

การสร้าง 2D Animation ด้วยโปรแกรม Crazy Talk Animator2



รู้จักกับโปรแกรม Crazy Talk Animator2

ลักษณะและความสามารถของ Crazy Talk

เป็นโปรแกรมสำหรับใช้สร้าง 2D Animation ที่เหมาะสำหรับนักสร้างการ์ตูนมืออาชีพและมีอสมัครเล่น สามารถแปลงภาพนิ่งให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว สามารถขยับอวัยวะตา ปาก จมูกและเคลื่อนไหวบริเวณใบหน้าตามอารมณ์ เช่น โกรธ ตีใจ ร้องไห้ เป็นต้น

นอกจากแปลงภาพนิ่งให้เป็นภาพแบบอนิเมชันได้แล้ว สามารถเลือกเพิ่มเสียงตามการขยับปากของตัวละคร โดยมีเสียงให้เลือกมากมายตามความเหมาะสมกับตัวละครที่ใช้ และถ้าหากภาพที่เราเลือกใช้มีอวัยวะในการใช้พูด เช่น ริมฝีปาก ฟัน ลิ้น ไม่เข้ากับการเคลื่อนไหวที่เราเลือกใช้ เรายังสามารถเปลี่ยนใช้อวัยวะเหล่านี้จากที่โปรแกรมมีให้ได้

นอกจากเสียงที่โปรแกรมมีสำเร็จไว้ให้แล้ว ยังมีวิธีการเพิ่มเสียงให้กับอนิเมชัน อีกหลายทางเลือก คือ

1. Import ไฟล์เสียงที่เราอัดไว้ มาใช้ในโปรแกรมโดย บันทึกเป็นไฟล์ .mp3, .wav
2. สามารถอัดเสียงผ่านทางโปรแกรม Crazy Talk ได้เลย

ประโยชน์ของโปรแกรม Crazy Talk

1. สามารถนำไปเป็นสื่อใช้ประกอบการรายงาน การนำเสนอ สื่อการสอนต่างๆ
2. สามารถใช้เป็น ไฟล์วิดีโอตามโอกาสต่างๆ รวมทั้งงานภาพยนตร์สั้นก็สามารถประยุกต์ใช้ได้
3. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. ช่วยให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับจินตนาการ
5. ทำให้เราได้ริเริ่มความคิดใหม่ๆ รู้จักการวางแผนสร้างแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation)

แอนิเมชัน คือ การทำภาพเคลื่อนไหวโดยใช้วิธีการหรือเทคนิคให้แก่สิ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ให้สามารถเคลื่อนไหวหรือเสมือนมีชีวิตได้นั่นเอง มีเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เช่น สามารถเป็นได้ทั้งภาพสองมิติ และ สามมิติ โดยการนำภาพจากที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันต่าง

ขั้นตอนการสร้าง Animation

1. ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน สามารถแบ่งขั้นตอนการทำได้ 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ

1.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (Preproduction)

1.2 ขั้นตอนการทำ (Production)

1.3 ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction)

2. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องนั้นๆ ความสนุก ตื่นเต้น และอารมณ์ของตัวละครทั้งหลาย จะถูกกำหนดใน ขั้นตอนนี้ ทั้งหมด ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงมีหลายขั้นตอนและค่อนข้างซับซ้อน หลายคนจึงมักกล่าวว่า หากเสร็จงานในขั้นตอนเตรียมการ นี้ แล้ว ก็เสมือน ทำงานเสร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว ในขั้นตอนนี้ จะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อย ด้วยกัน โดยเรียงตาม ลำดับดังนี้ คือ

2.1 เขียนเรื่องหรือบท (story) การเล่าเรื่องที่บอกถึง เนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างในภาพยนตร์ (ตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ ฉาก แนวคิด) พิจารณาการหักมุม การสร้างความบันเทิง ความประทับใจ เขียน เนื้อเรื่องและบทพูด

2.2 ออกแบบภาพ (visual design) ออกแบบตัวละคร ออกแบบสี และลักษณะของฉาก

2.3 ทาบภาพ (storyboard) นำบทมาจำแนกมุมภาพ ต่างๆ ร่างภาพพร้อมคำบรรยาย แล้ว นำมาเรียงต่อกันเป็นฉากๆ

2.4 ร่างช่วงภาพ (animatic) นำภาพทั้งหมดมาตัดต่อ ใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด ต้องมีแนวคิด แรงบันดาลใจ

3. ขั้นตอนการทำ (Production) เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่างๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น จะสวยงามมากหรือน้อย เพียงใด ประกอบด้วย

3.1 วางผัง (layout) การกำหนดมุม ภาพและตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียดในแต่ละ ฉอตภาพนั้น ตัวละครจะต้องเคลื่อนไหว หรือแสดงสีหน้าอารมณ์อย่างไร

3.2 ทำให้เคลื่อนไหว (animate) ทำให้ตัวละคร เคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉาก กำหนดว่า ในแต่ละวินาที ตัวละครหรือสิ่งของในฉากหนึ่งๆ จะเปลี่ยนตำแหน่งหรืออิริยาบถไปอย่างไร

3.3 ฉากหลัง (background) ฉากช่วยเสริม อารมณ์ของผู้ชม สีและแสงที่ต่างกันย่อมให้อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน

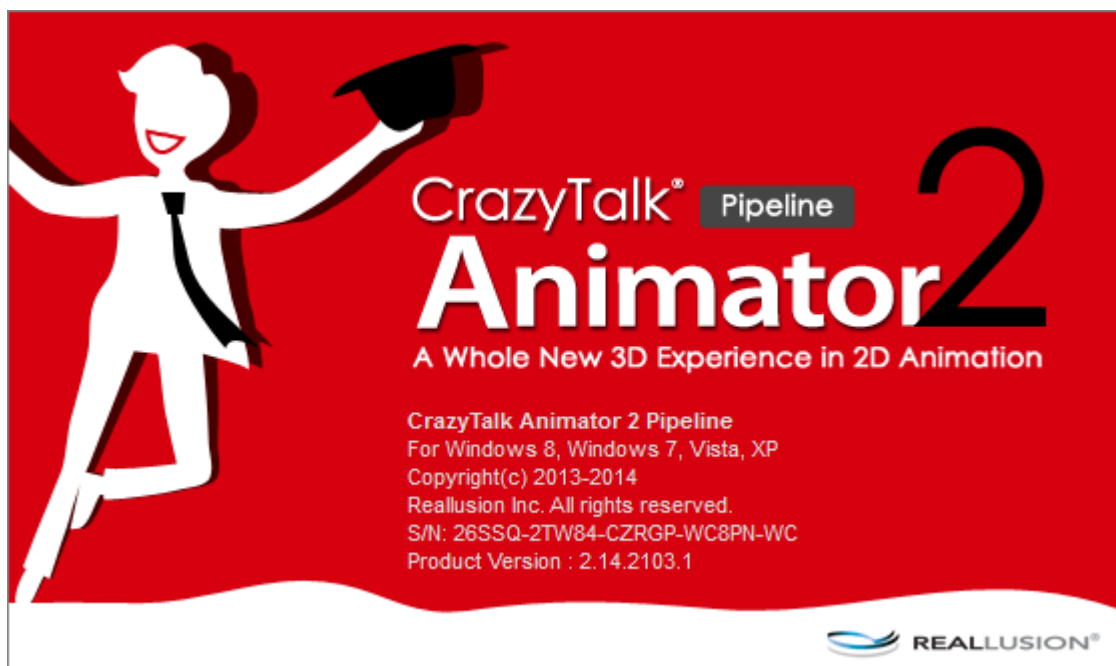
4. ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) นำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ปรับแสง และสีของภาพ ให้มีความกลมกลืนกัน

4.1 การประกอบภาพรวม (compositing) เลือกเสียงดนตรีและเสียง ประกอบให้เข้ากับการ ดำเนินเรื่อง การ์ตูนภาพเดียวกันแต่เสียงประกอบต่างกัน ทำให้ อารมณ์แตกต่างกัน

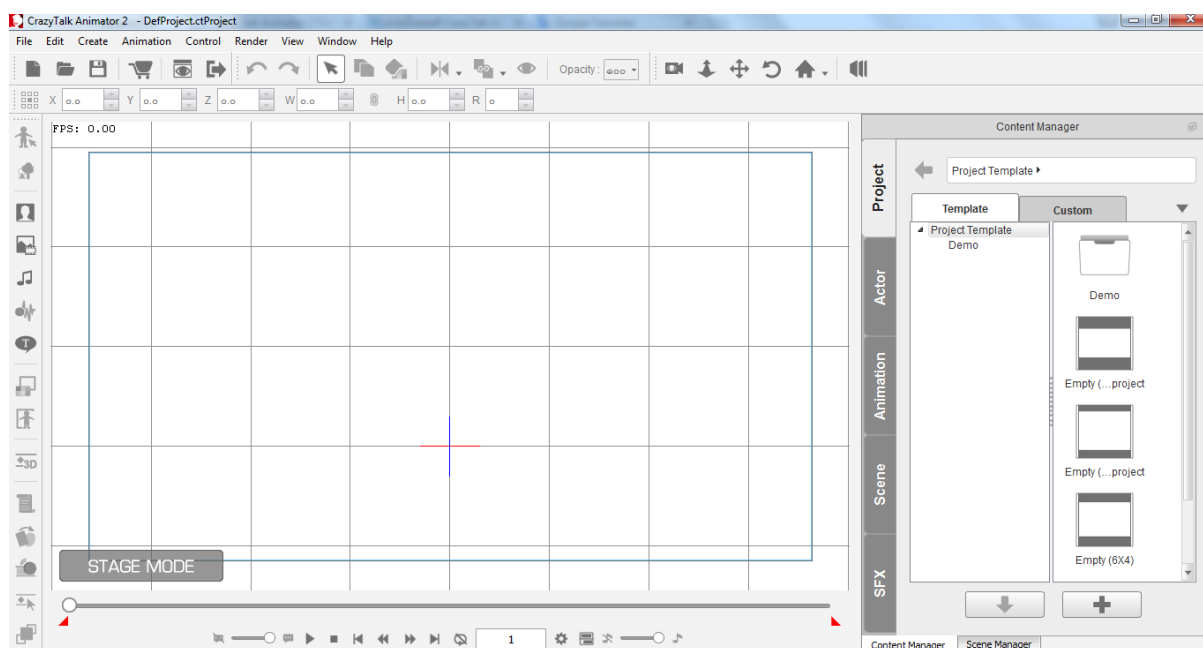
4.2 ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects)

การเปิดโปรแกรม Crazy Talk Animator2

1. คลิกเมาส์ที่ icon โปรแกรม Crazy Talk Animator2

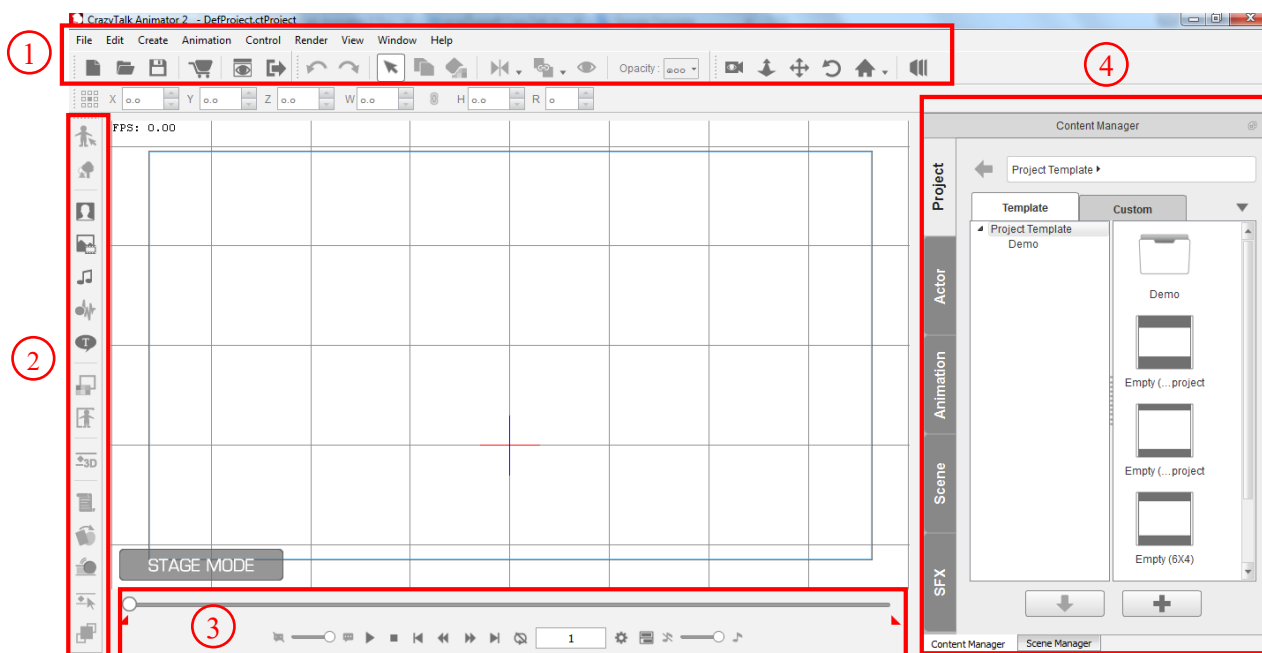


2. เมื่อเปิดโปรแกรม Crazy Talk Animator2 ขึ้นมา จะพบกับหน้าจอ ดังภาพ











หน้าจอของโปรแกรม Crazy Talk Animator2

ส่วนประกอบหน้าต่างของโปรแกรม Crazy Talk Animator2



1. Menu Bar คือ เมนูที่ใช้แสดงชุดคำสั่งทั้งหมดโปรแกรม โดยคลิกเลือกเมนูคำสั่ง จะปรากฏคำสั่งย่อยให้เลือกตามต้องการ ซึ่งการทำงานคล้ายกับโปรแกรมอื่นทั่วไป จึงขอแนะนำเฉพาะบางคำสั่งที่มีในโปรแกรม Crazy Talk Animator2

สัญลักษณ์	ชื่อเรียก	หน้าที่การทำงาน
	Current Frame Preview	ใช้สำหรับ Preview ผลงาน
	Export	ใช้สำหรับแปลงไฟล์เป็นวิดีโอเพื่อนำออกไปใช้งาน
	Horizontal / Vertical Flip	ใช้สำหรับกลับด้านของวัตถุ ทั้งจากซ้ายไปขวา บนลงล่าง
	Link	ใช้สำหรับจัดกลุ่มให้กับวัตถุ หากต้องการยกเลิกเลือก Unlink
	Visible / Invisible	ใช้สำหรับซ่อนวัตถุ จากเฟรมที่เรากำหนด
	Opacity	ใช้สำหรับปรับความเข้มและจางของวัตถุตามระดับที่ต้องการ
	Camera Record Mode	ใช้สำหรับกำหนดมุมมองที่ต้องการ
	Camera Zoom	ใช้สำหรับย่อขยายวัตถุ

สัญลักษณ์	ชื่อเรียก	หน้าที่การทำงาน
	Camera Pan	ใช้สำหรับการเคลื่อนย้ายวัตถุ
	Camera Rotate	ใช้สำหรับการหมุนวัตถุ

2. **Toolbox** รวบรวมเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขวัตถุ ซึ่งทุกครั้งที่ต้องการใช้งาน จะต้องคลิกที่วัตถุก่อน ไม่งั้นจะเลือกเครื่องมือไม่ได้

สัญลักษณ์	ชื่อเรียก	หน้าที่การทำงาน
	Character Composer	ใช้สำหรับกำหนดรายละเอียดต่างๆ วัตถุที่เป็นตัวละคร
	Prop Composer	ใช้สำหรับแก้ไขวัตถุที่เป็นฉาก
	Create Face	ใช้สำหรับนำรูปใบหน้าคนจากภายนอกมาใส่ในตัวละคร
	Create Media	ใช้สำหรับนำรูปภาพ วิดีโอหรือภาพพื้นหลัง เข้ามาในชิ้นงาน
	Create Sound	ใช้สำหรับนำเสียงเพลงเข้ามาประกอบในชิ้นงาน
	Create Script	ใช้สำหรับอัดเสียงบรรยายเข้าไปในชิ้นงาน
	Text Editor	ใช้สำหรับพิมพ์ข้อความ มีรูปแบบกล่องให้เลือกหลากหลาย
	Render Style	ใช้สำหรับปรับรูปแบบภาพรวม ของวัตถุที่เป็นตัวละคร
	Runtime Composer	ใช้สำหรับปรับรูปแบบเฉพาะจุดของวัตถุที่เป็นตัวละคร
	3D Motion Key Editor	ใช้สำหรับแก้ไขรูปแบบได้ทุกทิศทาง
	Action Menu	ใช้สำหรับกำหนดลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร
	Sprite Editor	ใช้สำหรับแก้ไขรูปร่างและใบหน้าต่างๆ
	Puppet Editor	ใช้สำหรับกำหนดเสียงบรรยายกับลักษณะการขยับปาก
	2D Motion Key Editor	ใช้สำหรับแก้ไขใบหน้าเช่น ปาก คิ้ว เป็นต้น

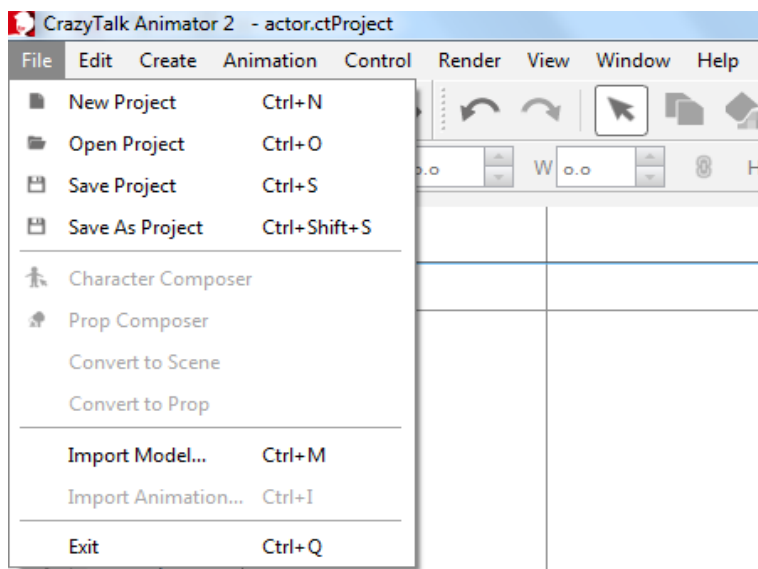
3. Play Bar สำหรับกำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ ให้เล่นตามระยะเวลาที่เราต้องการ รวมถึงคำสั่งสำหรับการเล่นชิ้นงาน ซึ่งการทำงานคล้ายกับ โปรแกรมอื่นทั่วไป จึงขอแนะนำเฉพาะบางคำสั่งที่มีในโปรแกรม Crazy Talk Animator2

สัญลักษณ์	ชื่อเรียก	หน้าที่การทำงาน
	Loop Off	เมื่อต้องการให้เล่นวนซ้ำ
		ระบุจำนวนคีย์เฟรมที่เล่นอยู่ ณ ปัจจุบัน
	Project Setting	ใช้สำหรับตั้งค่าเกี่ยวกับคุณสมบัติการเล่น
	Show Timeline	ใช้สำหรับกำหนดลักษณะการเล่นของชิ้นงาน
สัญลักษณ์	ชื่อเรียก	หน้าที่การทำงาน
	Voice Volume	ปรับระดับความดังของเสียงบรรยายหรือเสียงประกอบวัตถุ
	Music Volume	ปรับระดับความดังเสียงของพื้นหลัง

4. Content Manager เป็นเมนูสำหรับปรับแต่งวัตถุและชิ้นงาน ประกอบไปด้วยหัวข้อหลักดังนี้

- Project คือ ชิ้นงานที่เราทำอยู่ และตัวอย่างที่ทางโปรแกรมมีไว้ให้เป็นต้นแบบ
- Actor คือ การแต่งรูปแบบของตัวละคร
- Animation คือ การแต่งเอฟเฟกการเคลื่อนไหวที่ต่างๆ ทั้งส่วนของร่างกายและใบหน้า
- Scene คือ การใส่ฉากพื้นหลัง และวัตถุตกแต่งเพิ่มเติมต่างๆ
- SFX คือ การใส่ข้อความ เสียงและวัตถุสำเร็จรูปต่างๆ

การจัดการกับไฟล์เอกสาร



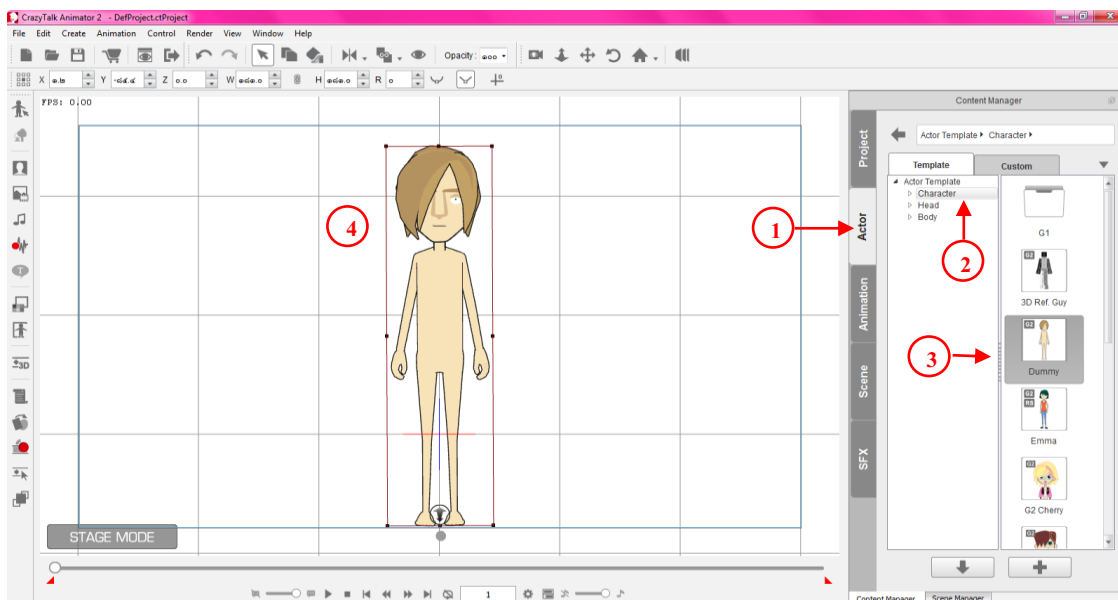
- New Project ต้องการเปิดโปรเจกต์ขึ้นใหม่ขึ้นมาสร้าง
- Open Project ต้องการนำโปรเจกต์เก่าที่มีอยู่แล้วมาทำต่อ
- Save Project สำหรับการบันทึกไฟล์ครั้งแรก หรือบันทึกเพื่อปรับปรุงไฟล์ที่ได้แก้ไขไป
- Save Project As สำหรับการบันทึกไฟล์ใหม่



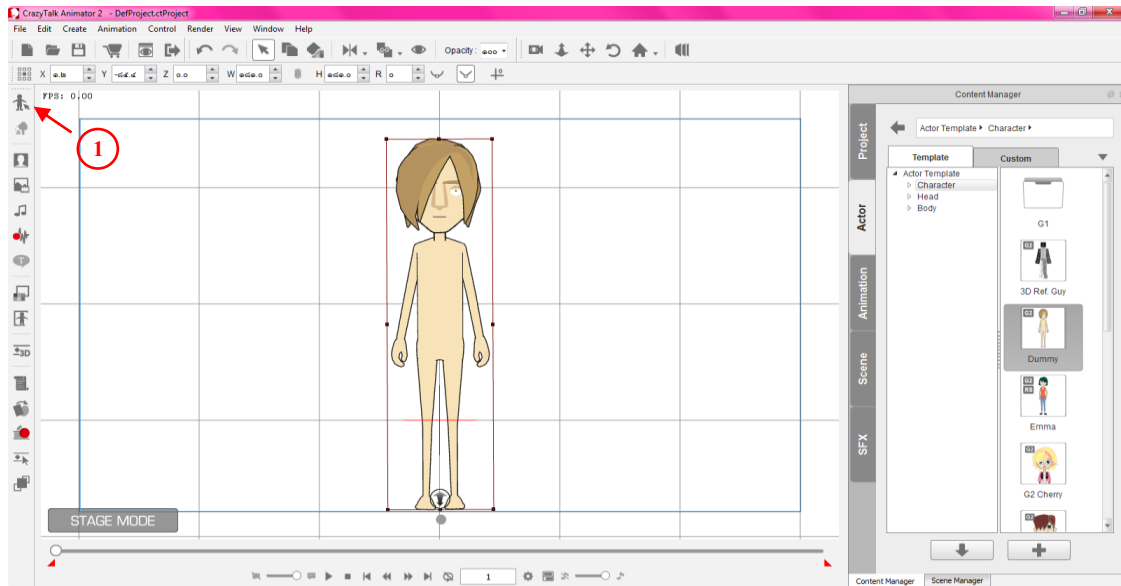
การสร้างตัวละครจากโปรแกรม Crazy Talk Animator2

การสร้างตัวละครแบบกำหนดเอง

➤ การใส่รูปร่าง (Body)

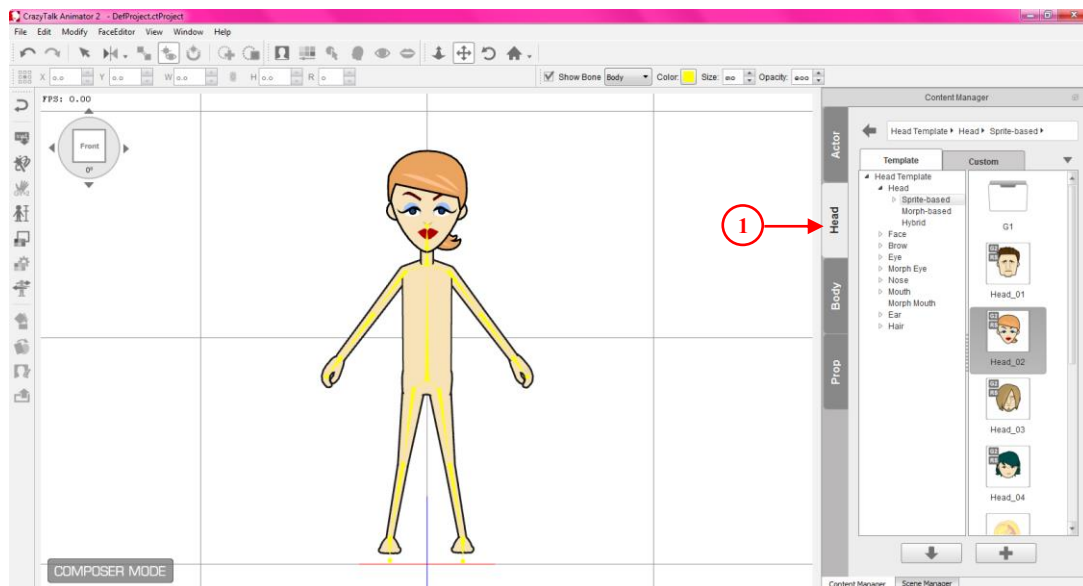


- เลือกที่แท็บ Actor คลิกที่รายการ Character หลังจากนั้นให้เลือกตัวละคร ซึ่งโปรแกรมมีให้เลือกใช้งานอย่างหลากหลาย เมื่อเลือกได้แล้วให้ทำการดาร์กเมาส์ติงเข้ามาในพื้นที่การทำงาน



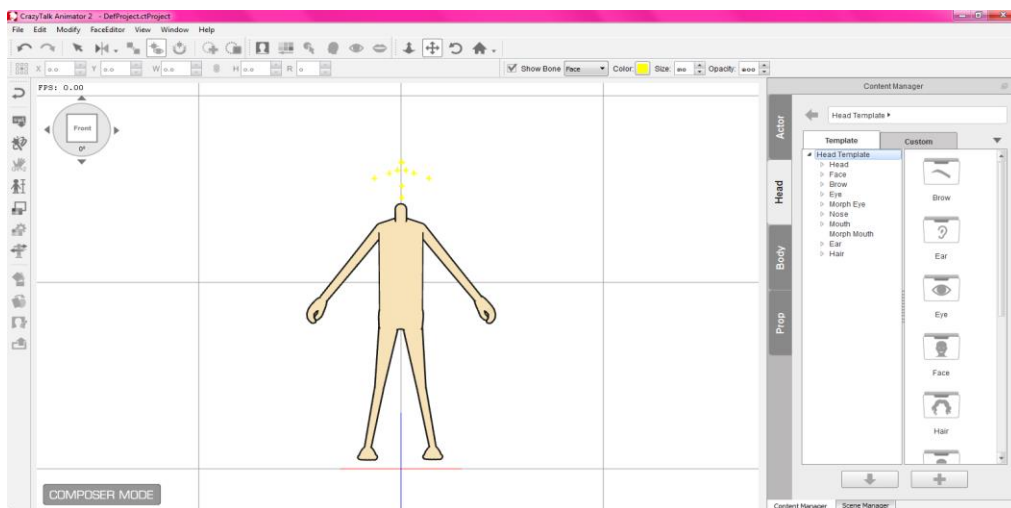
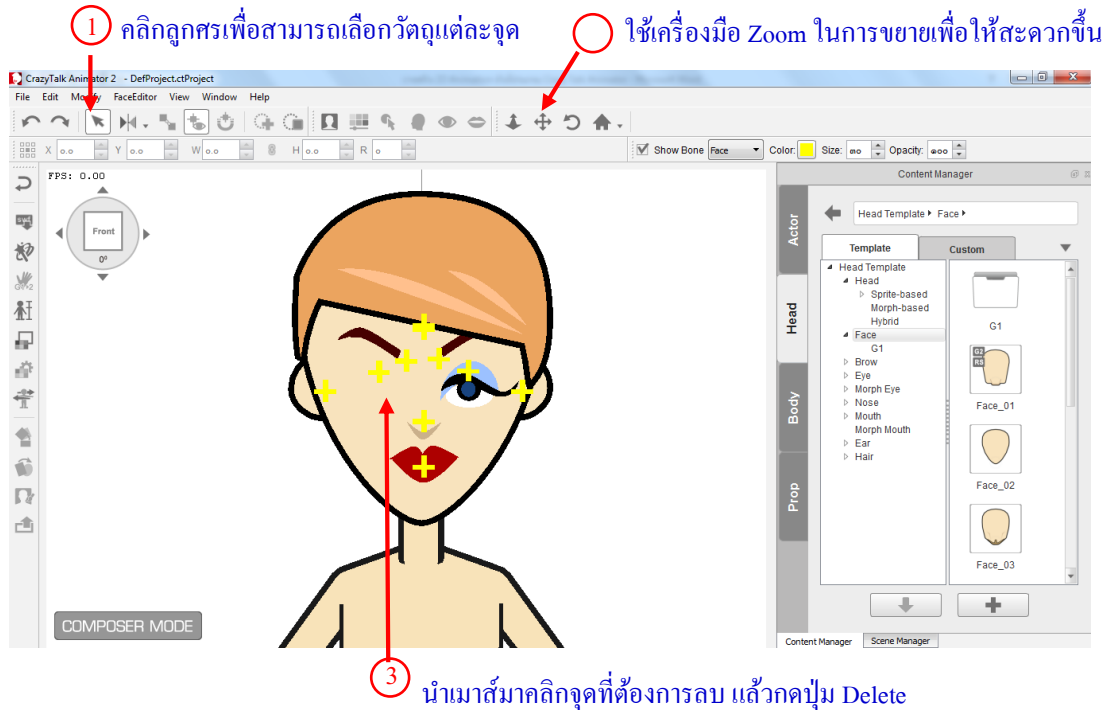
- เข้าโหมดปรับแต่งตัวละคร ไปคลิกที่ Character Composer เพื่อเข้าสู่หน้าจอการปรับแต่งตัวละครอย่างละเอียด ซึ่งประกอบด้วย Acter, Head, Body ซึ่งจะอธิบายอย่างละเอียดในหัวข้อย่อถัดไป

➤ การปรับแต่งตัวละครในส่วนหัวและใบหน้า (Head)

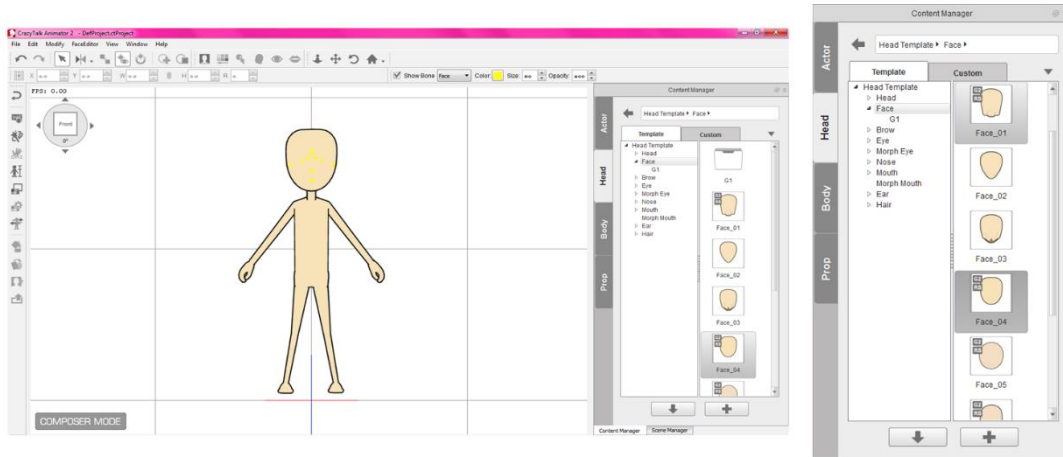


- หลังจากเข้าโหมดปรับแต่งตัวละคร ให้คลิกที่ Head จะพบกับรายการย่อยสำหรับปรับแต่งหัวและใบหน้า ซึ่งมีทั้งแบบสำเร็จรูปและแบบกำหนดเอง

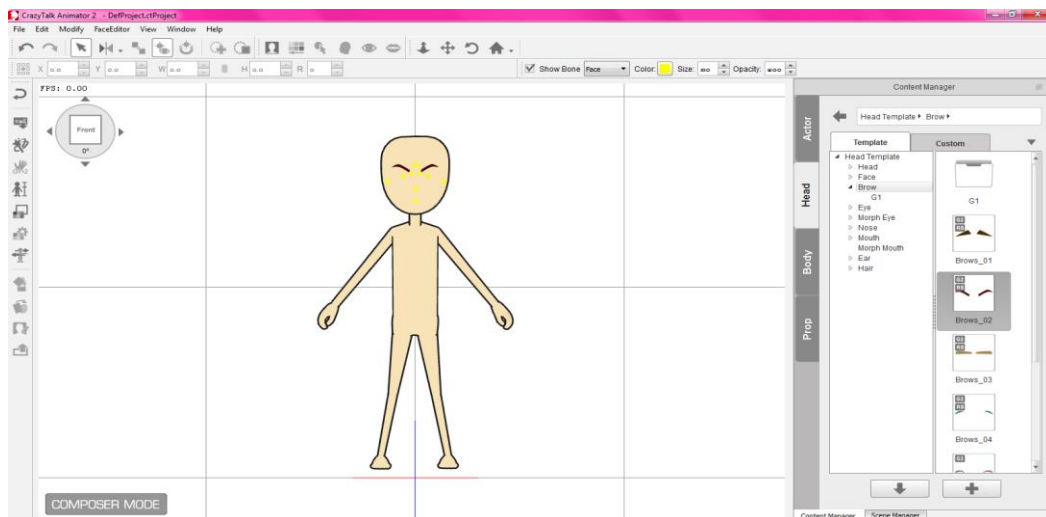
- ในกรณีที่กำหนดลักษณะใบหน้าเอง จะต้องให้เลือกรูปไปที่รายการ ก่อนอื่นให้ทำการลบอวัยวะส่วนต่างๆ บนใบหน้าทิ้งก่อน



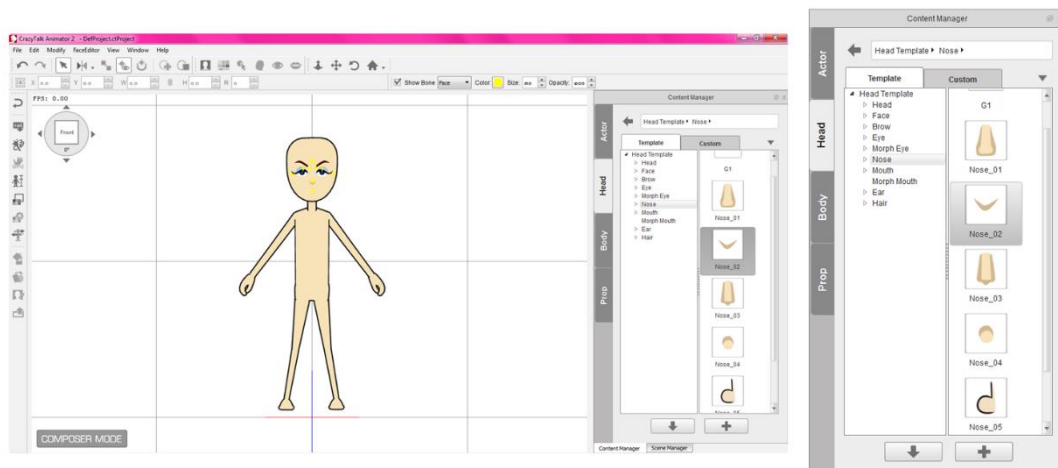
เริ่มปรับตกแต่งไปที่ละครายการ หากต้องการรูปแบบไหนให้ทำการดาร์กเมาส์ ลากเข้ามาในชิ้นงาน หรือดับเบิลคลิก แล้วทำการปรับตกแต่งภาพอวัยวะนั้นให้ตรงกับส่วนอื่นๆ รายละเอียดมีดังต่อไปนี้



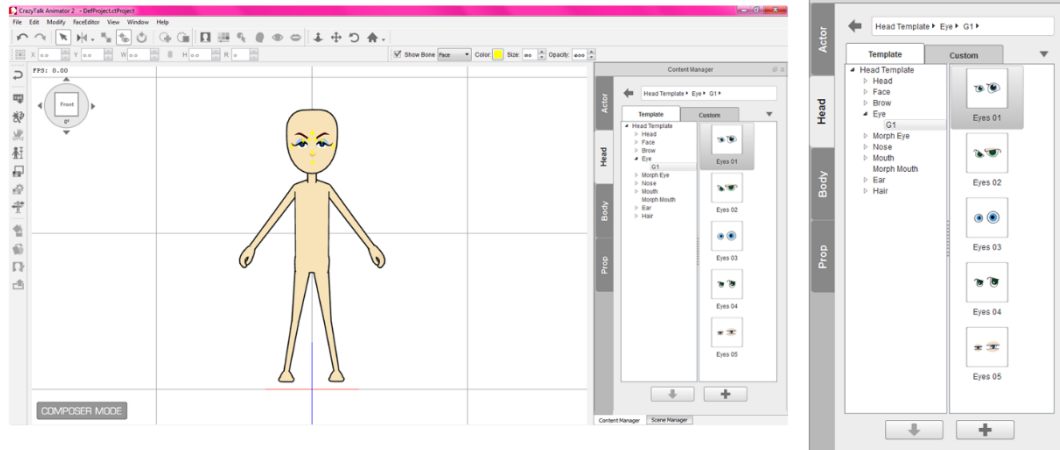
- รายการย่อย Face สำหรับเลือกส่วนของโครงหน้า มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1



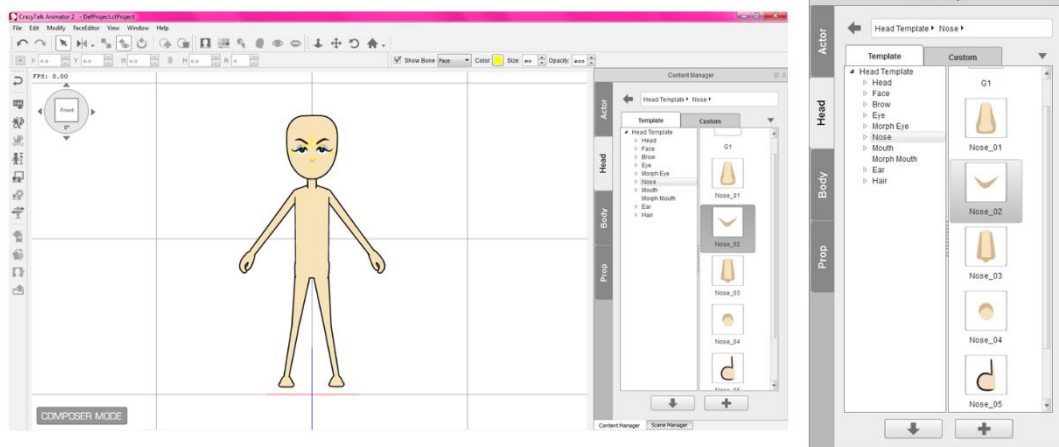
- รายการย่อย Brow สำหรับเลือกส่วนของคิ้ว มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1



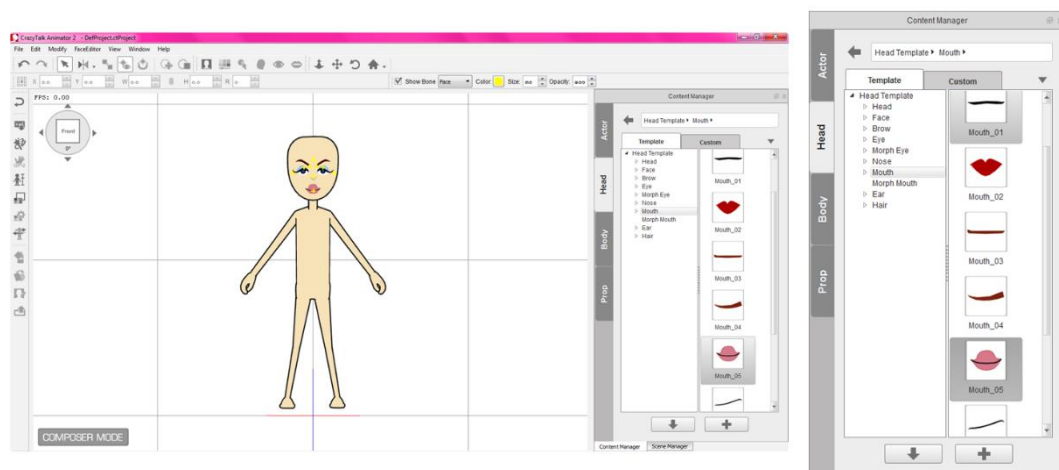
- รายการย่อย Nose สำหรับเลือกส่วนของจมูก มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1



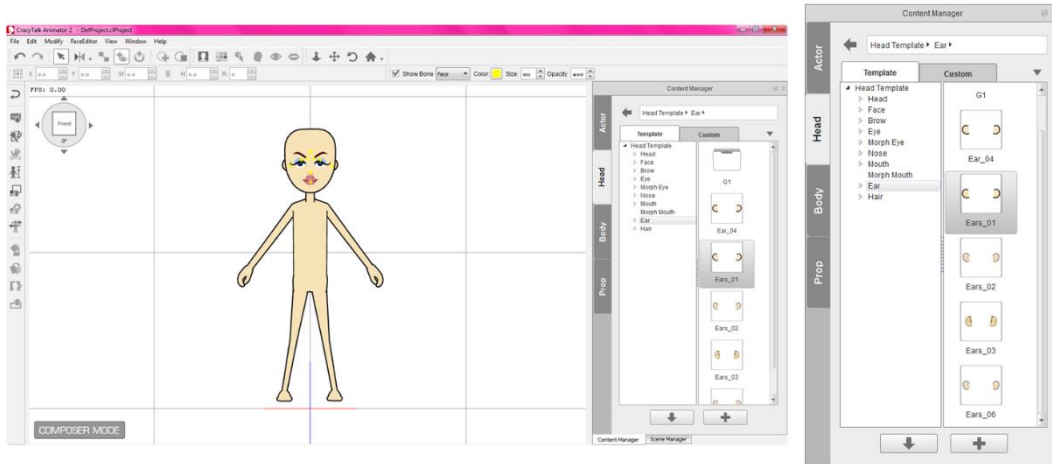
- รายการย่อย Eye สำหรับเลือกส่วนของตา มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1



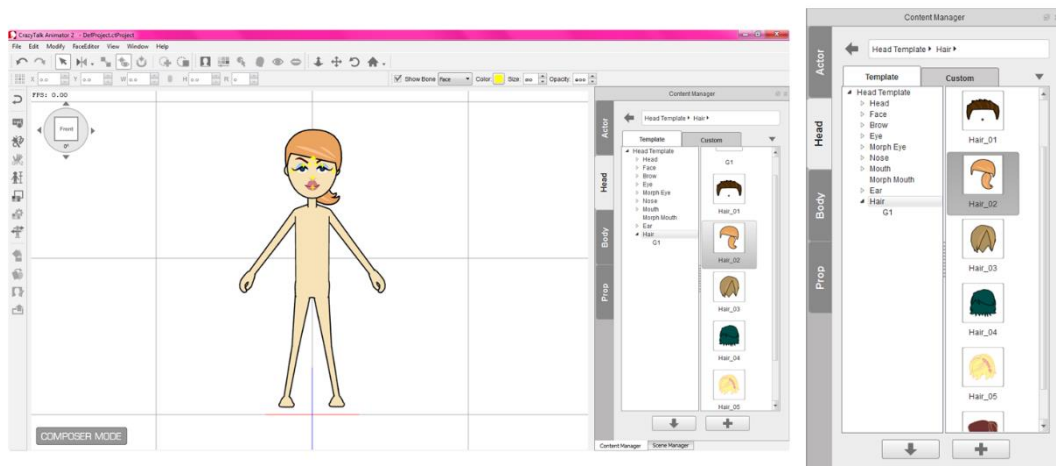
- รายการย่อย Nose สำหรับเลือกส่วนของจมูก มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1



- รายการย่อย mouth สำหรับเลือกส่วนของปาก มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1

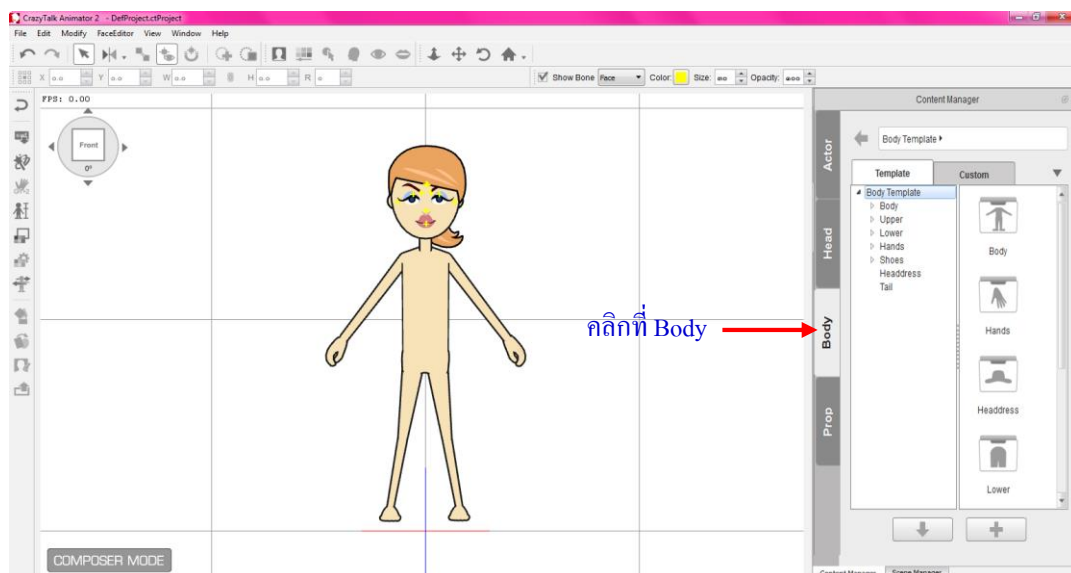


- รายการย่อย Ear สำหรับเลือกส่วนของใบหู มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1

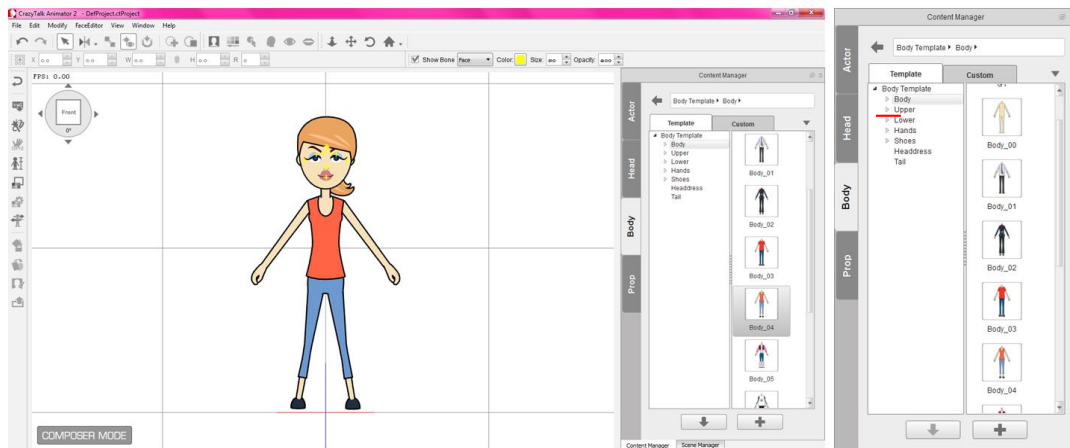


- รายการย่อย Hair สำหรับเลือกส่วนของทรงผม มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1

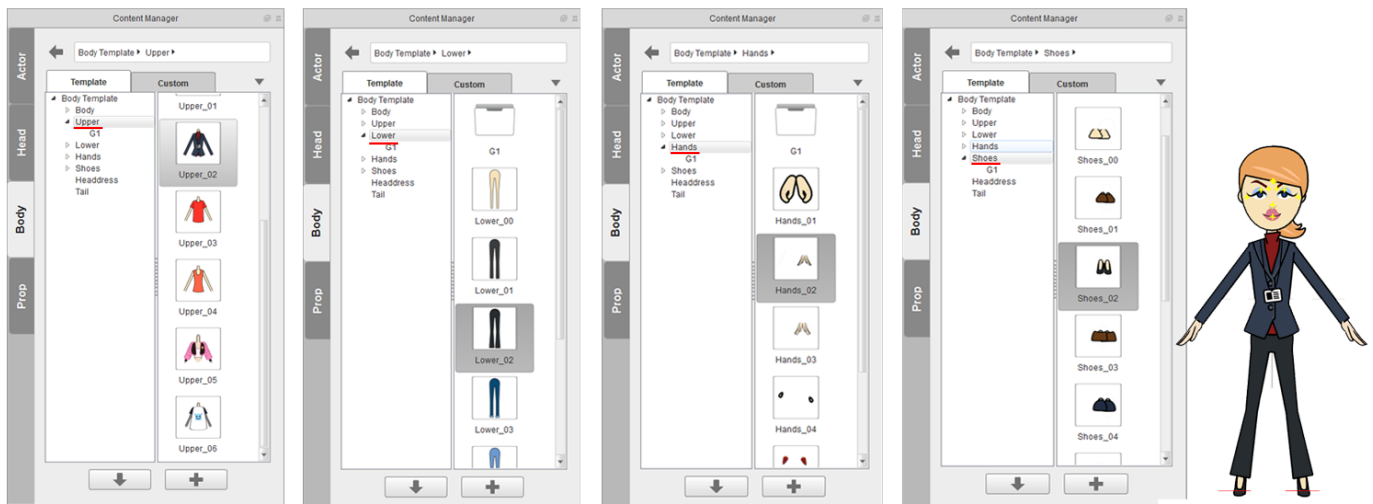
➤ การปรับแต่งตัวละครในส่วนของร่างกายและการแต่งตัว (Body)



- หลังจากเข้าโหมดปรับแต่งตัวละคร ให้คลิกที่ Body จะพบกับรายการย่อยสำหรับปรับแต่งส่วนของร่างกาย และการแต่งตัว ซึ่งมีทั้งแบบสำเร็จรูปและแบบกำหนดเอง



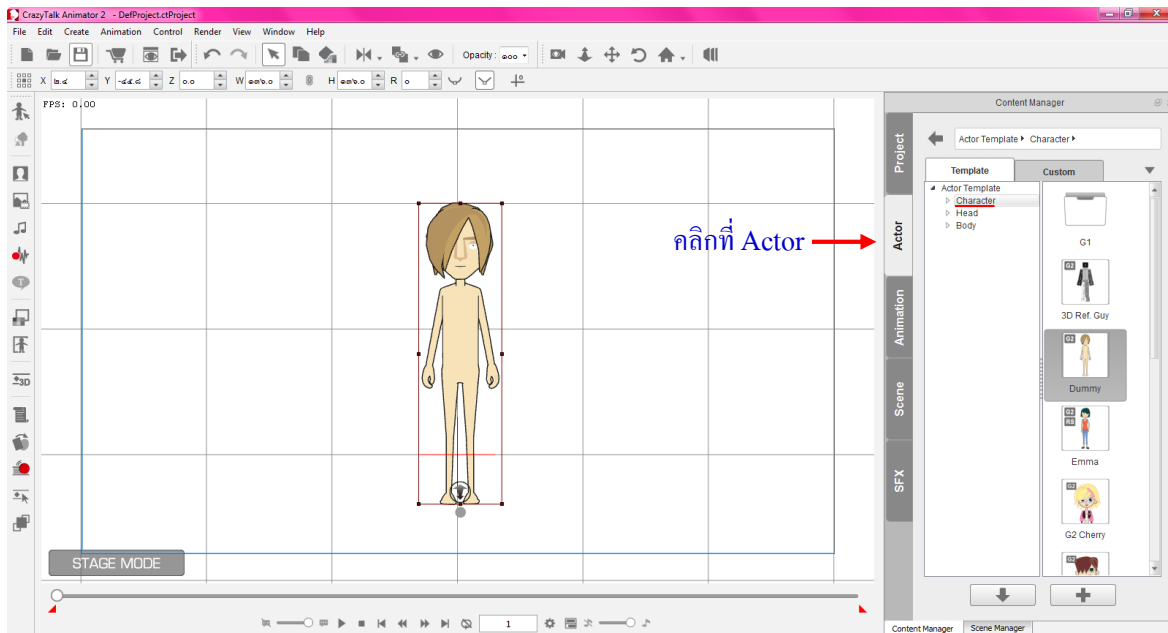
- รายการย่อย Body สำหรับเลือกส่วนของร่างกาย มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1



- รายการย่อย Upper สำหรับเลือกส่วนของร่างกายด้านบน มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1
- รายการย่อย Lower สำหรับเลือกส่วนของร่างกายด้านล่าง มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1
- รายการย่อย Hands สำหรับเลือกลักษณะการแสดงผลของมือ มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1
- รายการย่อย Shoes สำหรับเลือกส่วนของรองเท้า มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1

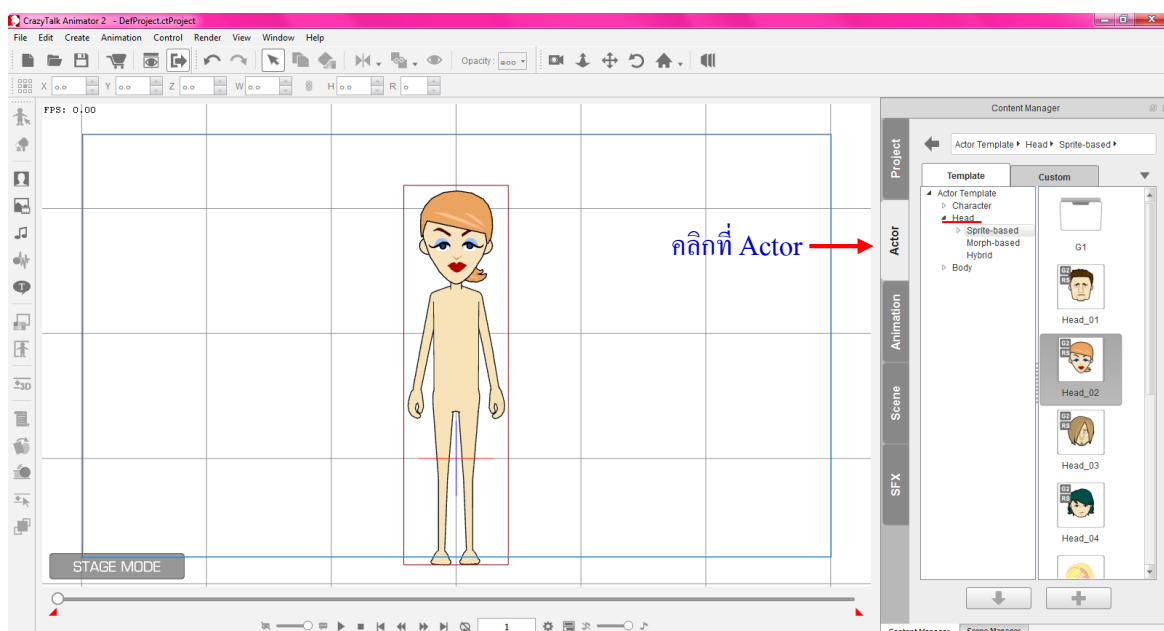
การสร้างตัวละครแบบสำเร็จรูป

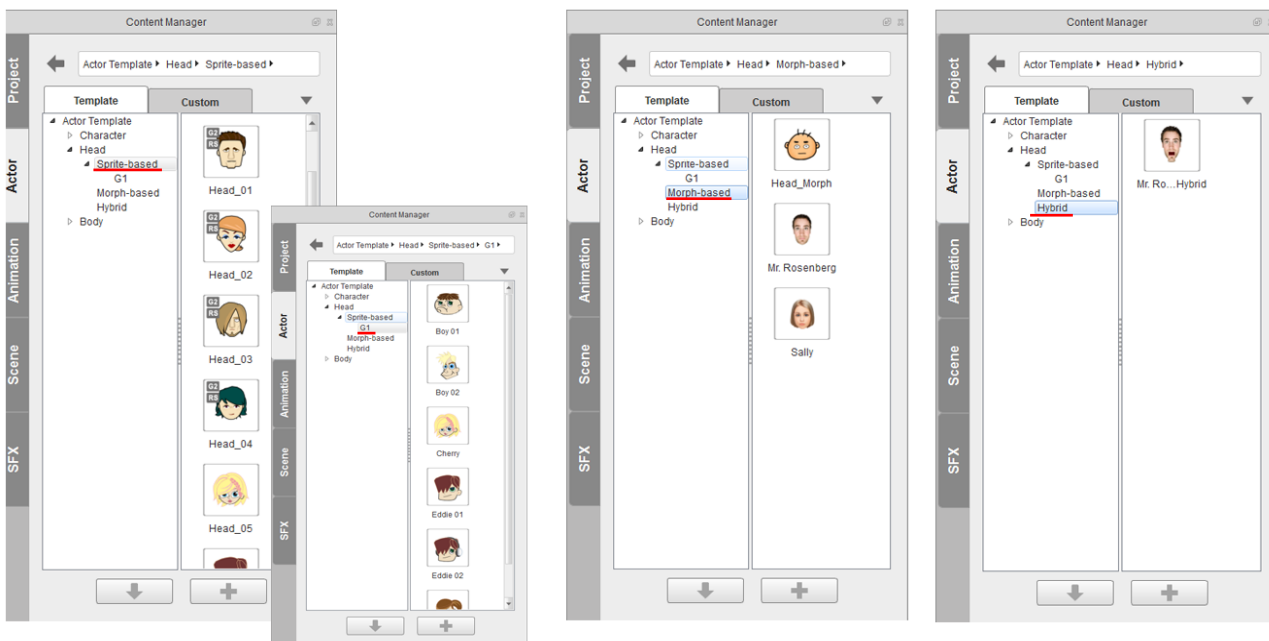
➤ การปรับแต่งตัวละครในส่วนรูปร่าง (Character)



- เลือกที่แท็บ Actor คลิกที่รายการ Character หลังจากนั้นให้เลือกตัวละคร ซึ่งโปรแกรมมีให้เลือกใช้งานแบบสำเร็จรูป เมื่อเลือกได้แล้วให้ทำการดาร์กเมาส์ติงเข้ามาในพื้นที่การทำงาน หรือดับเบิลคลิก มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1

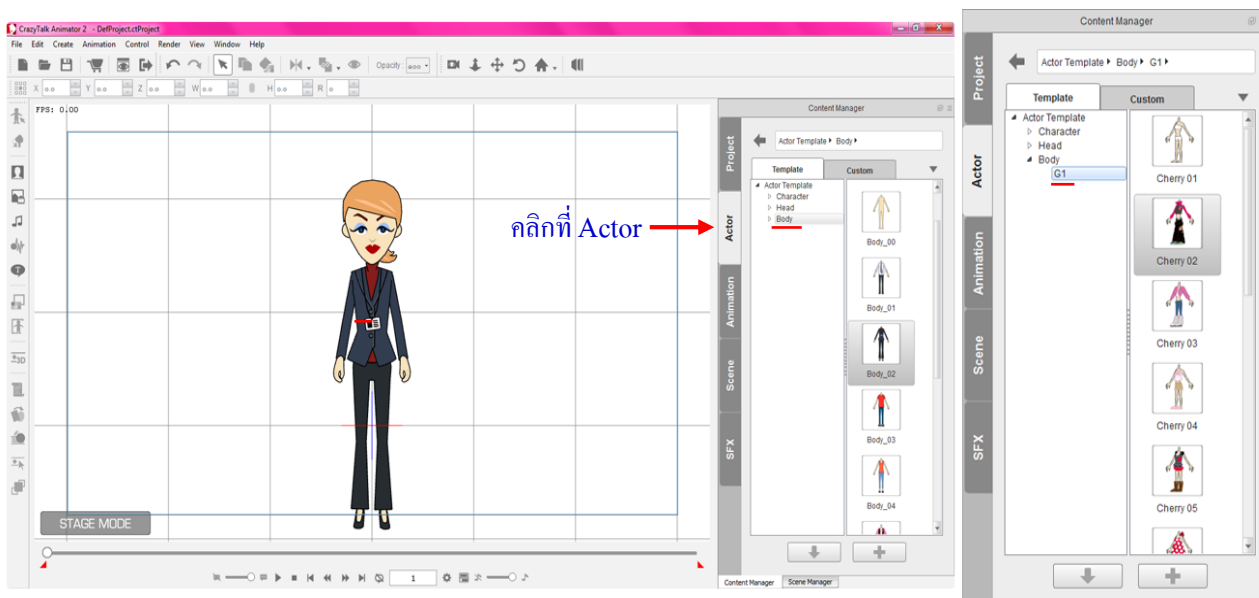
➤ การปรับแต่งตัวละครในส่วนหัวและใบหน้า (Head)





- เลือกที่แท็บ Actor คลิกที่รายการ Character จะมีรายการย่อยทั้งหมด 3 รายการให้เลือกใช้งานคือ Sprite based จะเป็นลักษณะหัวการ์ตูน มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1, Morph based, และ Hybrid เมื่อนำเข้ามาใช้ในตัวละคร ปรับตกแต่งให้ตรงกับส่วนร่างกาย

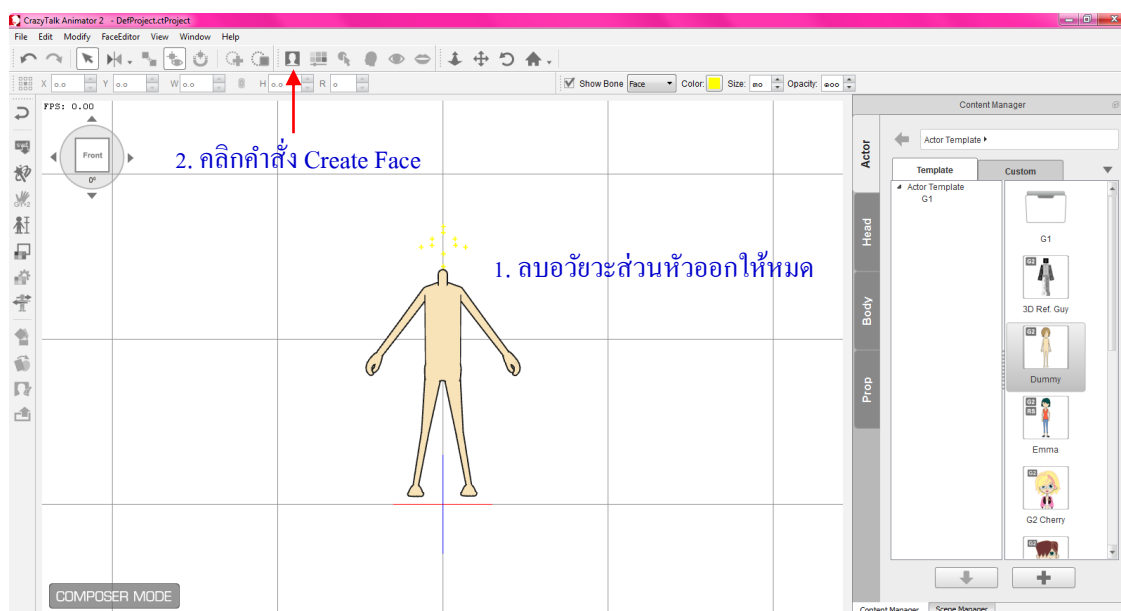
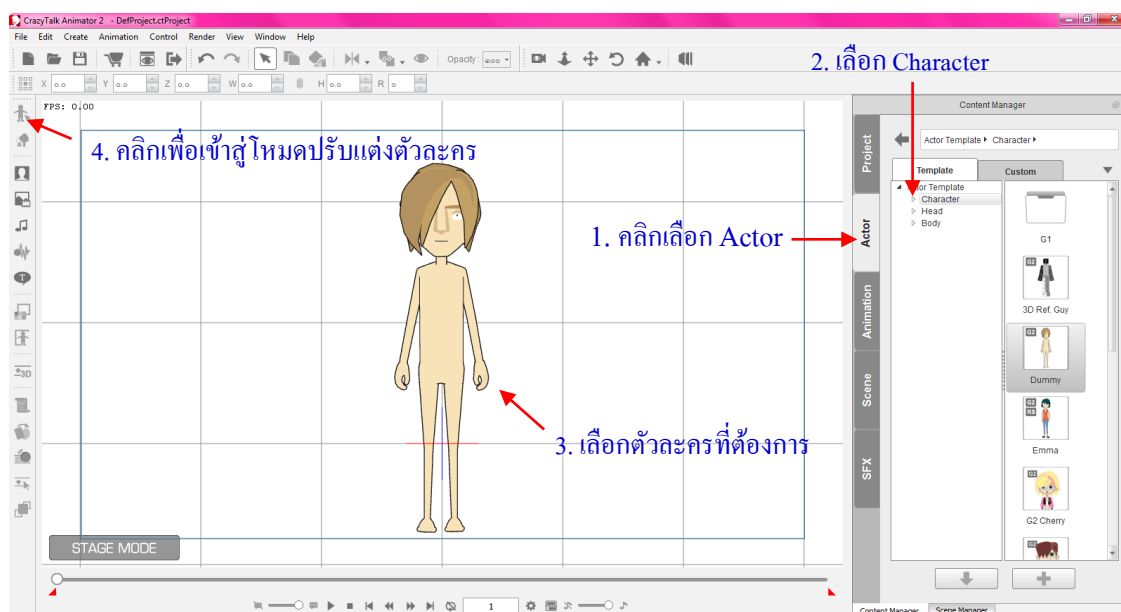
➤ การการปรับแต่งตัวละครในส่วนของร่างกายและการแต่งตัว (Body)



- เลือกที่แท็บ Actor คลิกที่รายการ Body หลังจากนั้นให้เรื่องลักษณะการแต่งกายแบบสำเร็จรูป ซึ่งให้มีให้เลือกหลากหลาย มีและมีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1 ปรับตกแต่งให้เข้ากับส่วนอื่นๆ ของร่างกาย

การนำภาพถ่ายมาสร้างเป็นตัวละคร

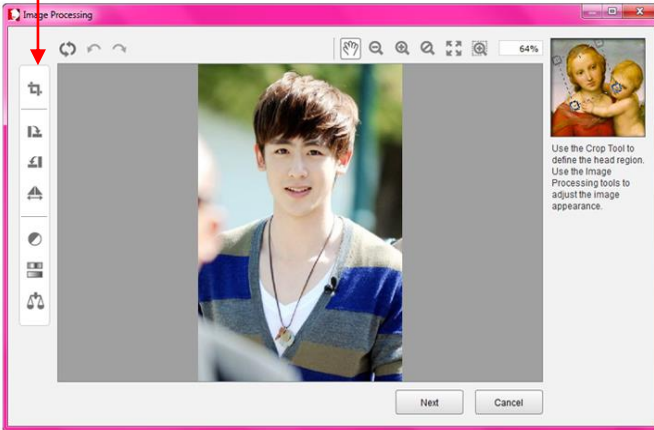
การนำภาพถ่ายมาสร้างเป็นตัวละครคือการนำภาพจากภายนอกที่เราถ่ายเอาไว้หรือไปหาตามอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ ก็สามารถนำมาสร้างเป็นแอนิเมชันได้ ดังขั้นตอนต่อไปนี้



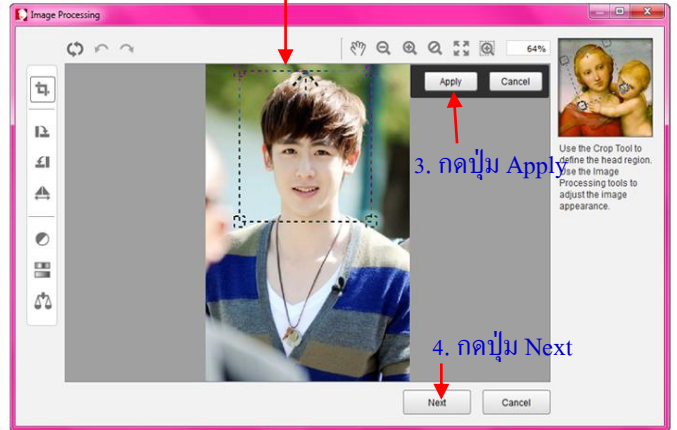
1. ทำการสร้างตัวละครขึ้นมาก่อน หลังจากนั้นทำการลบส่วนหัวทิ้งทั้งหมด เพื่อจะนำภาพถ่ายมาแทนที่
2. เมื่อลบส่วนหัวหมดแล้ว เลือกไปที่ไอคอนคำสั่ง Create Face แล้วเลือกไปภาพที่ต้องการ

3. เมื่อนำภาพเข้ามา จะปรากฏหน้าต่างแนะนำเครื่องมือการปรับตกแต่งภาพ โดยเครื่องมือแรกจะเป็นการตัดภาพ (Crop) จากนั้นใช้เมาส์ลากคลุมพื้นที่ที่ต้องการ กดปุ่ม Apply และกดปุ่ม Next

1. เลือกคำสั่ง Crop

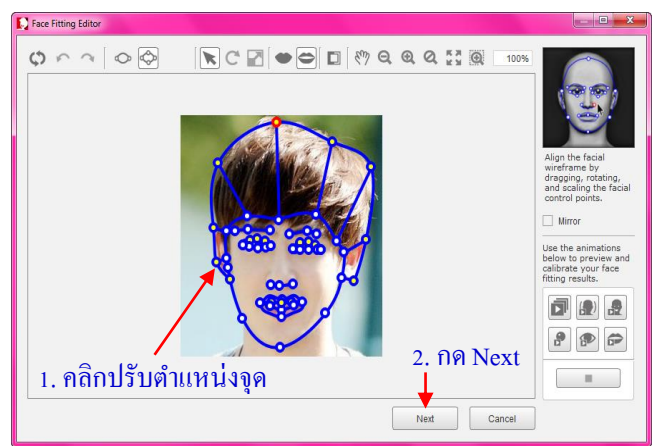
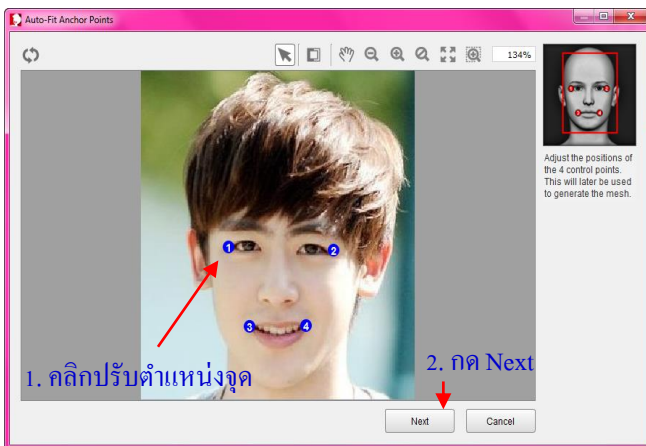


2. เลือกเอาเฉพาะส่วนที่ต้องการ

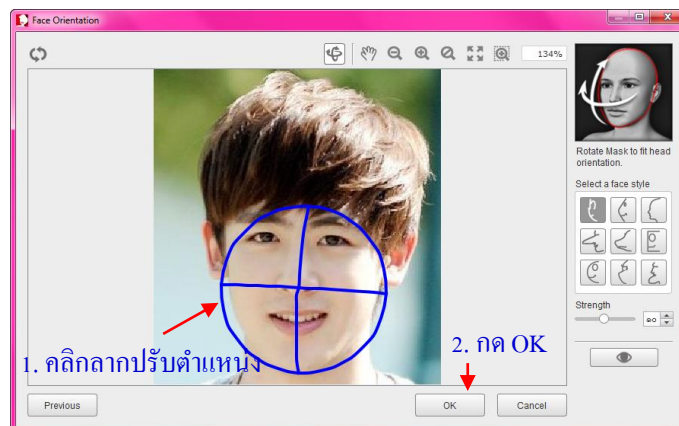


4. จะปรากฏจุดสีน้ำเงิน ให้ปรับจุดให้ตรงตำแหน่งตาและปาก แล้วกด Next

5. ถัดมาระบุจุดให้ตรงกับโครงหน้าอย่างละเอียด โดยเฉพาะตาและปาก ซึ่งจะมีผลกับการทำแอนิเมชัน

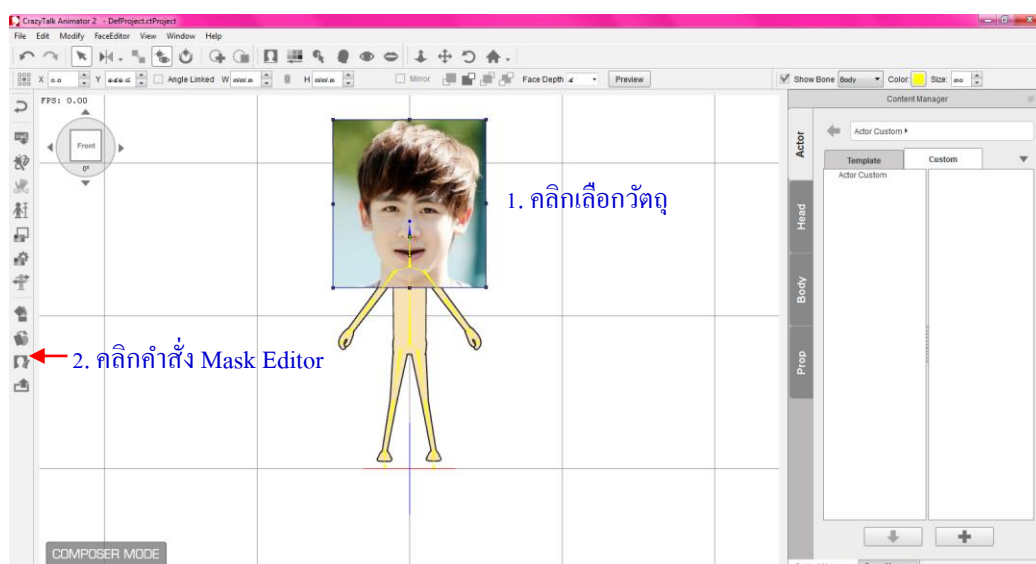


6. ขั้นตอนต่อไปคือ การปรับมุมของหน้าโดยปรับให้เส้นกลางแนวตั้ง ผ่านกึ่งกลางหน้าผาก จมูก ปากและจมูกและคาง แล้วกด OK

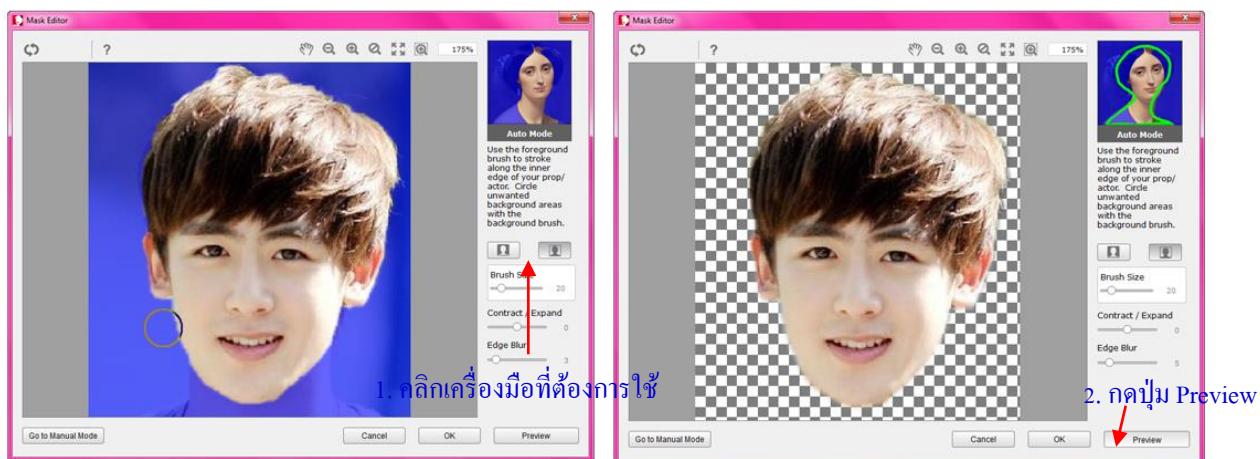


สำหรับเลือกรูปแบบโครงหน้า

7. เมื่อได้ภาพใบหน้าที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเอาส่วนเกินออก ให้คลิกที่



8. จะปรากฏหน้าต่าง Mask Editor ให้คลิกที่ Foreground brush เปรียบเสมือนแปรง แล้วระบายในส่วน
ของภาพที่ต้องการ และ Background brush ระบายในส่วนที่ไม่ต้องการ แล้วกด Preview เพื่อตรวจสอบ เสร็จ
แล้วกด OK



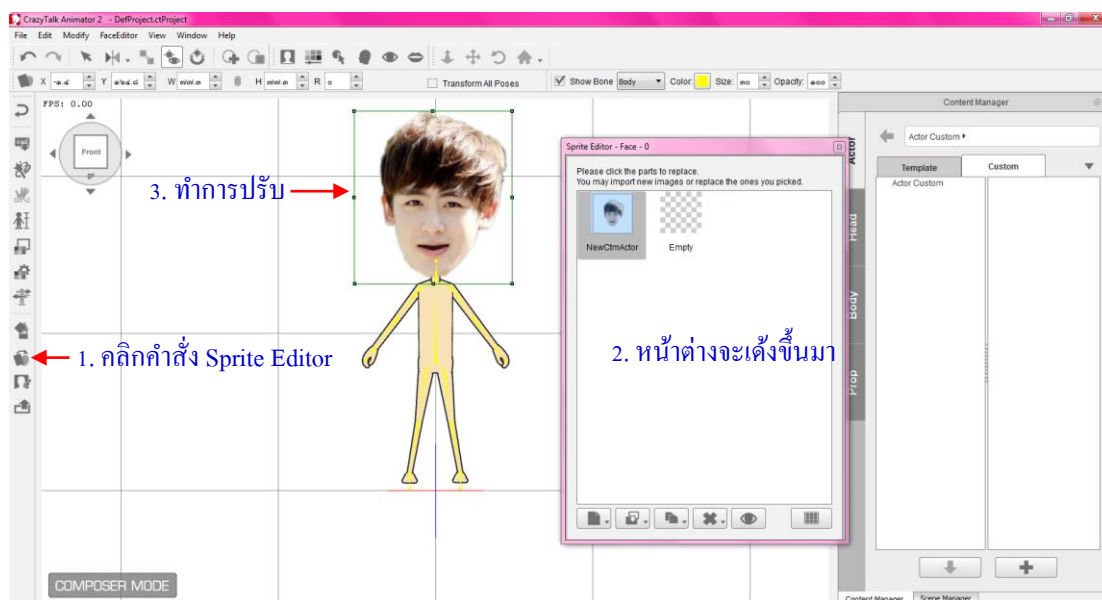
Foreground Brush คือฟังก์ชันในการลบส่วนสีน้ำเงินออก ไว้ในกรณีที่เราไม่ต้องการให้โปรแกรม
ลบพื้นที่ในส่วนนี้ เราก็ใช้เครื่องมือระบายส่วนที่เป็นสีน้ำเงินออกไป

Background Brush คือฟังก์ชันในการลบพื้นที่ส่วนที่ไม่ต้องการออก โดยระบายลงพื้นที่ที่ไม่
ต้องการ และตรวจสอบดูได้จากการกดปุ่ม Preview

Brush Size ไว้ปรับขนาดปุ่ม Brush ให้เหมาะสมตามสัดส่วนพื้นที่ในการใช้งาน

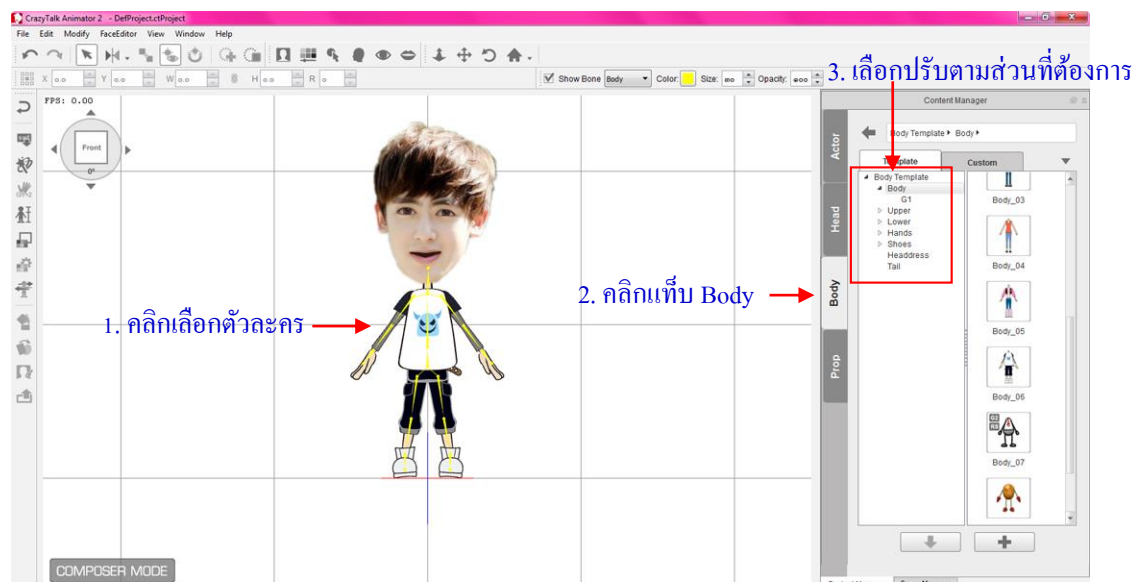
9. เมื่อส่วนเกินหายไปแล้ว ถัดมาเป็นการปรับขนาดและตำแหน่งส่วนหัวกับส่วนร่างกายให้ตรงกัน ให้ไปกดคลิกที่ปุ่มคำสั่ง Sprite Editor หรือดับเบิลคลิกที่รูปหัวก็ได้ (หากไม่ทำขั้นตอนนี้ ตรงโครงสีเหลืองจะเคลื่อนตามเวลาที่เราให้มาสักขยับหัว)

10. เมื่อกดปุ่มคำสั่ง Sprite Editor จะปรากฏหน้าต่างการปรับขึ้นมา ให้ทำการปรับเลื่อนตำแหน่งหรือขนาดส่วนหัวให้ตรงตามความต้องการ

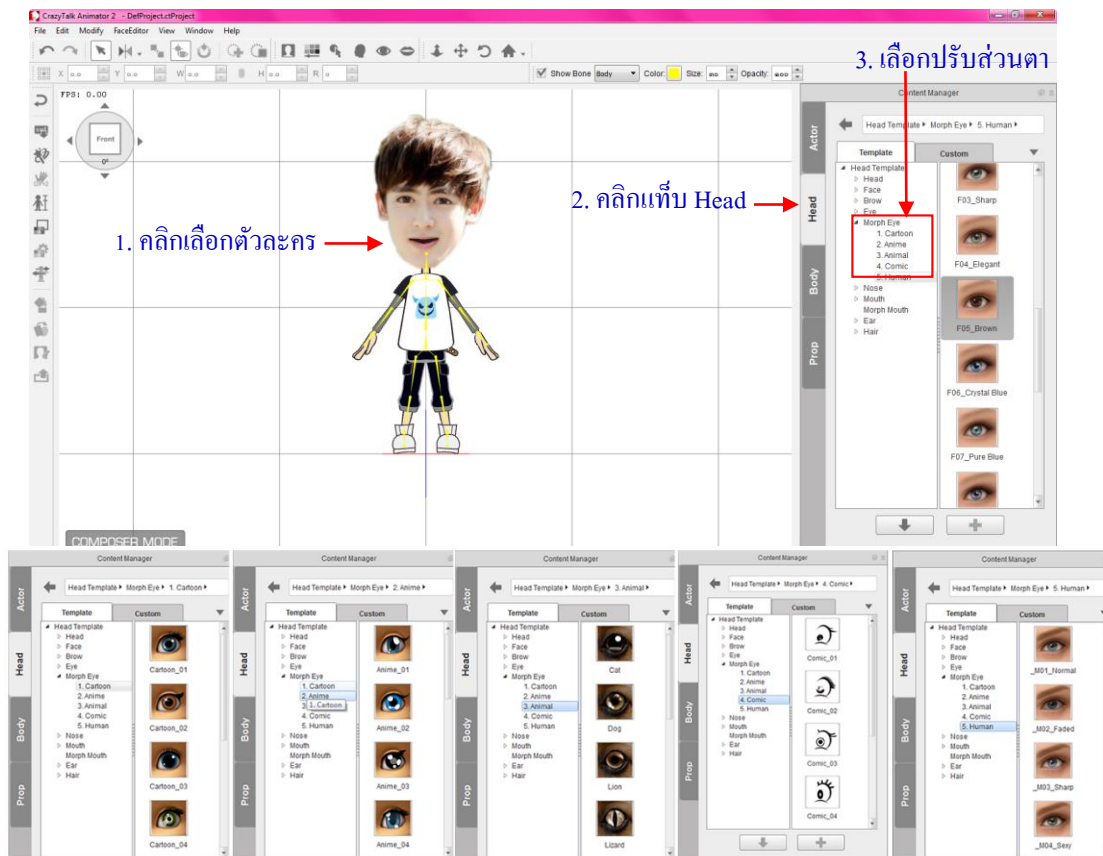


11. ขั้นการตกแต่งตัวรูปร่างละครให้คลิกเลือกตัวละคร แล้วไปเลือกแท็บ Body จะมีรายการย่อยให้เลือก

- Upper สำหรับเลือกส่วนของร่างกายด้านบน มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1
- Lower สำหรับเลือกส่วนของร่างกายด้านล่าง มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1
- Hands สำหรับเลือกลักษณะการแสดงของมือ มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1
- Shoes สำหรับเลือกส่วนของรองเท้า มีรูปแบบเพิ่มเติมอีกใน G1

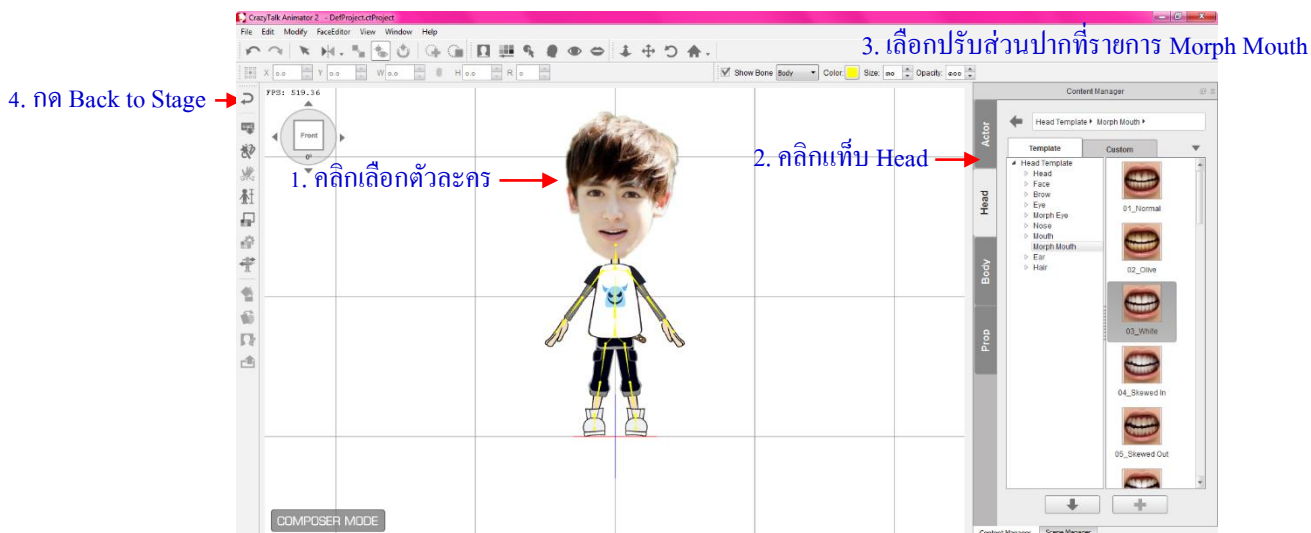


12. ขั้นการตกแต่งใบหน้าตัวละครให้คลิกเลือกตัวละคร แล้วไปเลือกแท็บ Head จะมีรายการย่อยให้เลือก สำหรับการนำภาพมาสร้างตัวละคร จะมีให้เลือกใช้คือตา ให้เลือก Morph Eye



- Cartoon สำหรับเลือกตาแบบการ์ตูน
- Anime สำหรับเลือกตาแบบการ์ตูน
- Animal สำหรับเลือกตาแบบสัตว์
- Comic สำหรับเลือกตาแบบภาพวาดการ์ตูนตลก
- Human สำหรับเลือกตาแบบเสมือนจริง

13. ขั้นการตกแต่งใบหน้าตัวละครส่วนของปาก ให้คลิกเลือกตัวละคร แล้วไปเลือกแท็บ Head มีรายการย่อยให้เลือก Morph Mouth จะมีรูปแบบปากให้เลือกใช้ ลากหรือดับเบิลคลิกก็ได้ เสร็จแล้วกดปุ่ม Back to Stage

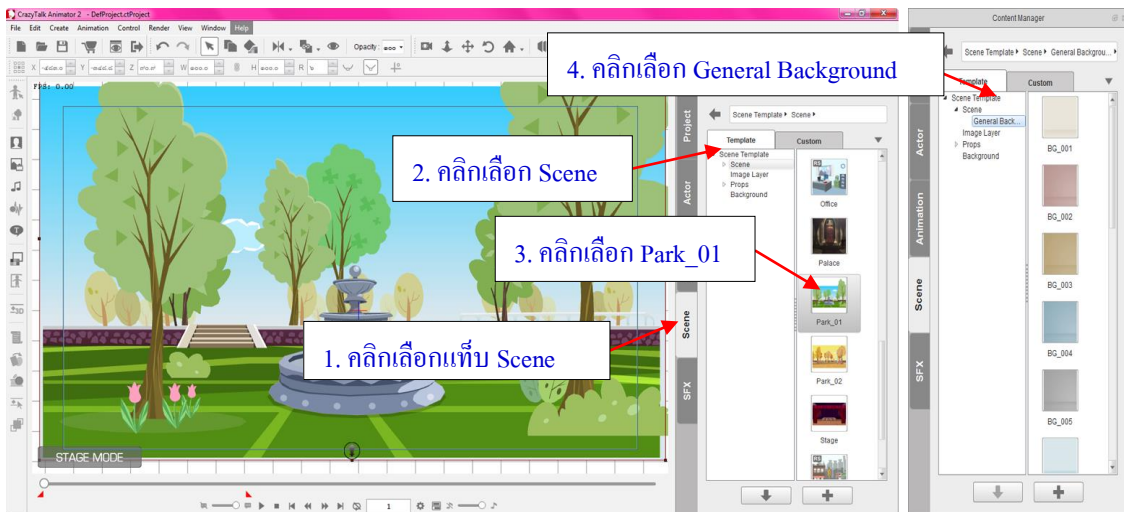




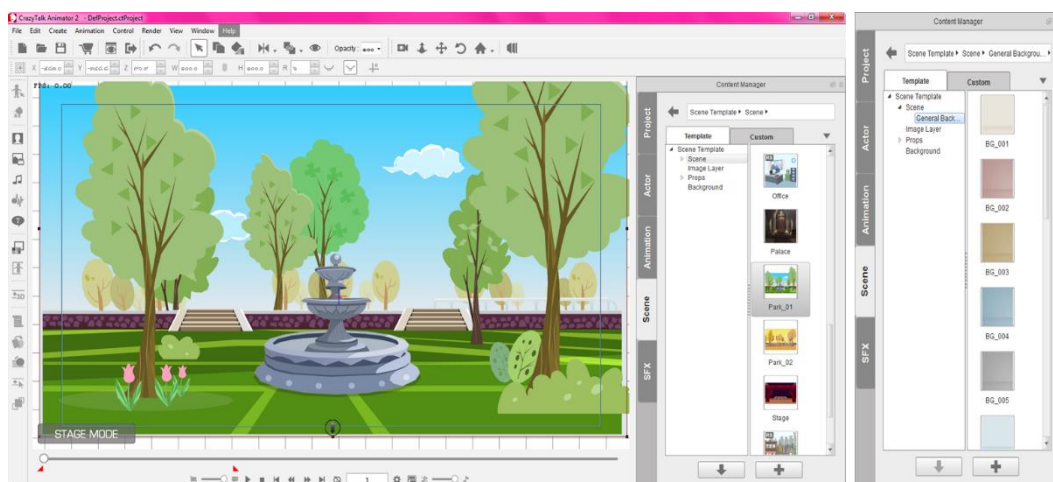
การใส่ฉากหลังในโปรแกรม Crazy talk

การใส่ฉากหลังใน โปรแกรม Crazy talk มีวิธีการใส่อยู่ 3 รูปแบบ คือ การใส่ฉากหลังจากภาพสำเร็จรูปของโปรแกรม Crazy talk, การส่งองค์ประกอบเพิ่มเติม และการนำภาพถ่ายมาเป็นฉากหลัง การเลือกใส่ฉากหลังแต่ละรูปแบบขึ้นอยู่กับการใช้งานว่าจะนำไปใช้ในรูปแบบไหน โดยมีรายละเอียดดังนี้

➤ การใส่ฉากหลังสำเร็จรูปแบบมืองค์ประกอบ (General Background)

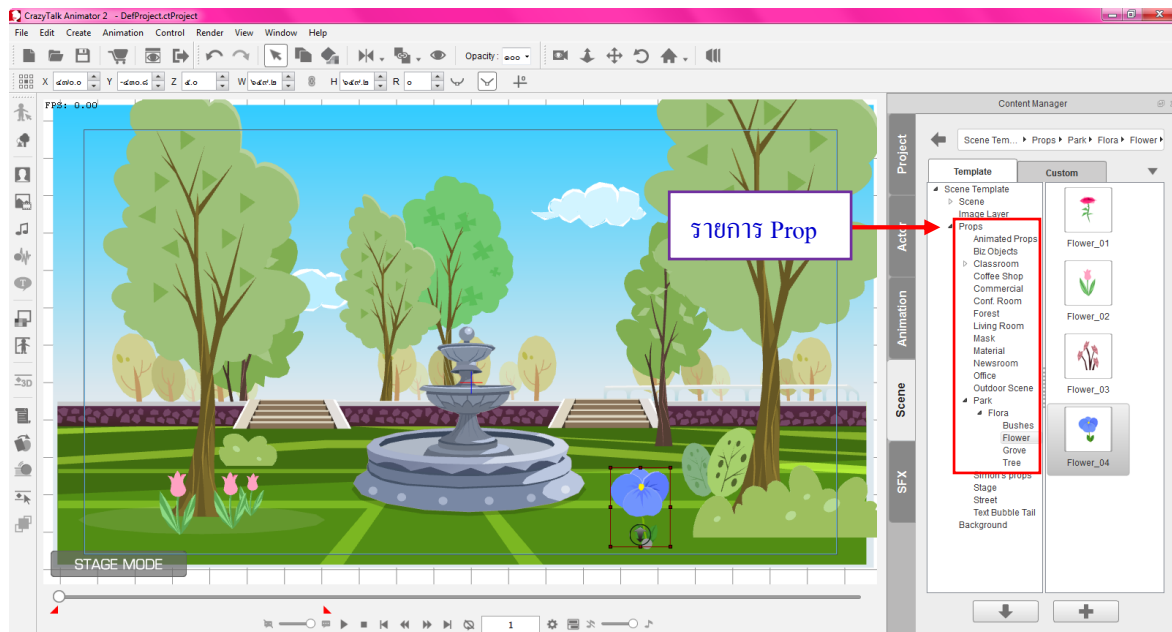


1. คลิกเลือกแท็บ Scene
2. จากนั้นคลิกเลือก Scene ด้านล่างหัวข้อ Scene Template ในส่วนนี้จะเป็นการสำเร็จรูปที่ตกแต่งมาให้ครบแล้ว แต่สามารถเคลื่อนย้ายหรือลบทิ้งส่วนประกอบที่มากับพื้นหลังได้เช่นกัน
3. ดับเบิ้ลคลิกเลือก จากพื้นหลังตามที่ต้องการ
4. หากต้องการฉากหลังเป็นพื้นสีที่ยังไม่ได้ตกแต่งอะไรเพิ่มเติมให้คลิกเลือก General Background
5. ดับเบิ้ลคลิกเลือกจากพื้นหลังตามที่ต้องการ



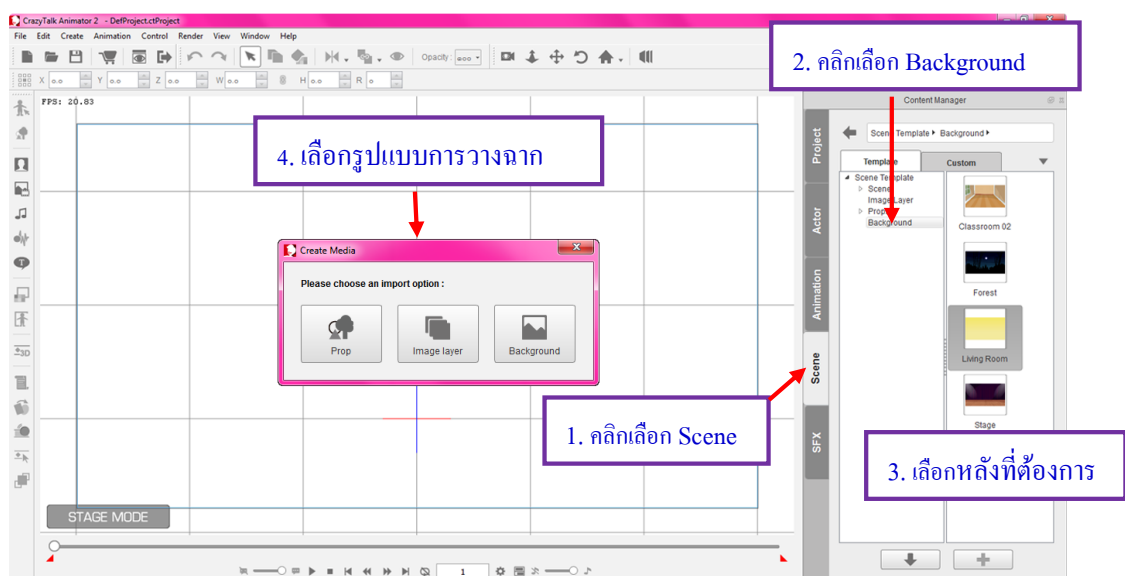
องค์ประกอบภาพต่างๆ เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ สามารถขยับหรือลบออกได้

➤ การใส่องค์ประกอบเพิ่มเติม (Prop)

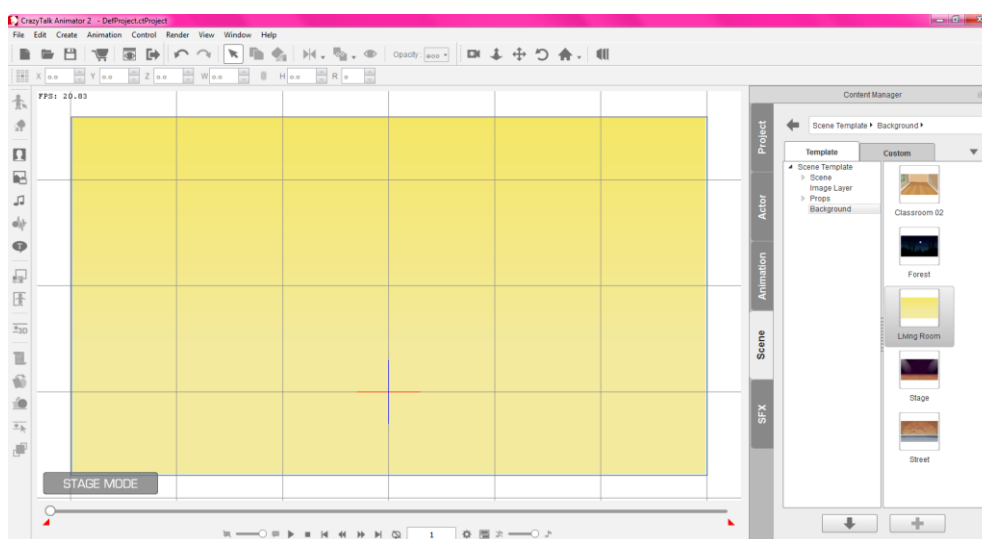


1. คลิกเลือก Props ในส่วนนี้จะป็นองค์ประกอบฉากที่นำมาตกแต่งเพิ่มเติม มีแยกเป็นหลายหมวด ไม่ว่าจะเป็น Animated props, Biz Objects, Classroom, Coffee Shop, Commercial และ Park เป็นต้น ซึ่งแต่ละหมวดก็มีให้เลือกใช้งานอย่างหลากหลาย
2. ดับเบิลคลิกเลือก องค์ประกอบฉากตามที่ต้องการ
3. นำมาจัดในชิ้นงานให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม

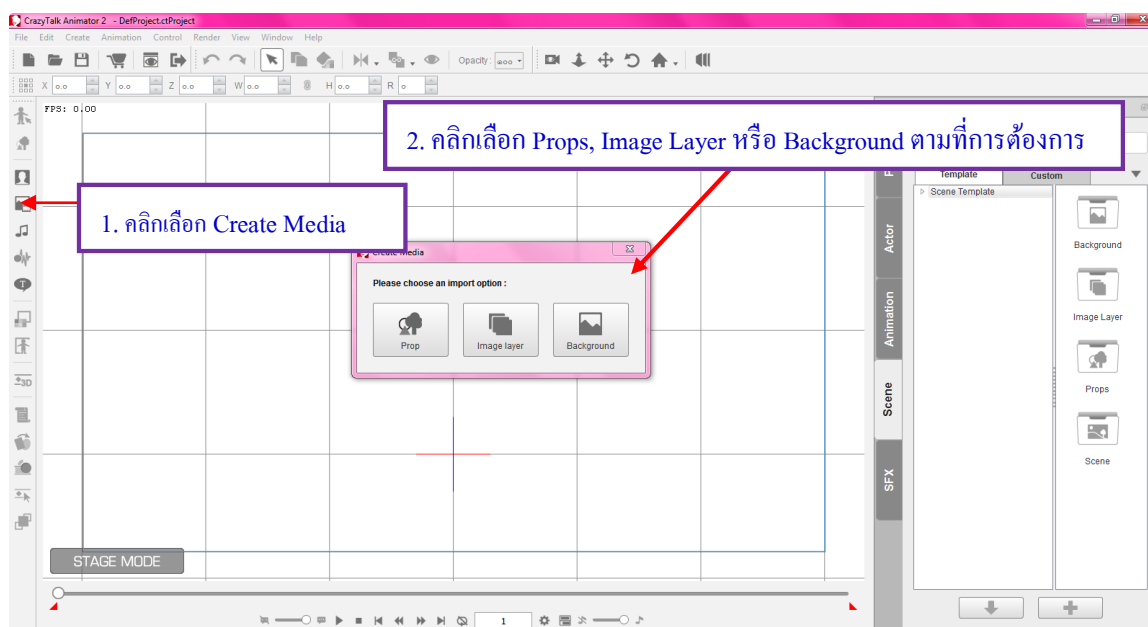
➤ การใส่ฉากพื้นหลังแบบเรียบ (Background)



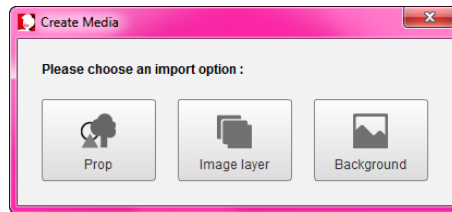
1. คลิกแท็บ Scene
2. คลิกเลือก Background เป็นพื้นหลังแบบเรียบๆ ไม่มีองค์ประกอบใดๆ มีให้เลือกใช้งานอย่างหลากหลาย
3. ดับเบิลคลิกเลือกจากตามที่ต้องการ
4. จากนั้นจะมีหน้าต่างขึ้นมาให้เลือกว่าจะนำภาพถ่ายมาใช้รูปแบบใด
 - Prop เป็นการใส่ฉากหลังแบบสามารถเคลื่อนที่ ย่อขยายหรือลบออกได้ คล้ายเป็นแคงค์ประกอบ
 - Image Layer เป็นการใส่ฉากหลังแบบพอดีกับกรอบอัตโนมัติ ลบออกได้ แต่ย่อขยายไม่ได้
 - Background เป็นการใส่ฉากหลังแบบฝังลงชิ้นงาน ปรับขนาดไม่ได้ ลบไม่ได้
5. จะได้ผลลัพธ์ที่ต้องการดังภาพ สามารถเปลี่ยนจากพื้นหลังได้ โดยการดับเบิลคลิกรูปแบบจากอันใหม่



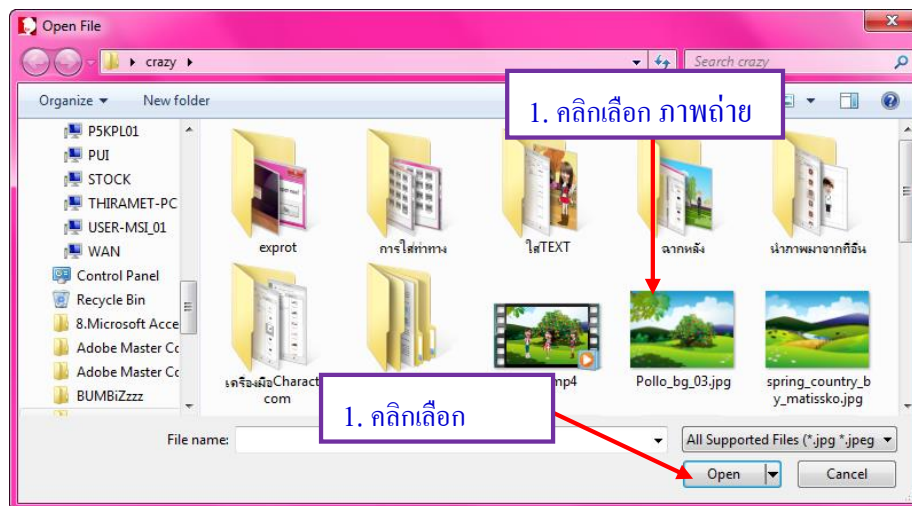
➤ การนำภาพถ่ายมาเป็นฉากหลัง



1. คลิกเลือก Create Media
2. จากนั้นจะมีหน้าต่างให้เลือกว่าจะนำภาพถ่ายมาใช้งานรูปแบบไหน



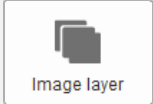
3. เมื่อคลิกเลือกเมนูตามที่ต้องการ จะมีหน้าต่างให้เลือกภาพถ่ายดังนี้



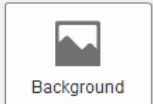
ให้คลิกเลือกภาพถ่ายตามที่ต้องการจาก folder ภายนอก แล้วคลิกปุ่ม Open

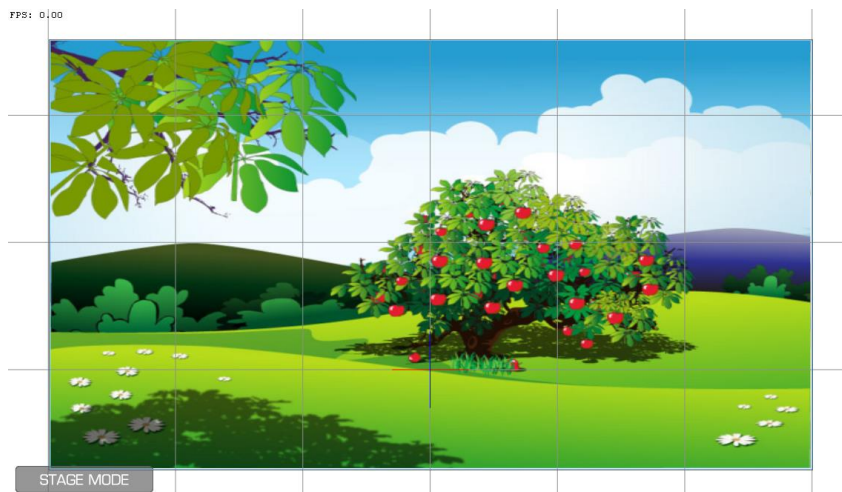
ตัวอย่างการเลือกนำภาพถ่ายมาใช้งาน



2.  เลือกเป็นฉากหลัง แต่โปรแกรมจะกำหนดขนาดให้พอดีกับกรอบอัตโนมัติ




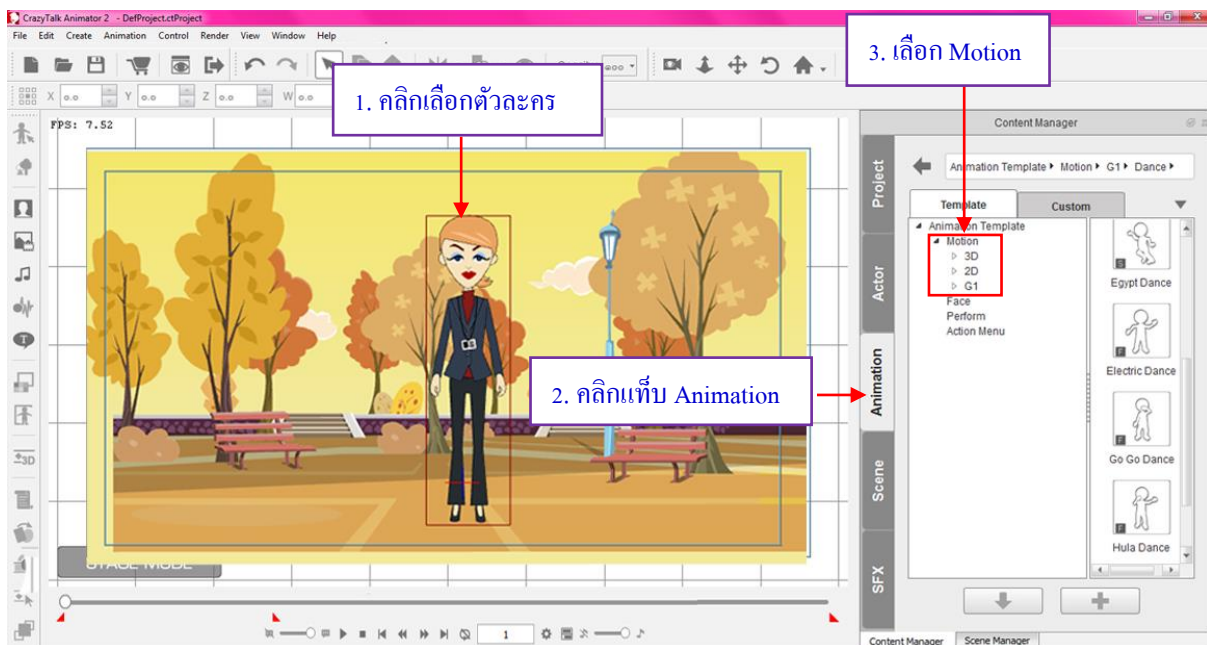
3.  เลือกเป็นฉากหลัง



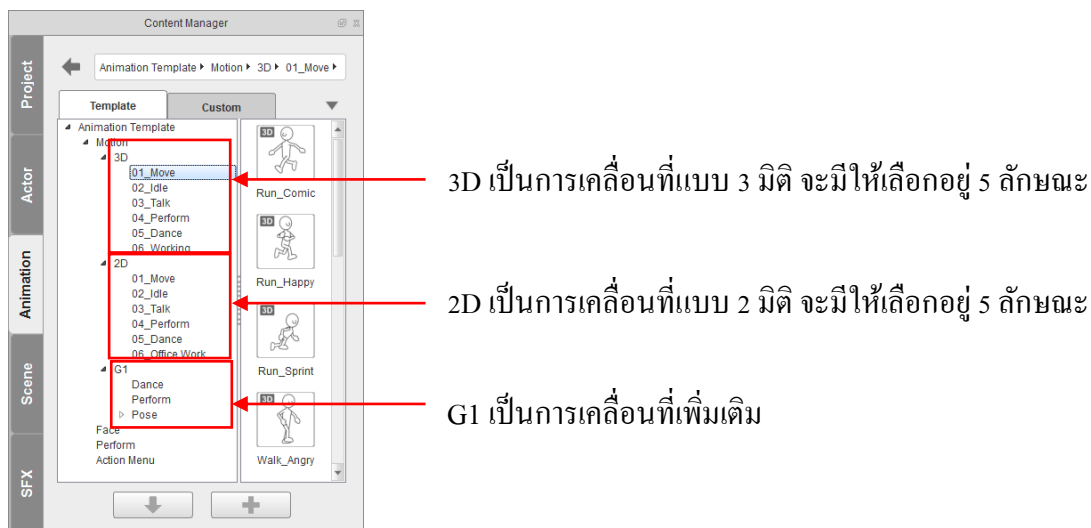
การใส่ท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครในโปรแกรม Crazy Talk

➤ การเคลื่อนไหวร่างกาย


1. ก่อนจะเริ่มใส่การเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร จะต้องอยู่ที่หน้าจอการทำงานปกติ เพื่อสามารถเลือกคำสั่ง Animation ได้ (สังเกตที่ ) จัดตัวละครให้อยู่ในตำแหน่งที่ต้องการให้เริ่ม จากนั้นคลิกเลือกที่ตัวละคร ก่อน ถัดมาให้ไปเลือกแท็บ Animation จะพบกับรายการเกี่ยวกับการใส่ลักษณะการเคลื่อนไหว (Motion) ซึ่งมีการทำงานดังนี้

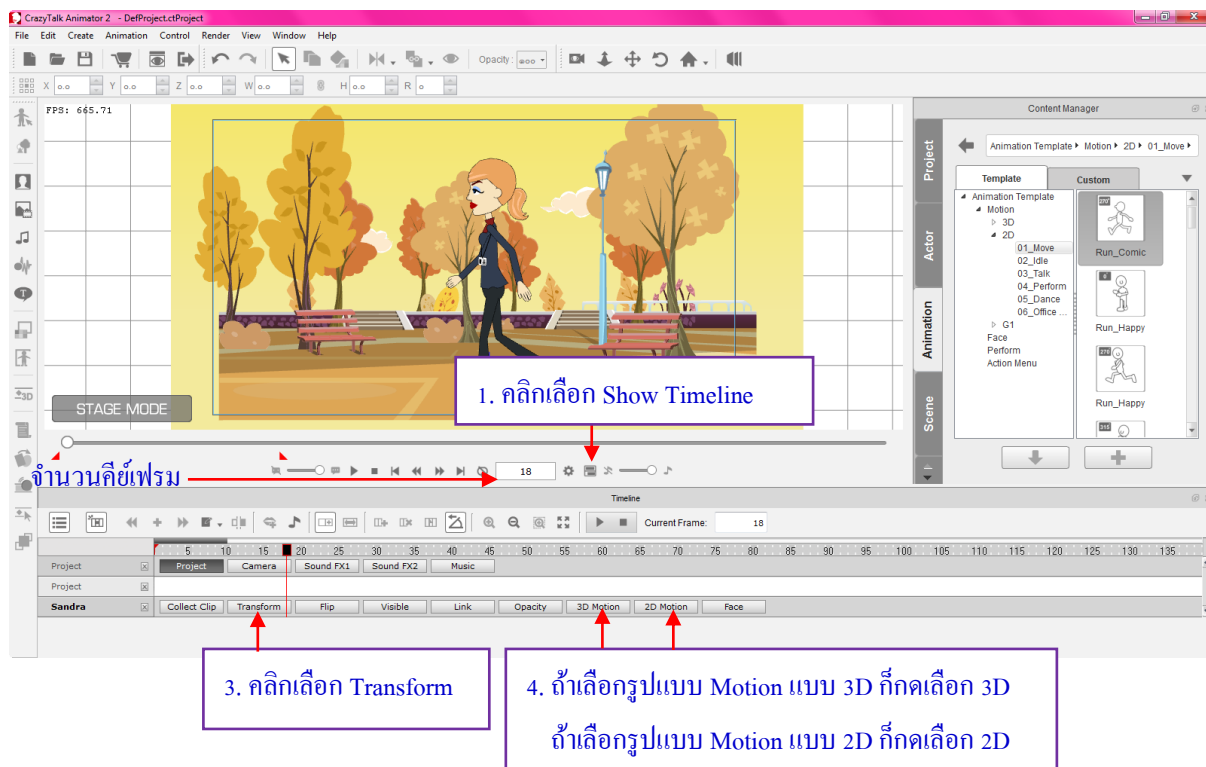


ในส่วนของ Motion จะแยกรายการย่อยอีก 3 รายการ มีรายละเอียดดังนี้

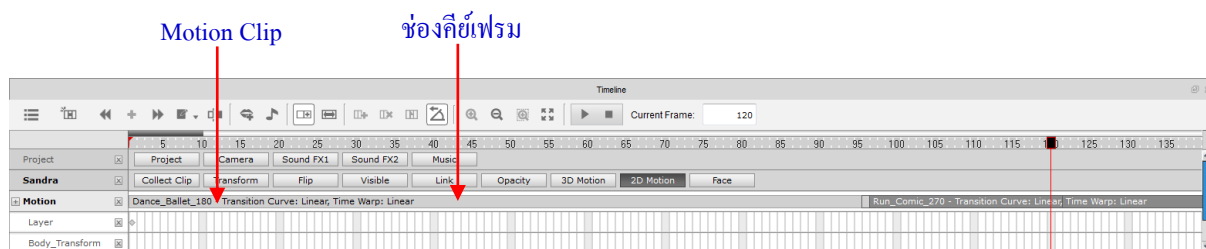


เมื่อได้ลักษณะที่ต้องการก็สามารถลากไปทับตัวละครได้เลย หรือใช้วิธีดับเบิลคลิก ตัวละครก็จะมี การเคลื่อนไหวท่าทาง

2. เมื่อเราเลือก Motion(การเคลื่อนไหว) สามารถกำหนดคุณสมบัติการเคลื่อนไหวได้ที่ Show Timeline 

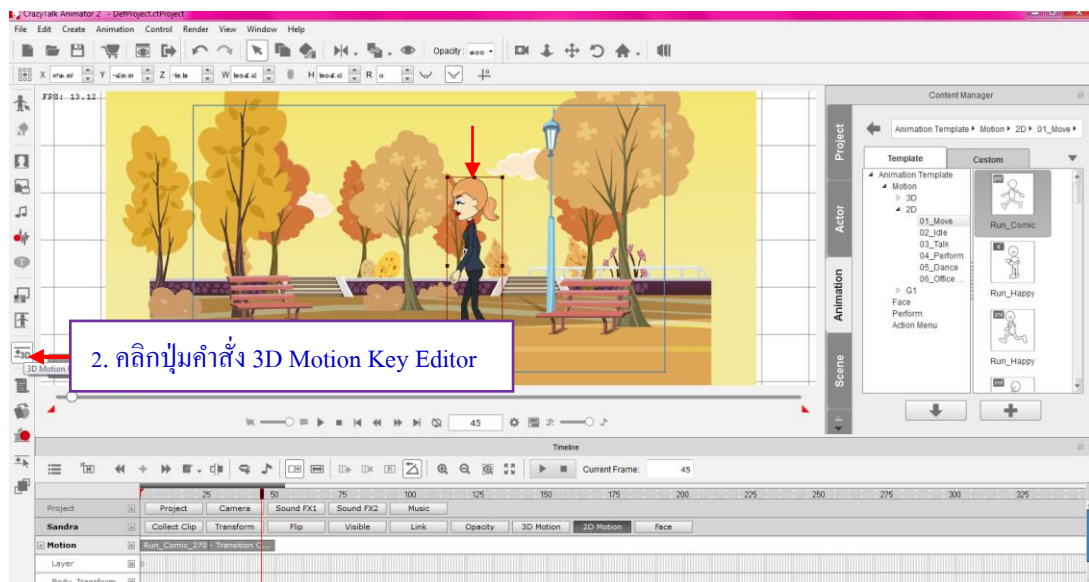


แถบ Motion จะปรากฏ Timeline การปรับแต่งลักษณะการเคลื่อนไหว ให้เลือกไปที่ Motion สามารถระบุช่วงในการเคลื่อนไหวได้ โดยให้สังเกตที่คีย์เฟรมว่า คีย์เฟรมนี้ เราต้องการให้ตัวละครแสดงลักษณะอะไร

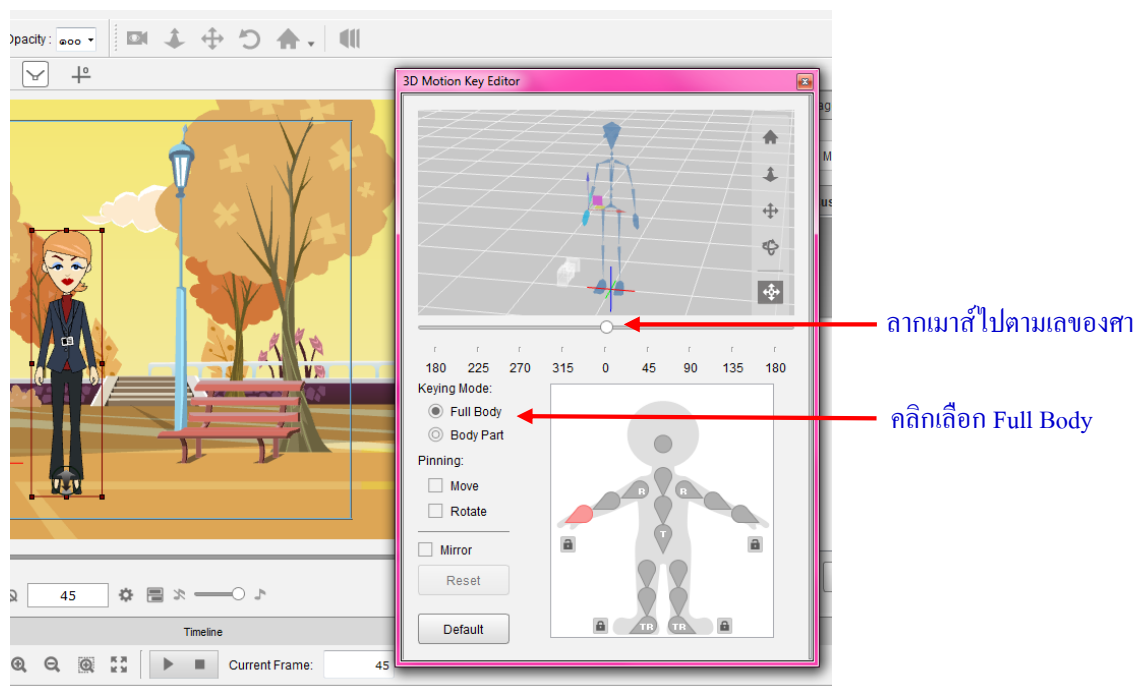


จากช่อง Timeline หากต้องการตัดทิ้งให้ลากคลุมคีย์เฟรมแล้วทำการ Delete หากต้องการขยายช่วงการเล่นให้เร็วขึ้นหรือช้าลงให้ลากแถบ Motion Clip เป็นแถบสีน้ำเงิน ให้ย่อหรือขยายขนาดตามที่เรากำหนด

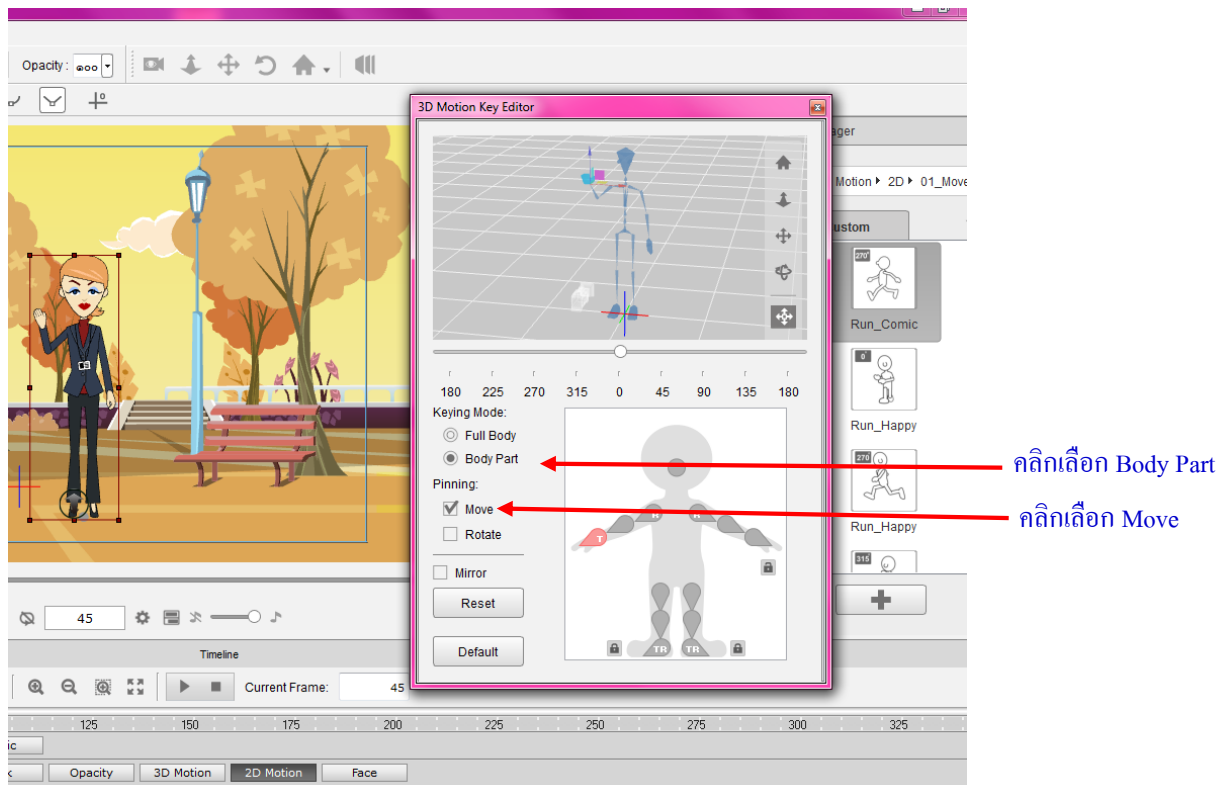
3. การปรับองศาให้กับตัวละคร ให้มีการหันข้างหันหลังได้ ให้คลิกที่ปุ่มคำสั่ง 3D Motion Key Editor



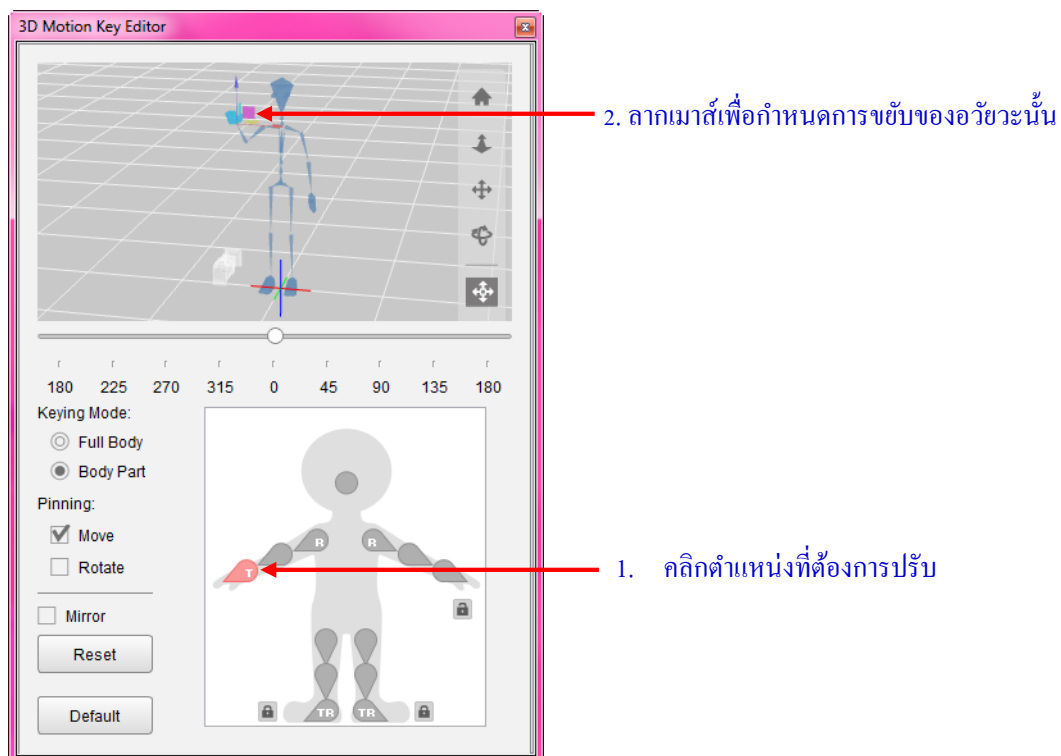
จะปรากฏหน้าต่างการปรับองศาตัวละครขึ้นมา ใช้เมาส์เลื่อนตรงเลของศา แล้วสังเกตลักษณะการขยับของตัวละคร จะหมุนตามองศาที่เราเลือก ในส่วนของ Keying Mode ให้เลือกเป็นแบบ Full Body เพราะเป็นปรับหันพร้อมกันทั้งตัว



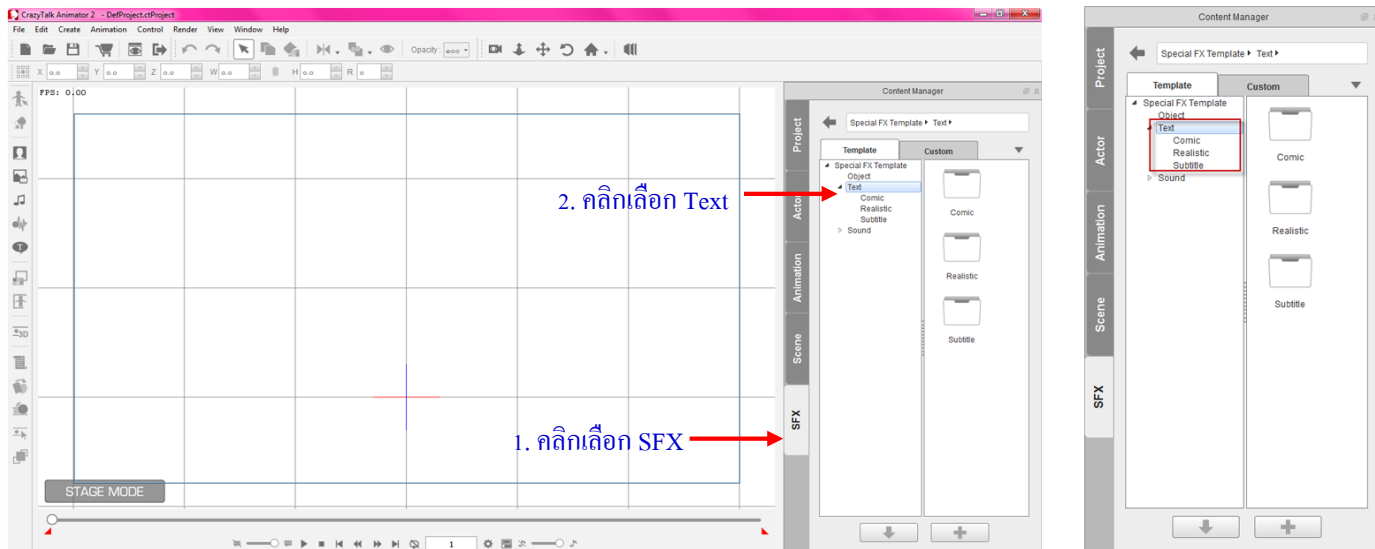
การเลือกปรับลักษณะการเคลื่อนไหวแบบเฉพาะจุด การขยับมือ การขยับเท้า ส่วนของ Keying Mode ให้คลิกตรง Body Part เป็นการเลือกให้ปรับแค่บางส่วน ส่วน Pinning ให้คลิกตรง Move



ขั้นตอนการปรับคือ คลิกเลือกตำแหน่งที่ต้องการปรับ แล้วมาลากปรับในตัวแบบด้านบน

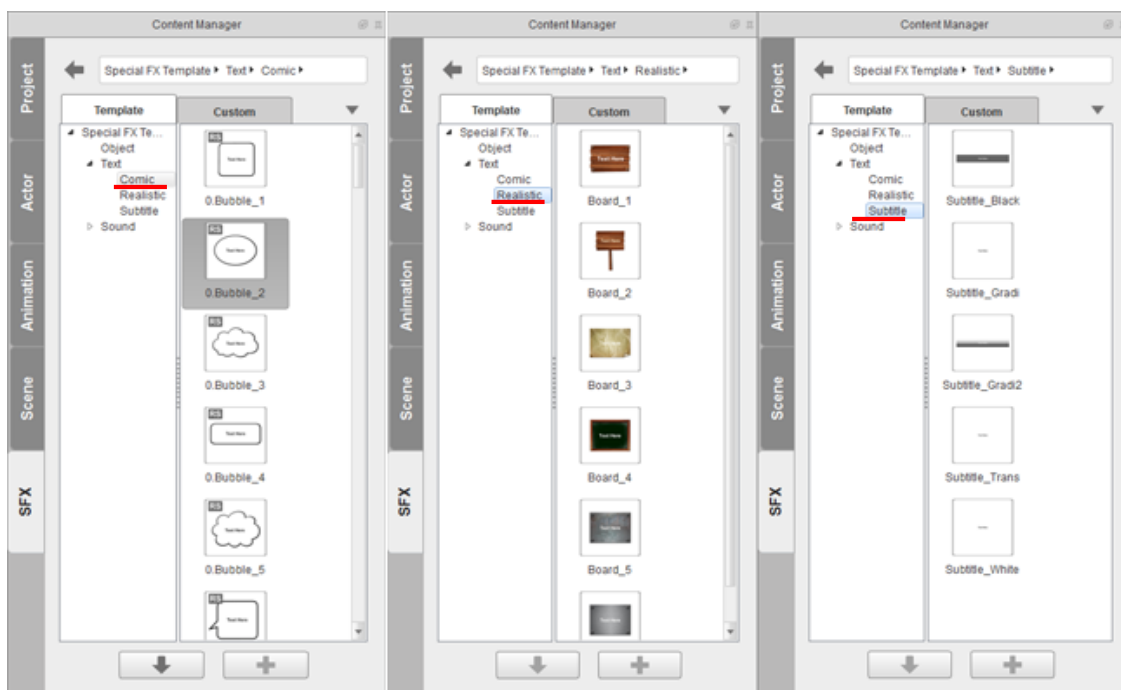


การใส่ข้อความในโปรแกรม Crazy Talk



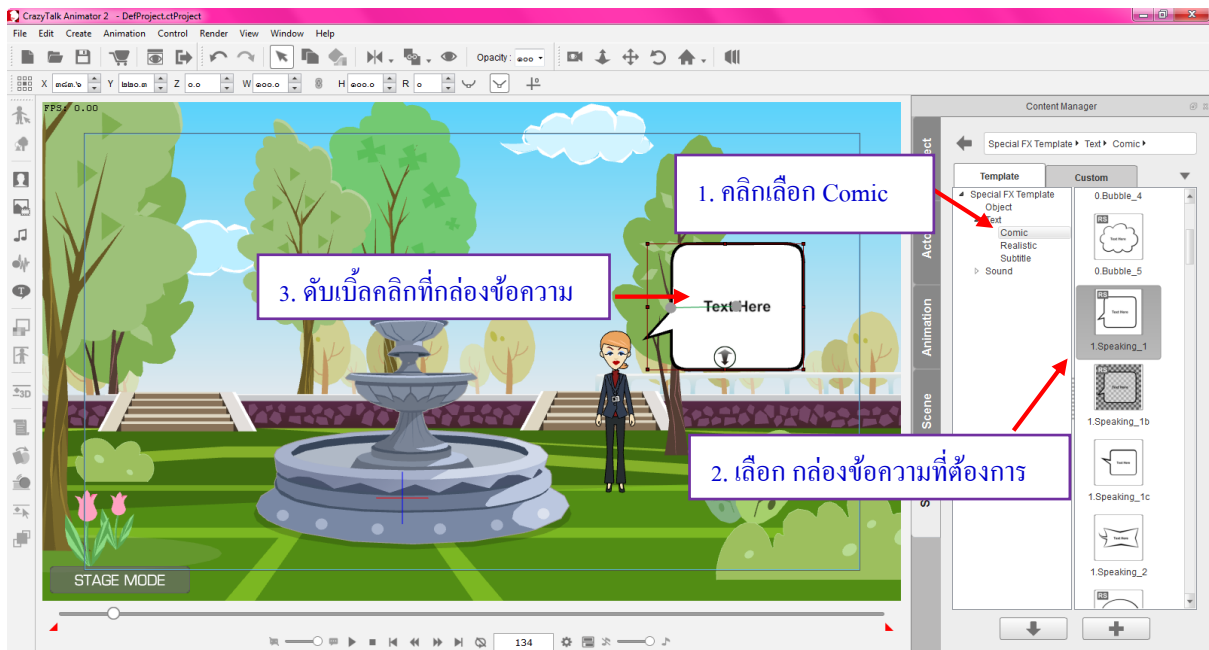
ข้อความถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในงาน animation เพราะถือเป็นการบรรยายเนื้อหาที่ต้องการสื่อ วิธีสร้างข้อความใน crazy talk มีวิธีการดังนี้

1. คลิกเลือกแท็บ SFX
2. จากนั้นคลิกเลือก Text จะพบกับรายการย่อยอีก 3 รายการ



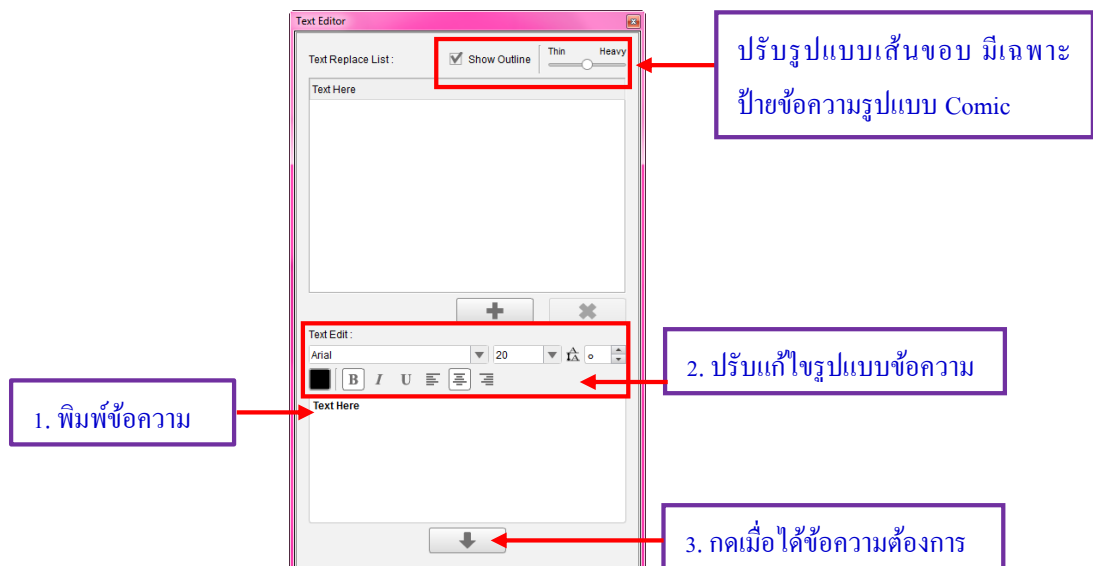
- Comic คือการใส่กล่องข้อความแบบสนทนา เป็นลักษณะภาพการ์ตูน
- Realistic คือการใส่ป้ายข้อความแบบเหมือนจริง
- Subtitle คือการใส่กล่องข้อความแบบนำเสนอ การเริ่มเรื่อง หัวข้อ

3. การใส่กล่องข้อความทุกรูปแบบใช้วิธีเดียวกัน ตัวอย่างเช่น




การใส่กล่องข้อความแบบ Comic ให้คลิกเลือก Comic จากนั้นให้ดับเบิลคลิกกล่องข้อความที่ต้องการ เมื่อได้กล่องข้อความแล้วปรับตำแหน่งและขนาดตามความเหมาะสม

4. เมื่อได้กล่องข้อความแล้ว วิธีที่จะพิมพ์ข้อความลงไป ให้ดับเบิลคลิกที่กล่องข้อความ หลังจากการดับเบิลคลิกจะมีหน้าต่าง Text Editor ขึ้นดังนี้

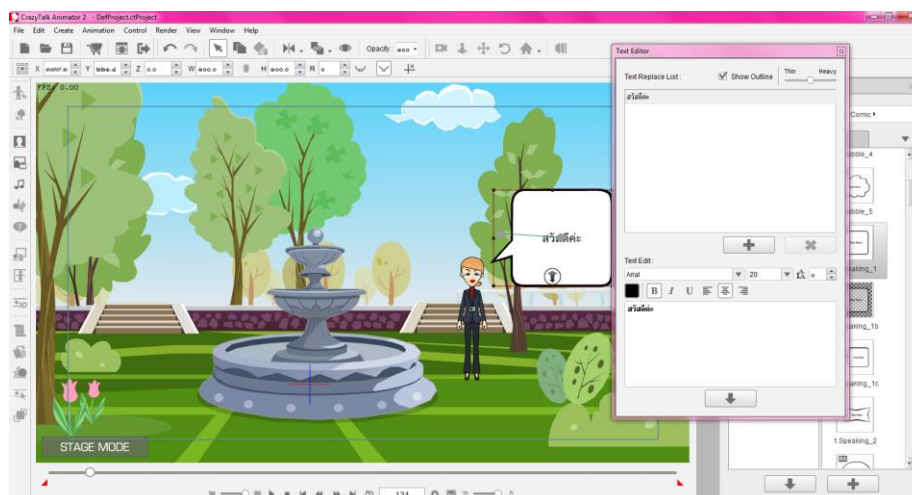


เมื่อหน้าต่าง Text Editor ขึ้นมาแล้ว ให้พิมพ์ข้อความตามที่ต้องการลงในช่องด้านล่างสุด ปรับแต่งข้อความตามต้องการ เมื่อเสร็จแล้วให้กดปุ่ม 

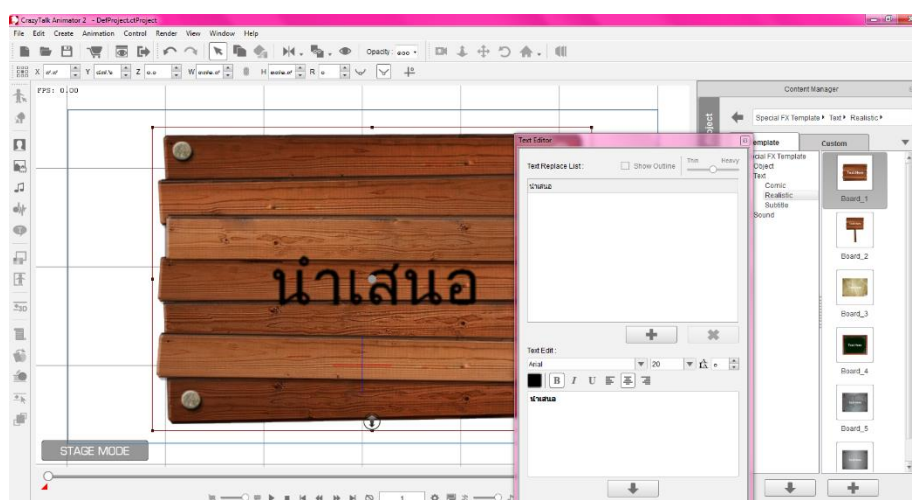
อีกวิธีหนึ่งในการสร้างกล่องข้อความ คือกดที่ไอคอน  ที่แถบ Toolbox ด้านซ้ายมือ

ตัวอย่างกล่องข้อความแต่ละรูปแบบ

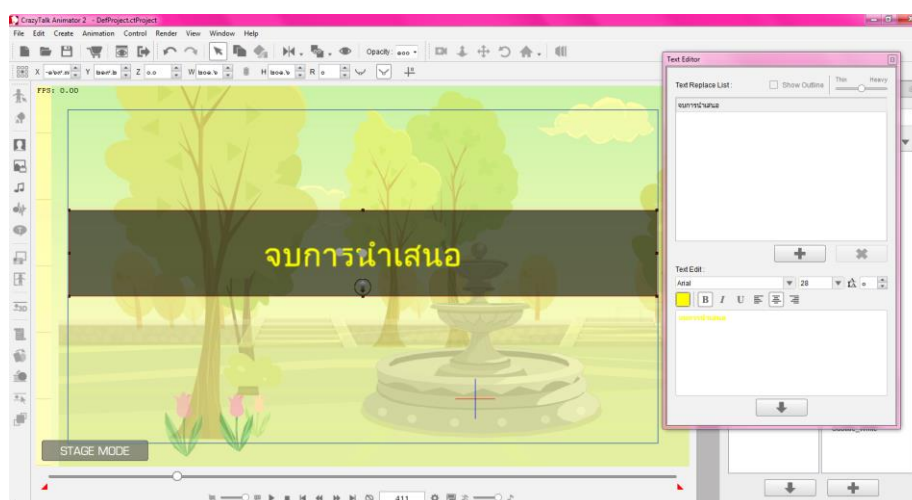
1. กล่องข้อความแบบ Comic



2. กล่องข้อความแบบ Realistic



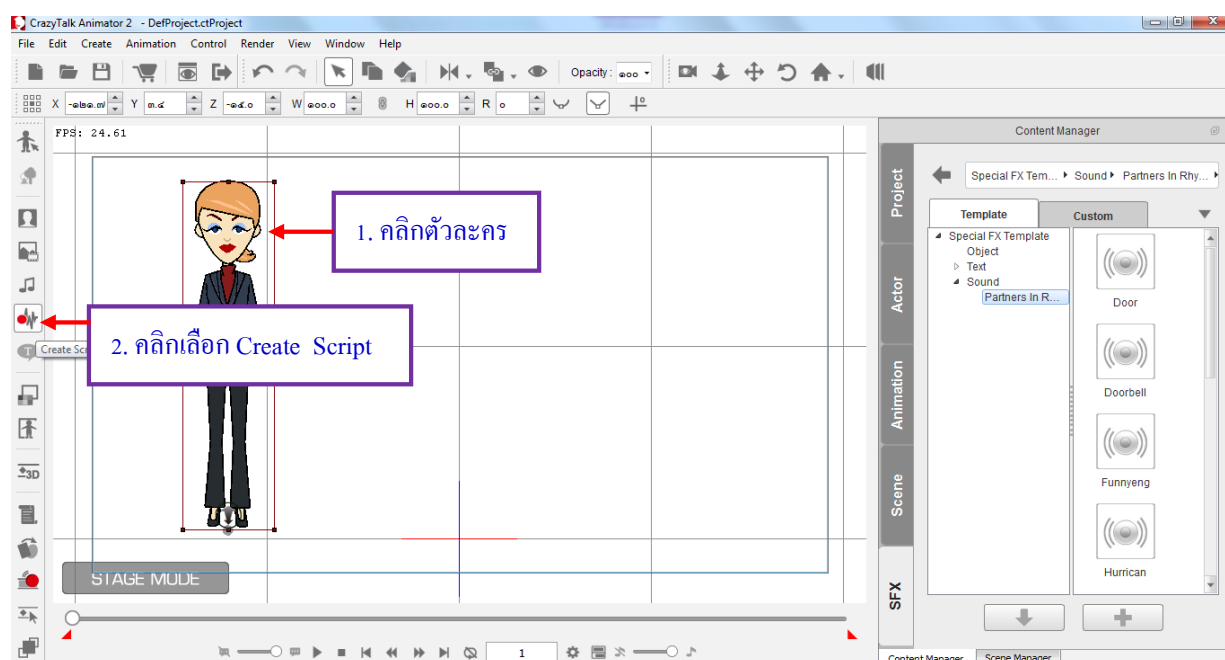
3. กล่องข้อความแบบ Subtitle



การใส่เสียงในโปรแกรม Crazy talk

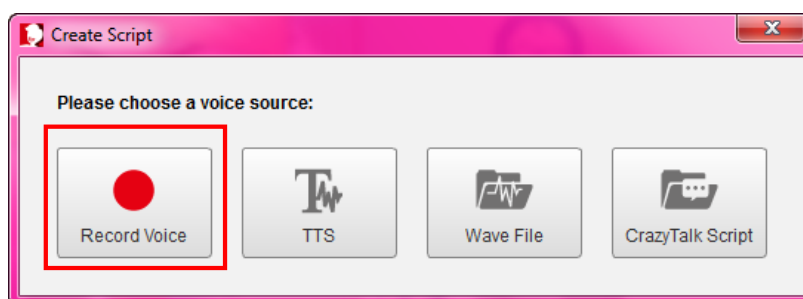
โดยไฟล์เสียงหรือไฟล์เพลงที่รองรับสามารถนำเข้ามาทำงานร่วมกับโปรแกรมได้ อาทิเช่น ไฟล์นามสกุล .MP3 , MAV แต่ข้อพึงระวังสำหรับการนำไฟล์เสียงมาใช้งาน คือ ผลงานที่ได้จะมีขนาดไฟล์ที่ใหญ่ขึ้น ทำให้อาจเปลืองเวลาในการโหลดข้อมูล ดังนั้นจึงควรพิจารณาเมื่อต้องการที่จะนำไฟล์เสียงมาใช้งานประกอบลงในผลงานด้วย

➤ การอัดเสียงบรรยาย

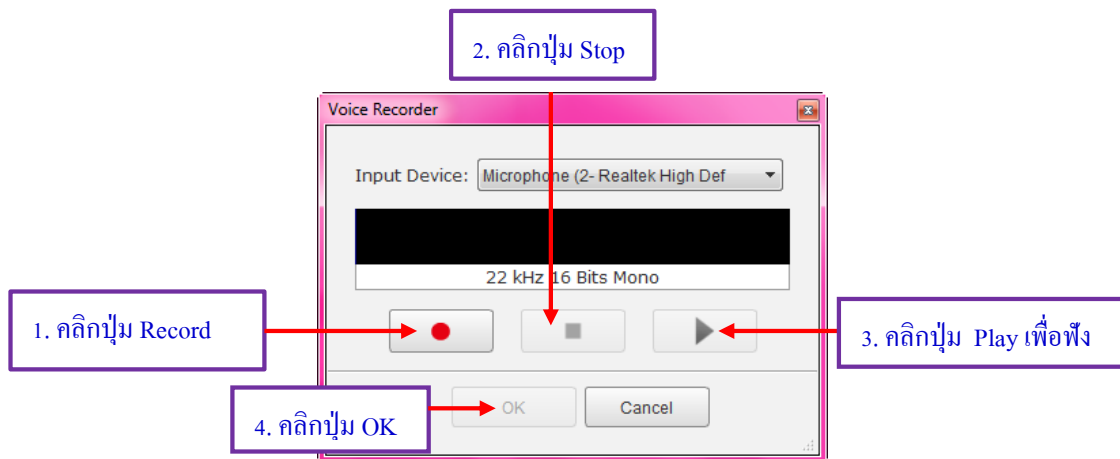


1. คลิกเลือก Create Script 

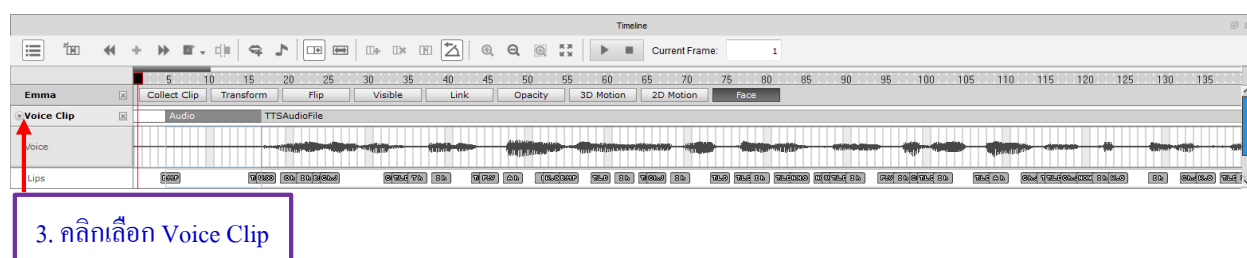
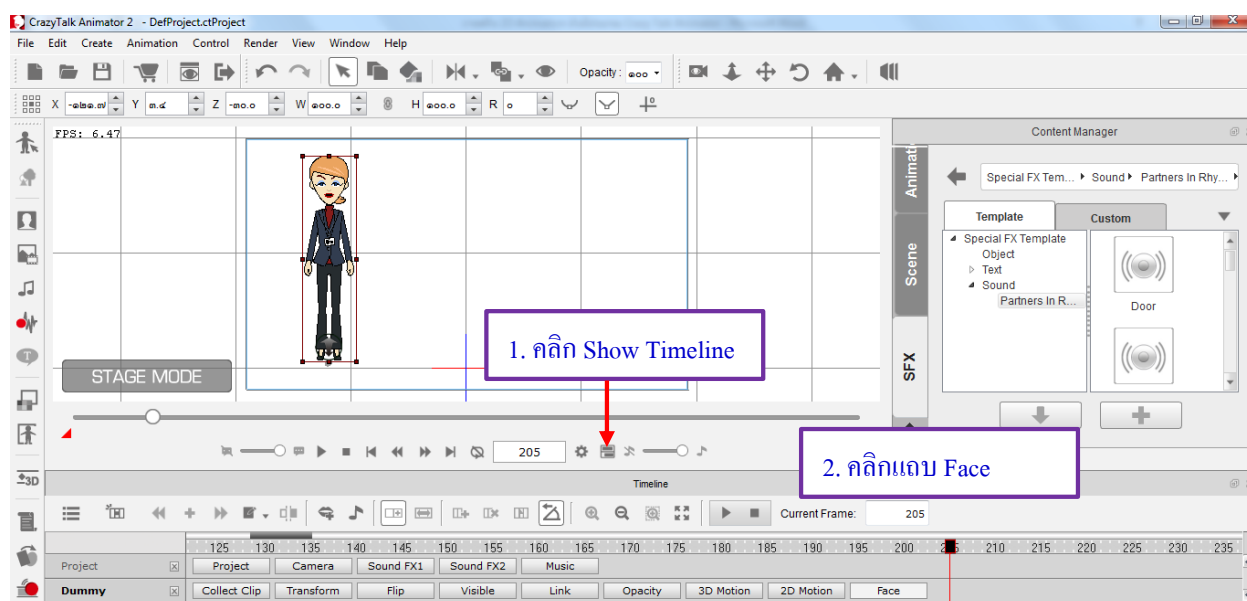
2. เมื่อคลิกเลือก Create Script จะมีหน้าต่าง Create Script ขึ้นมาดังนี้



Record Voice คือ การบันทึกเสียง ให้คลิกปุ่ม Record เพื่อทำการบันทึกเสียง เมื่อต้องการหยุดให้คลิกปุ่ม Stop แล้วคลิกปุ่ม Play เพื่อฟังเสียงที่บันทึกไว้ หากพึงพอใจให้คลิกปุ่ม OK หากต้องการบันทึกเสียงใหม่ให้คลิกปุ่ม Record เพื่อบันทึกใหม่อีกครั้ง แต่หากไม่ต้องการบันทึกเสียงแล้วให้คลิกปุ่ม Cancel

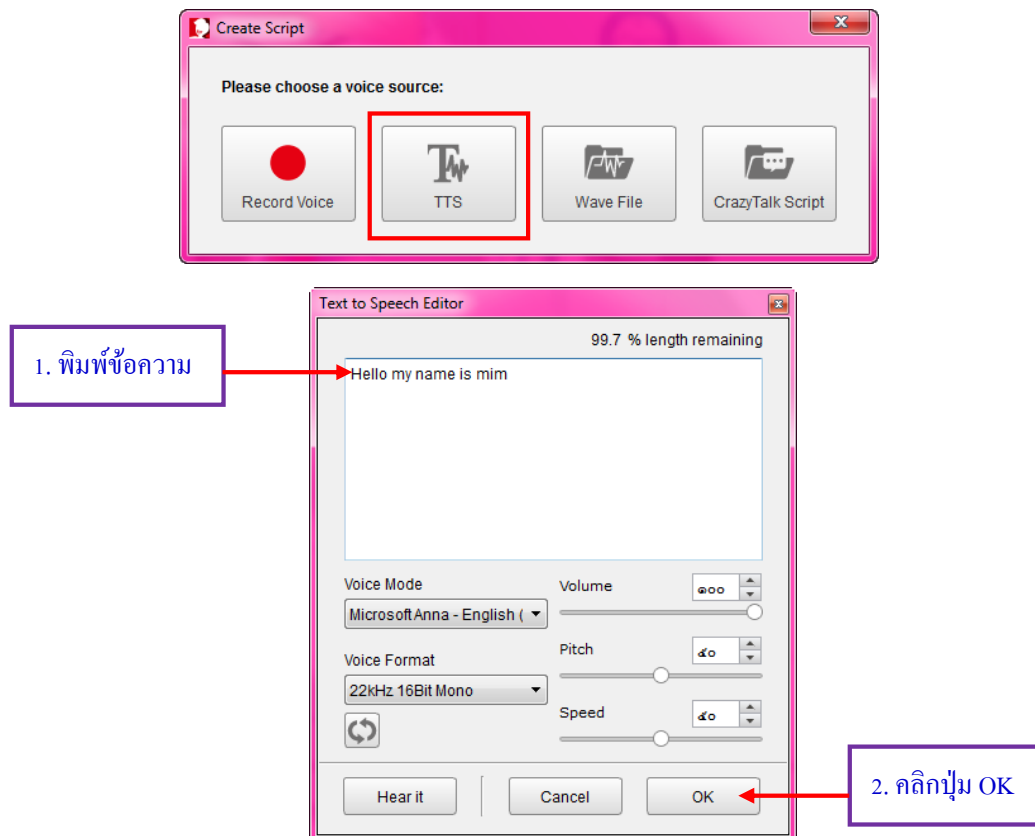


3. ต้องการดูเสียงบรรยาย ปรับเสียงให้ตรงช่วงเวลาที่ต้องการ ให้เลือกที่ Show Timeline

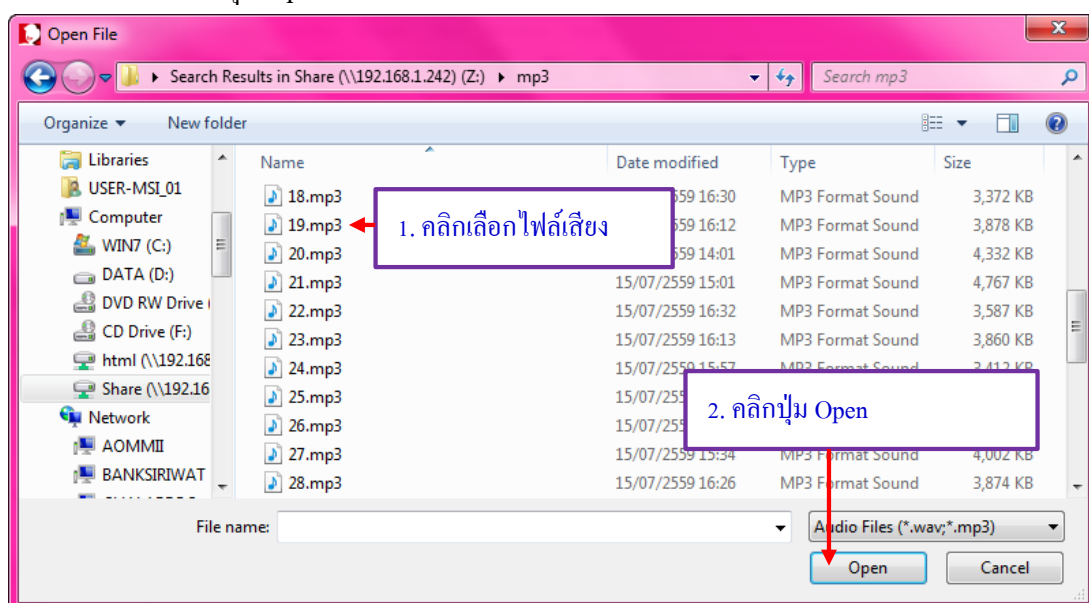


เมื่อทำตามขั้นตอนแล้ว จะปรากฏแถบเสียงที่แสดงในชั้นงาน ชั้นตอนนี้จะไม่สามารถตัดต่อเสียงได้ ถ้าหากต้องการตัดต่อจะต้องทำจาก โปรแกรมอื่นแล้วค่อยนำเข้าอีกที ในส่วนนี้จะทำการเคลื่อนย้ายช่วงของเสียงกับลบเสียงได้

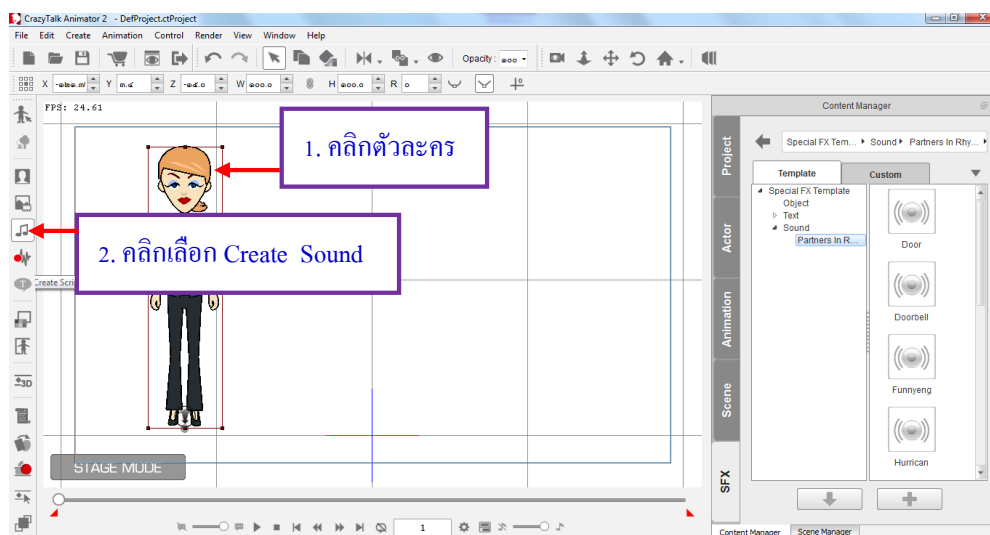
TTS คือ การพิมพ์ข้อความไปแล้วโปรแกรมจะทำการออกเสียงเอง แต่รองรับได้แค่ภาษาอังกฤษเท่านั้น ให้พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้ตัวละครออกเสียงตามที่ช่องด้านบน แล้วปรับ Volume หรือ Speed ตามที่ต้องการ จากนั้นคลิกปุ่ม OK



Wave File คือ การนำไฟล์ที่บันทึกเสียงและตัดต่อมาจากโปรแกรมอื่นมาใช้งาน ให้คลิกเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม Open

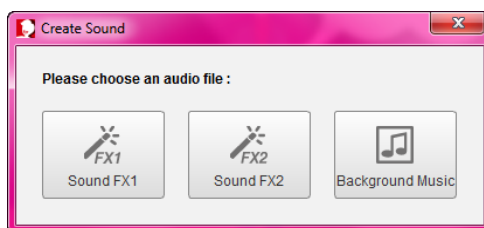


➤ การนำเสียงดนตรีจากภายนอกมาใช้งาน



1. คลิกเลือก Create Sound 

2. เมื่อคลิกเลือก Create Sound จะมีหน้าต่าง Create Sound ขึ้นมาดังนี้

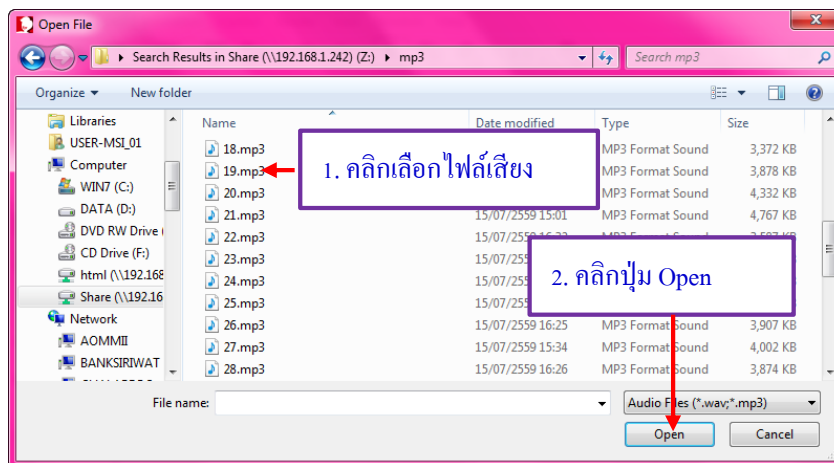


FX1 Sound Fx1 คือเสียงประกอบที่ 1 ใช้กับเสียงเอฟเฟคสั้นๆ

FX1 Sound Fx2 คือเสียงประกอบที่ 2 ใช้กับเสียงเอฟเฟคสั้นๆ

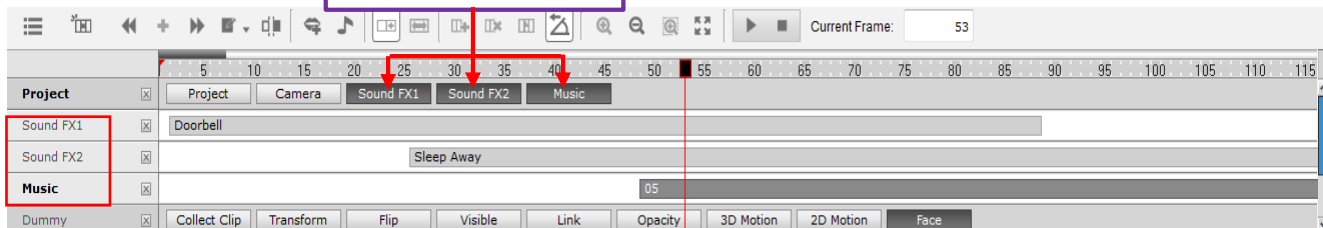
Background Music คือเสียงใส่พื้นหลัง ใช้กับเสียงดนตรียาว

3. จากนั้นเลือกที่จะให้เป็นเสียงประกอบหรือเสียงพื้นหลัง แล้วจะมีหน้าต่างขึ้นมาให้เสียงจาก folder ที่เก็บเสียงนั้น ดังนี้



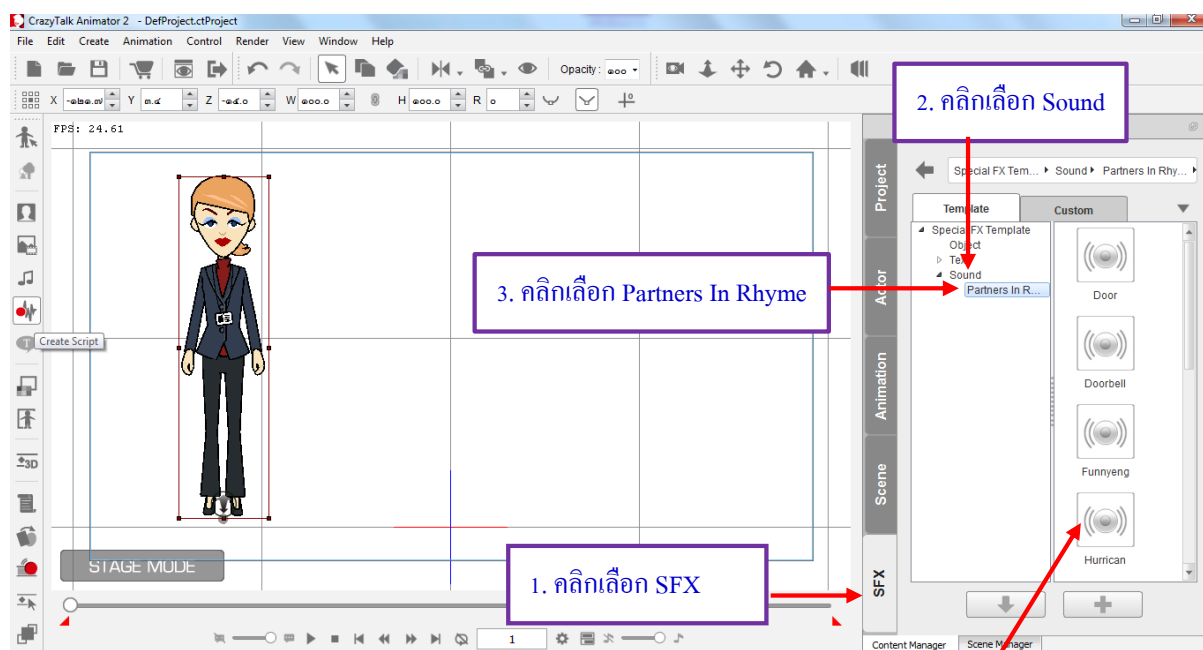
4. เลือกปรับรูปแบบการเล่นเสียงที่นำเข้าไป โดยการดาร์กเมาส์ลากแถบเสียงให้อยู่ในช่วงที่เราต้องการ

1. คลิกเลือกรูปแบบเสียง



➤ การใส่เสียงเอฟเฟคเพิ่มเติม

เป็นเสียงเอฟเฟคที่โปรแกรมมีให้สำเร็จรูป ซึ่งมีให้เลือกใช้งานหลากหลาย



1. คลิกเลือกแท็บ SFX

2. จากนั้นให้คลิกเลือก Sound

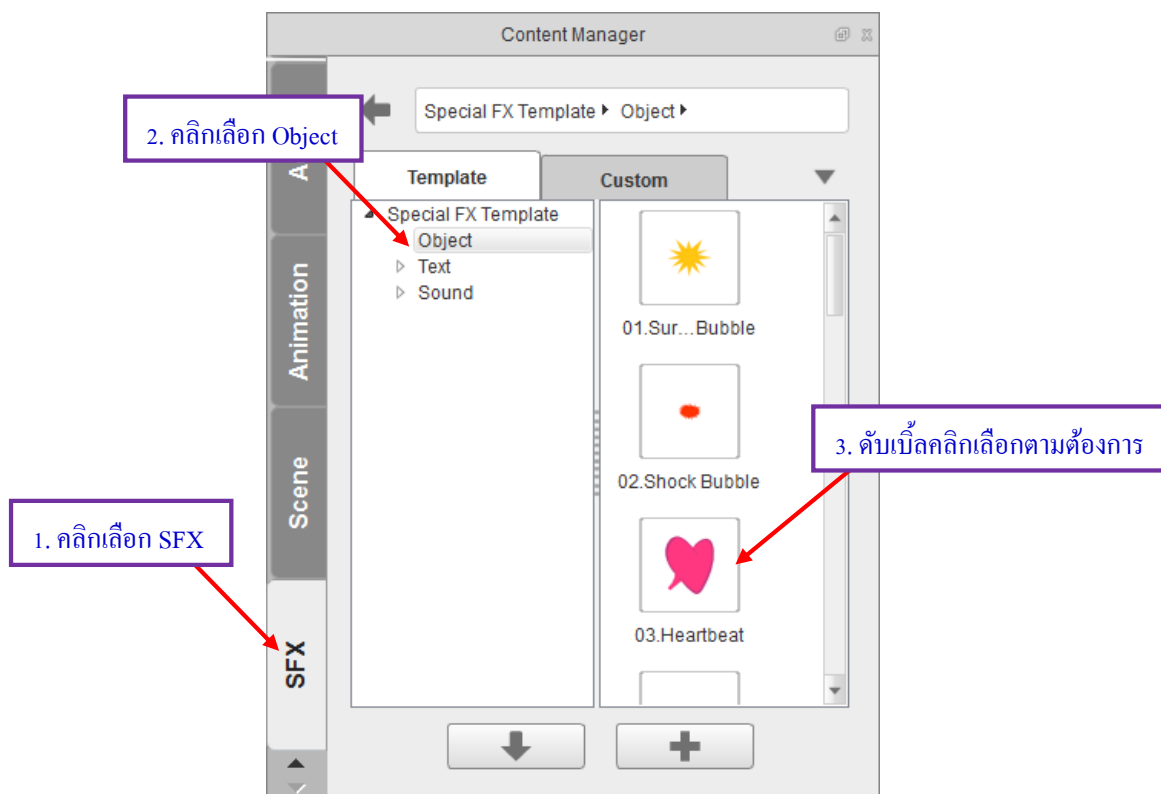
3. คลิกเลือก Partners In Rhyme

4. ดับเบิลคลิกเลือกเสียงเอฟเฟคตามที่ต้องการ

4. ดับเบิลคลิกเลือกเสียงตามที่ต้องการ

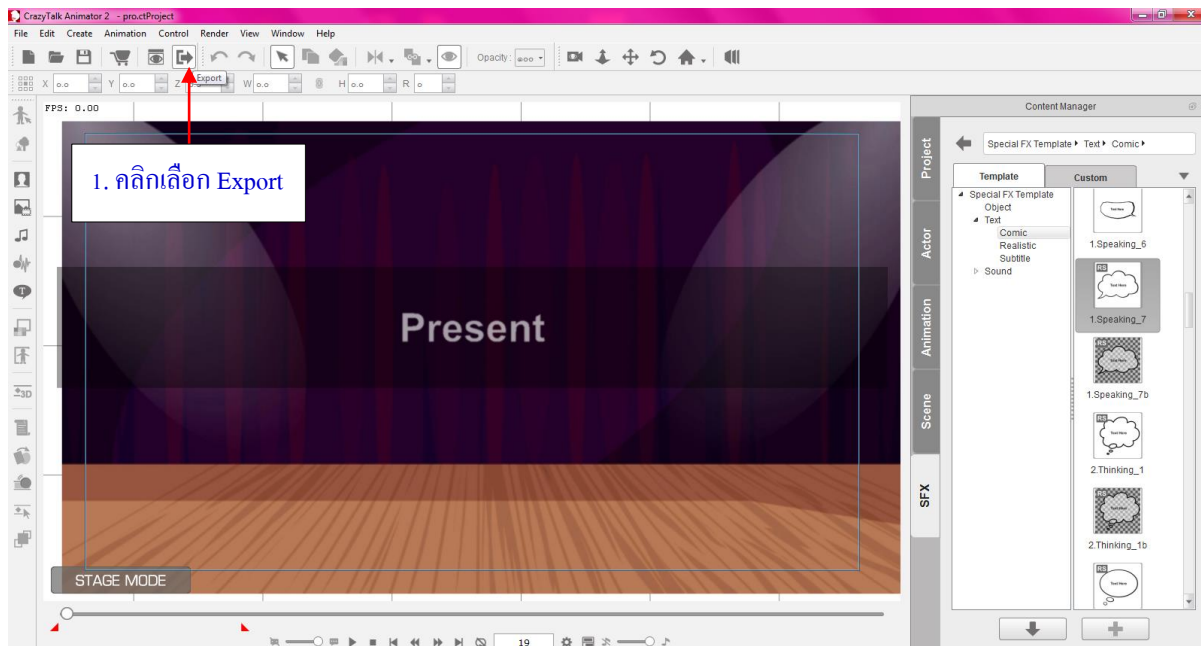
การใส่องค์ประกอบเพิ่มเติม (Object)


การใส่วัตถุสำเร็จรูปตกแต่งเพิ่มเติม เป็นวัตถุสำเร็จรูปที่เคลื่อนไหวได้ เช่น การแสดงอารมณ์ ในรูป หัวใจ ตกใจ มึนงง เป็นต้น เป็นเอฟเฟกต์ที่โปรแกรมมีไว้ให้เลือกใช้งาน

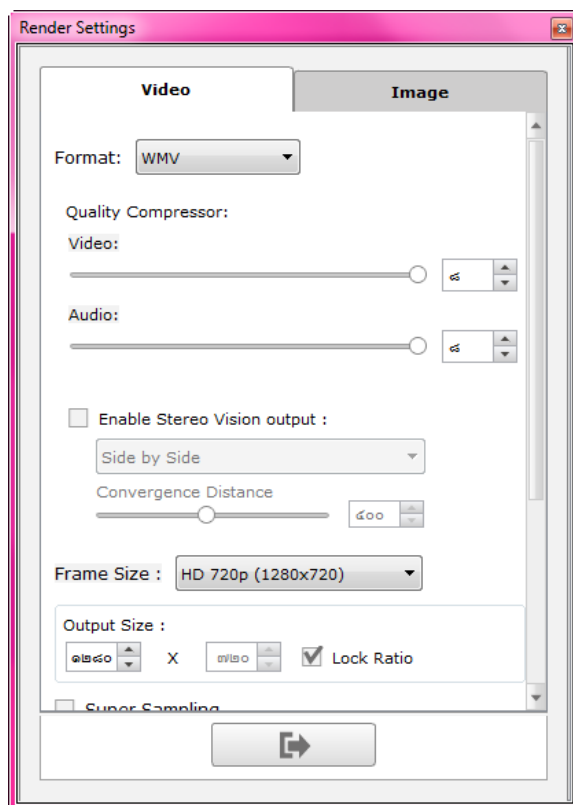


1. คลิกเลือกแท็บ SFX
2. จากนั้นคลิกเลือก Object
3. ดับเบิลคลิกเลือกตามต้องการ

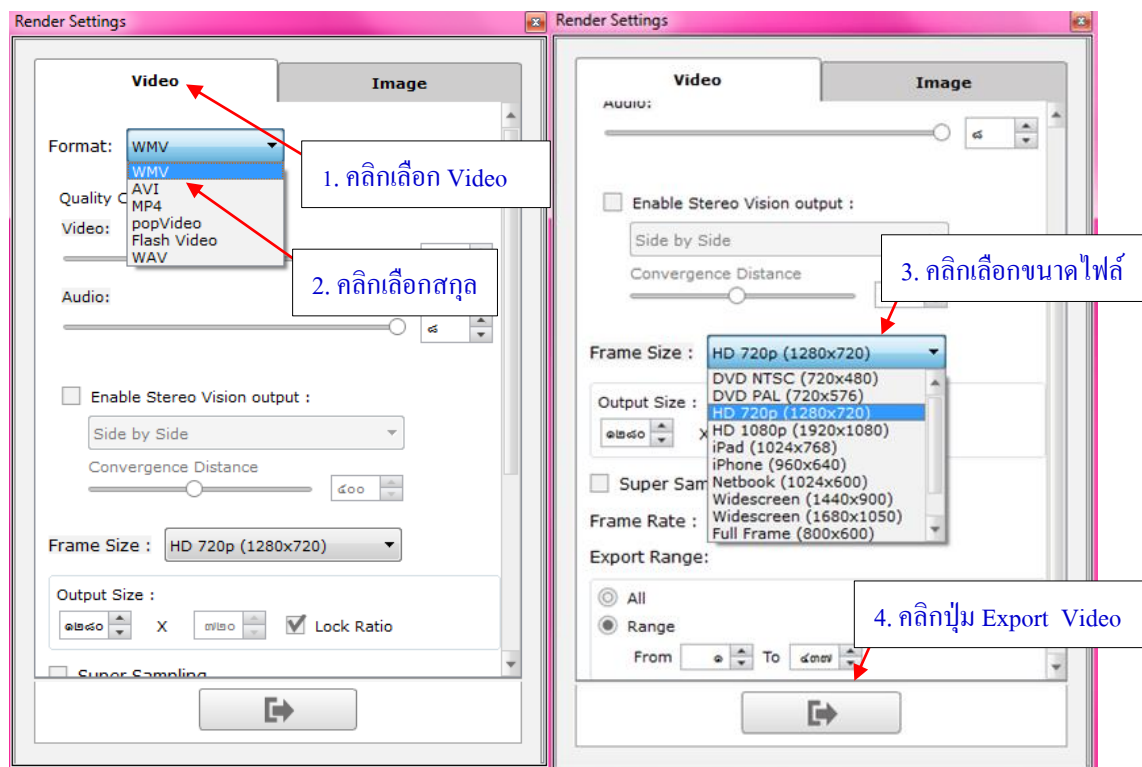
การแปลงไฟล์ออกมาใช้งาน



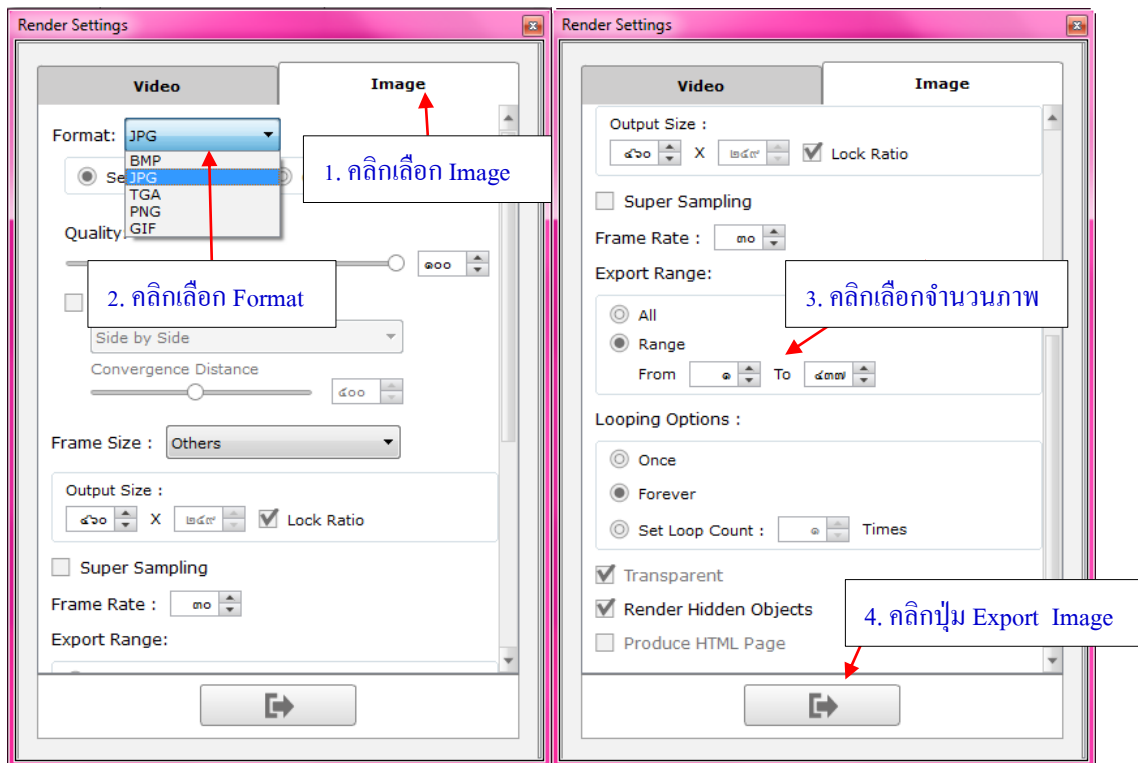
1. คลิกเลือก Export  เพื่อทำการแปลงไฟล์ออกมาใช้งาน
2. คลิกเลือก Export จะมีหน้าต่าง Render Settings ในการ Render จะมี 2 รูปแบบด้วยกัน คือ Render Video และ Render Image



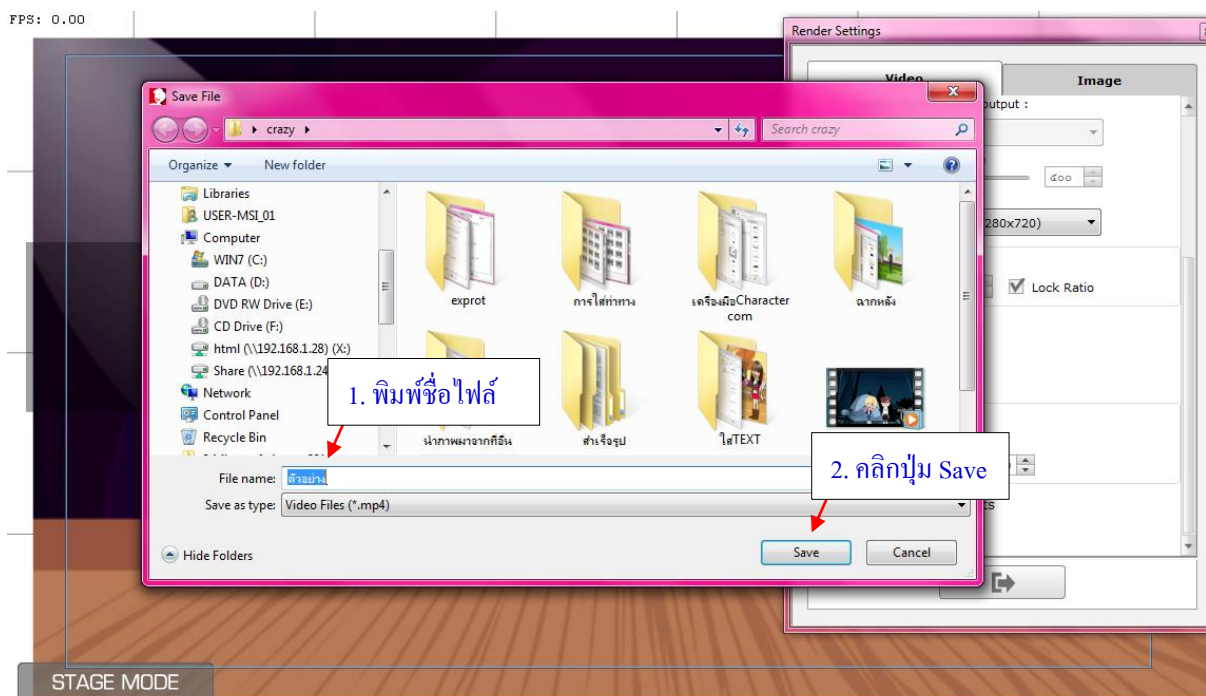
3. วิธีการ Render Video มีดังนี้ เลือกแท็บ Video จากนั้นเลือกสกุลของไฟล์วิดีโอ โดยการเลือกจากรูปแบบ Format จะมีสกุลไฟล์วิดีโอ ดังนี้ .WMV, .AVI, .MP4, .popVideo, .Flash Video และ .WAV ปรับขนาดไฟล์ที่ Frame Size ตามที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม Export Video



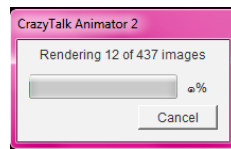
4. วิธีการ Render Image มีดังนี้ เลือกแท็บ Image จากนั้นเลือกสกุลของไฟล์ภาพ โดยการเลือก Format จะมีสกุลไฟล์ภาพ ดังนี้ .BMP, .JPG, .TGA, .PNG, และ .GIF เลือกจำนวนภาพที่ต้องการแปลงไฟล์ที่ Export Range: From แล้วคลิกปุ่ม Export Image



5. จากนั้นจะมีหน้าต่าง Save File พิมพ์ชื่อไฟล์ แล้วคลิกปุ่ม Save



6. จากนั้นจะขึ้นหน้าต่าง Rendering รอจนกว่าจะเสร็จ



7. เมื่อแปลงไฟล์เสร็จ โปรแกรมจะถามว่า Media export complete. Do you wish to open now? กด Yes

