



## Kurs: Crazy Talk Animator – Grundlagen

**3-tägiger Kurs** zu Crazy Talk Animator, zum Erlernen des Erstellens unterhaltsam-werbewirksamer oder Informativer, ansprechender 2D Animationen.

Im Kurs erlernen Sie das Aufsetzen der Szenen inklusive Kamerahandling, die Erstellung von Requisiten und deren Handling, sowie das Erstellen und Animieren der Charaktere inklusive Ton (Stimme). Weiterhin werden Special Effects gezeigt, die die Attraktivität Ihrer Filme steigern können.

**Schulungsdauer:** Insgesamt 24 U-Std. (1 U-Std. = 45 Minuten)

**Teilnehmerzahl:** 1-6 Teilnehmer

### **Offenes Seminar:**

**Preis pro Teilnehmer:** € 570,- exkl. MwSt.  
10% Rabatt ab dem zweiten Teilnehmer.

**Online buchbar.**

### **Inhouse Seminar:**

**Festpreis pro Veranstaltung:** € 1670,- exkl. MwSt.  
Zusätzliche **Reisekosten** (€ 0,35 pro km) bzw. ab 101 km **Übernachungskosten** (€ 65,- pro Unterrichtstag).

**Voraussetzungen:** Windows-Anwenderkenntnisse, sowie Interesse an den unten genannten Inhalten.

**Enthalten:** Unterrichtsmaterial (Skript) und Arbeits-CD, sowie 2-monatiger Support nach dem Kurs.

**Bei offenen Seminaren zusätzlich enthalten:** Verpflegung, Mittagessen nach Wahl, Getränke, sowie (ggfs.) An- und Abfahrt vom Hotel in Gießen.

### **Informationen, Buchung und Terminanfragen:**

<http://www.edv-seminare.eu>

### **Schulungsthemen sind:**

#### **Einführung**

- Die Bedienoberfläche
- Die Bedienfelder
- Werkzeuge zur Gestaltung von Requisiten und Darstellern
- Medien, Ton und Stimme importieren
- Animationswerkzeuge
- Kameras und 3D-Ansicht
- Die Zeit- und Abspielleiste

#### **Darsteller erstellen**

- Bild- und Vektorbasierte Darsteller
- Der Gesichtsdesigner
- Der Darsteller-Designer

#### **Animation**

- Animationspfade
- Sprache
- Gesichtsanimation
- Körperanimation
- Ebenenanimation
- Das Aktionsmenü

#### **Die Zeit- und Abspielleiste**

- Abspielleiste- Pfade und Bewegungen
- Zeitleiste – Clips bearbeiten und sammeln
- Zeitleiste – Sichtbarkeit und Deckkraft

#### **Szenen und Requisiten**

- Szenen zusammenstellen und Speichern
- Aufbau und Einsetze von Requisiten

#### **Spezialeffekte**

- Arten und Einsatzmöglichkeiten

#### **Kamera**

- Einsatz der Kamera

#### **Export**

- Eine Animation exportieren
- Die Dateiformate für den Export

#### **Beispielprojekte**

- Projekte
- Arbeiten mit iRequisite und iProps
- Vierbeiner
- Der Key Editor, Ebenen und Deckkraft