisse Ihrer Steuerung können Sie außerdem auf YouTube oder Facebook hochladen.

		
Wählen Sie **Access Project**, um das hochgeladene Projekt auf einem iOS Gerät (in diesem Beispiel ein iPhone) anzusehen.	Wählen Sie **Access Actor**, um sich die Persönlichkeit des Darstellers, die in der vorgegebenen **Ruhebewegung** (in diesem Beispiel "Sad") dargestellt wird, anzusehen.	Wählen Sie entweder **Access Project** oder **Access Actor**, und nehmen Sie dann ein Audio auf, um den Darsteller mit den vorgegebenen **Auto Bewegung** (in diesem Beispiel "Whispering") zu animieren.

Hinweis:

Für weitere Informationen können Sie den **info** ⓘ Button in der App anklicken.