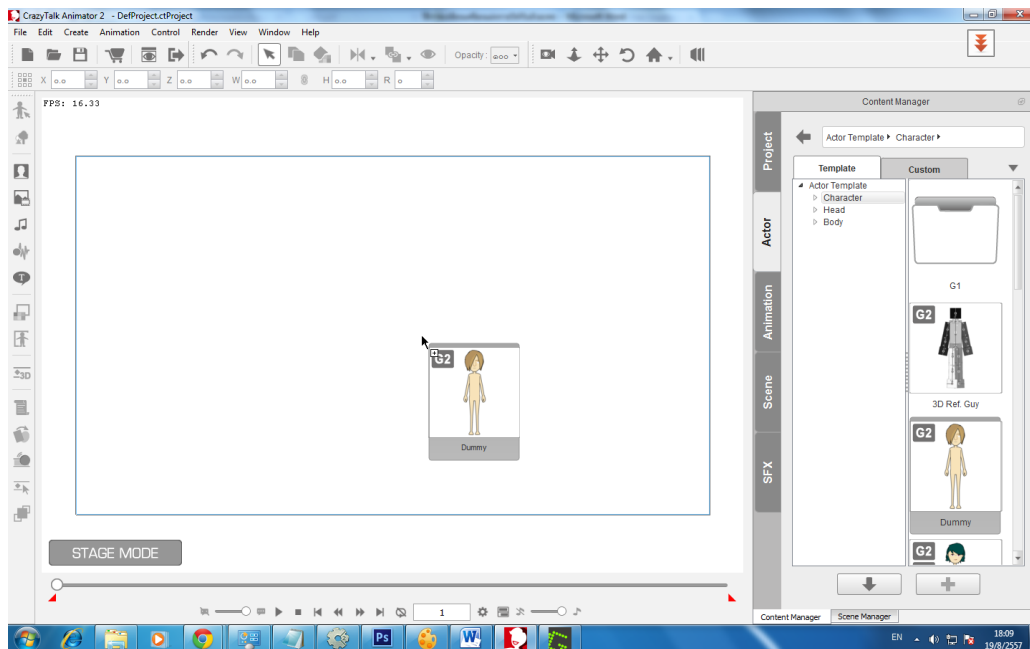
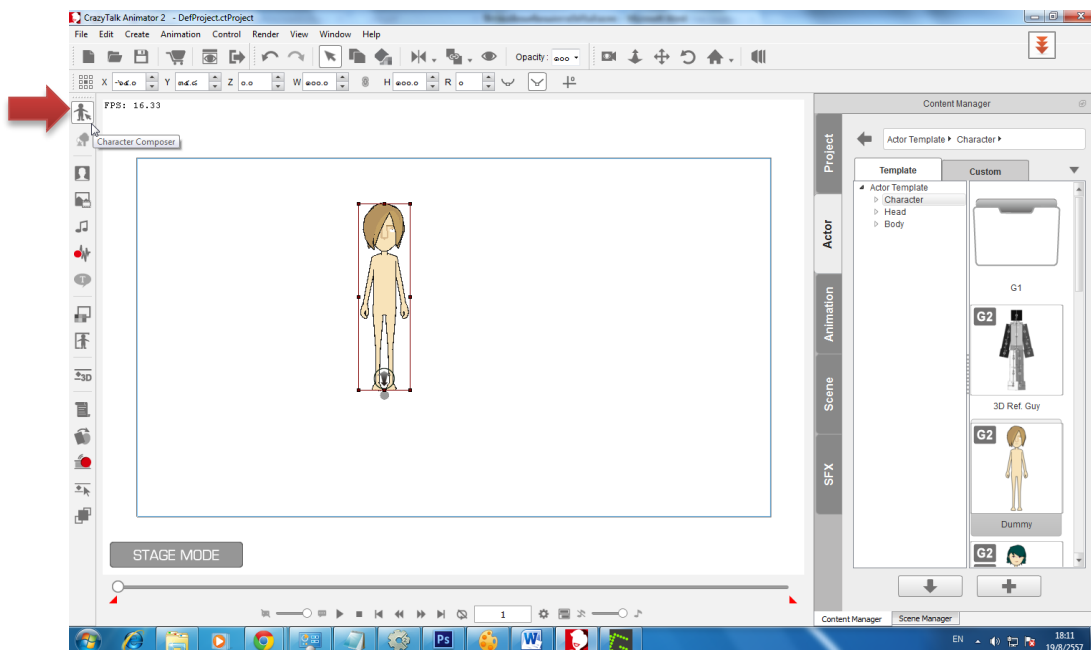


วิธีสร้างตัวละคร

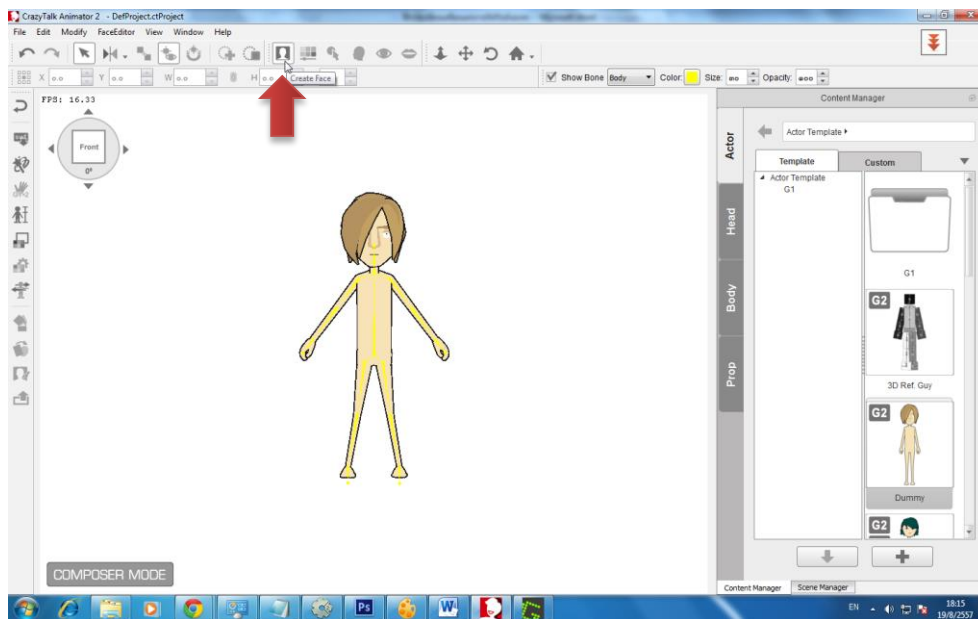
1. เลือกแท็บ Actor คลิกที่รายการ Character แล้วลากตัวละครต้นแบบ (Dummy : ตัวนี้ไปเสียดยี่ไม่ได้เสียผ้าเลย) มายัง Stage



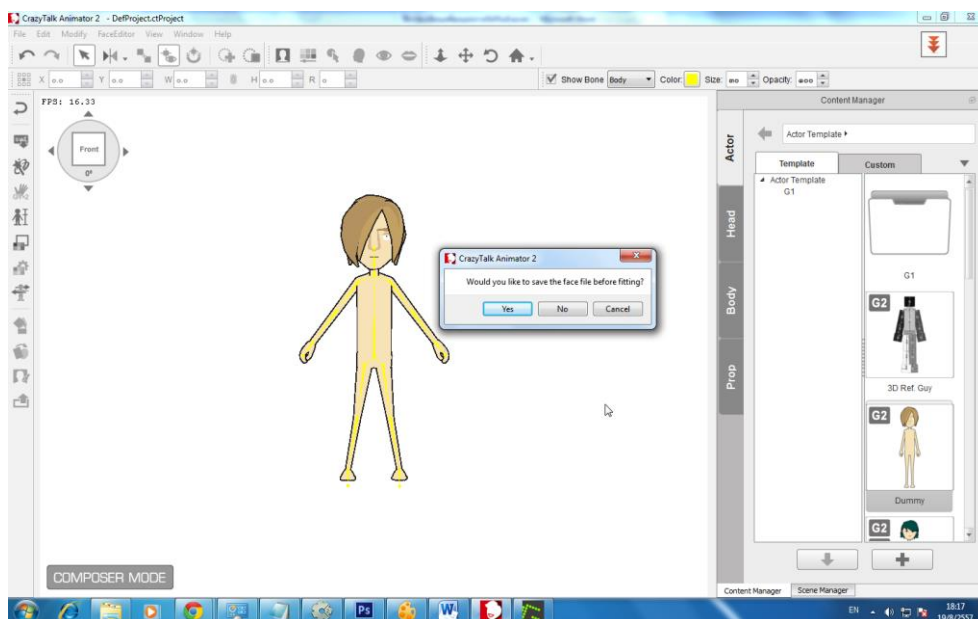
2. คลิกที่ปุ่ม Character composer เพื่อเข้าโหมดปรับแต่งตัวละคร (Composer mode)



3. คลิกที่ปุ่ม Create face

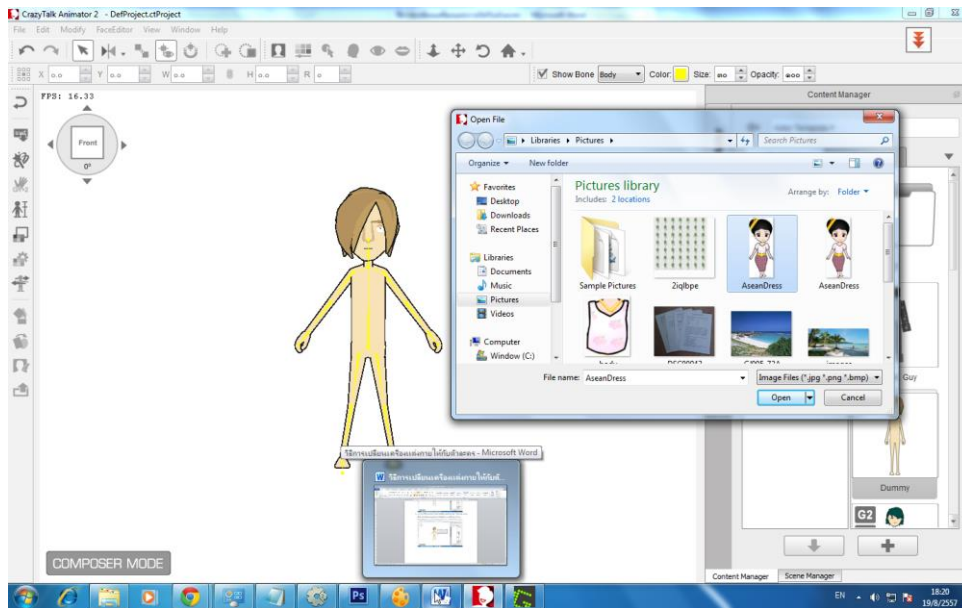


4. จะมีหน้าต่างขึ้นมาถามว่าต้องการบันทึกหน้าตัวละครปัจจุบันไว้ก่อนไหม? ให้ตอบ No เพราะเราใช้ตัวละครจากตัวโปรแกรมอยู่แล้ว (หากใช้วิธีแต่งซ้ำ เราอาจบันทึกของเก่าไว้ก่อน)



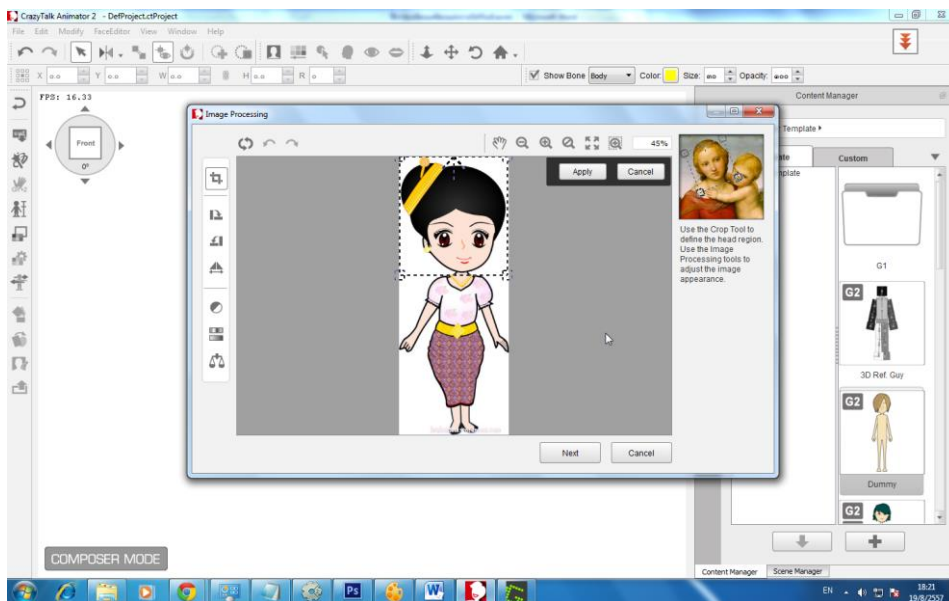
คู่มือการสร้าง 2D Animation ด้วยโปรแกรม CrazyTalk Animator 2

5. เลือกรูปภาพที่เตรียมไว้ใช้เป็นหน้าตัวละคร

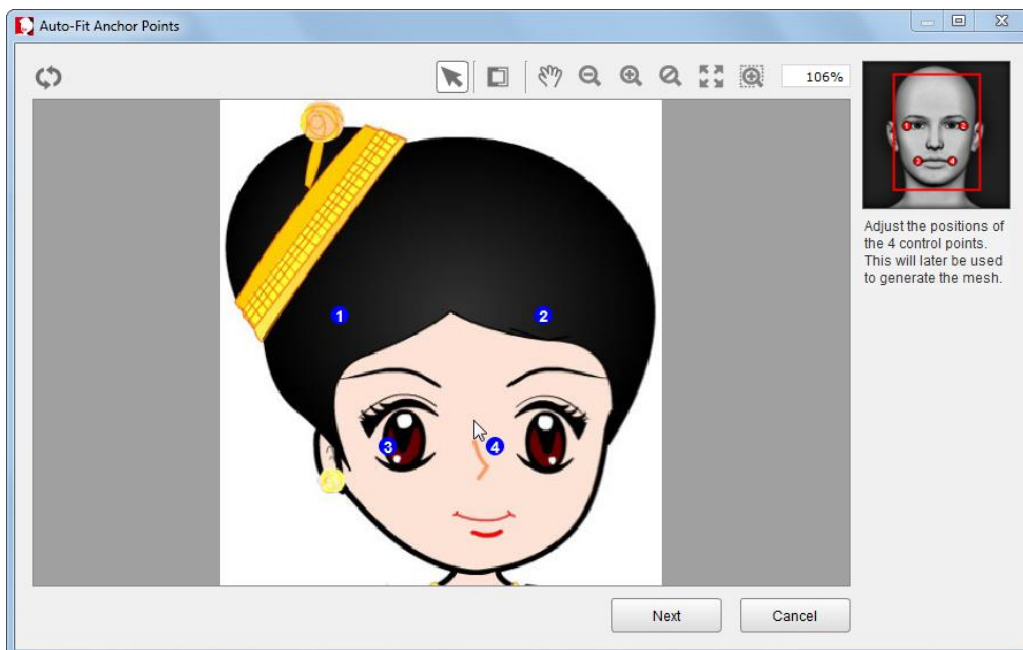


6. จะมีหน้าต่างแนะนำขั้นตอนการปรับรูปภาพเพื่อนำมาใช้เป็นหน้าตัวละคร โดยขั้นตอนแรกจะเป็น

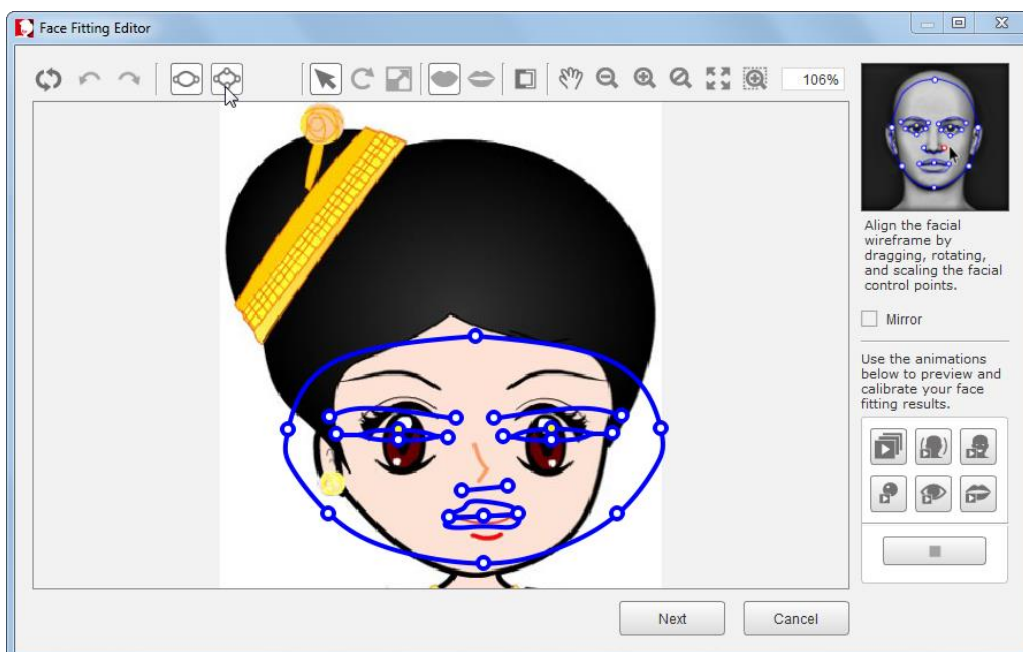
การตัดภาพ (อาจหมุนภาพ ปรับสีได้ หากต้องการ) โดยคลิกที่ปุ่ม  แล้วใช้เมาส์ลากคลุมพื้นที่ที่ต้องการ กดปุ่ม Apply แล้วกด Next



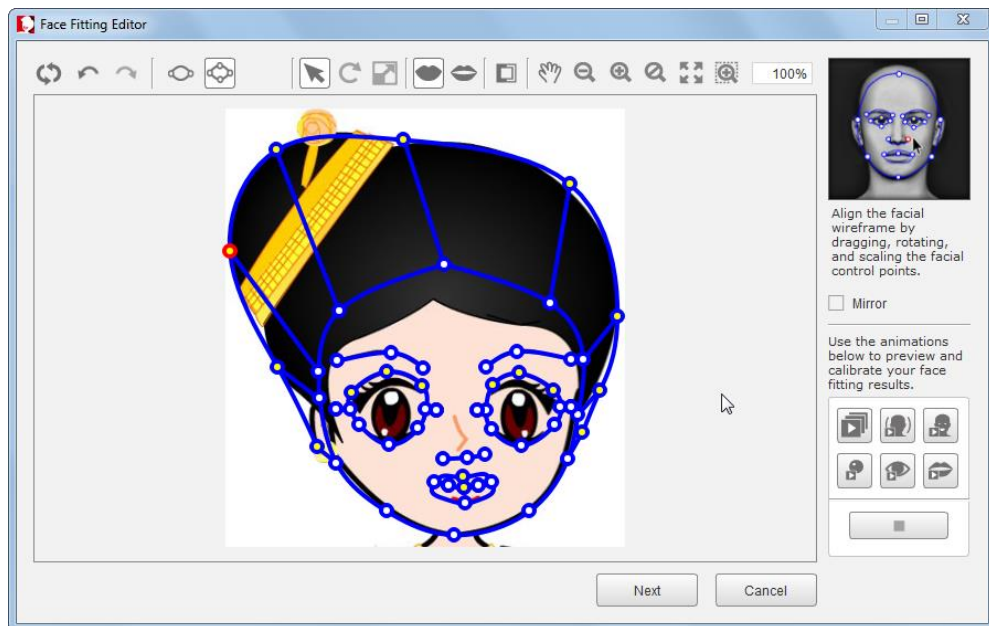
7. ปรับจุดตำแหน่ง ตา และปาก ตามภาพแนะนำ แล้วกด Next



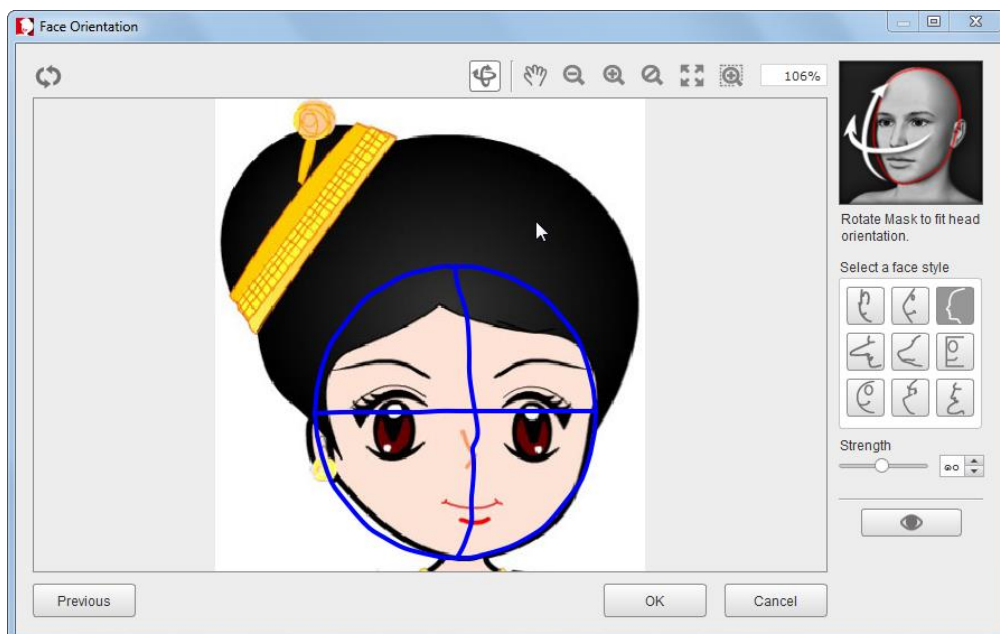
8. ปรับจุดของหน้าให้ถูกต้อง เราสามารถกดปุ่ม Detail Facial mode เพื่อปรับอย่างละเอียดได้



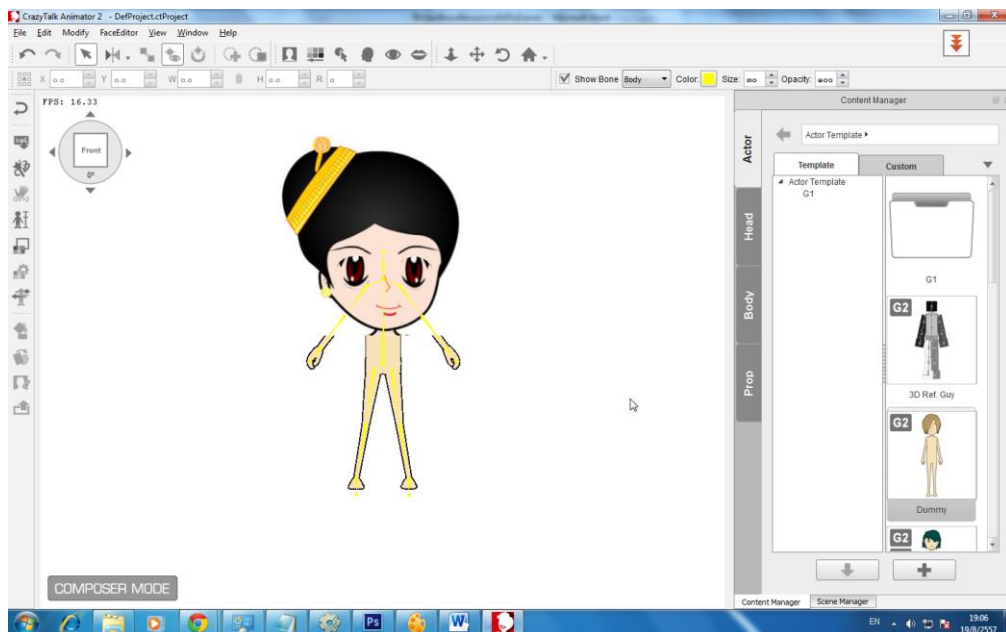
9. ปรับจุดให้ตรงกับภาพ โดยเฉพาะตาม และปาก ที่จะมีผลต่อการทำแอนิเมชันแบบอัตโนมัติ จากนั้นกดปุ่ม Next



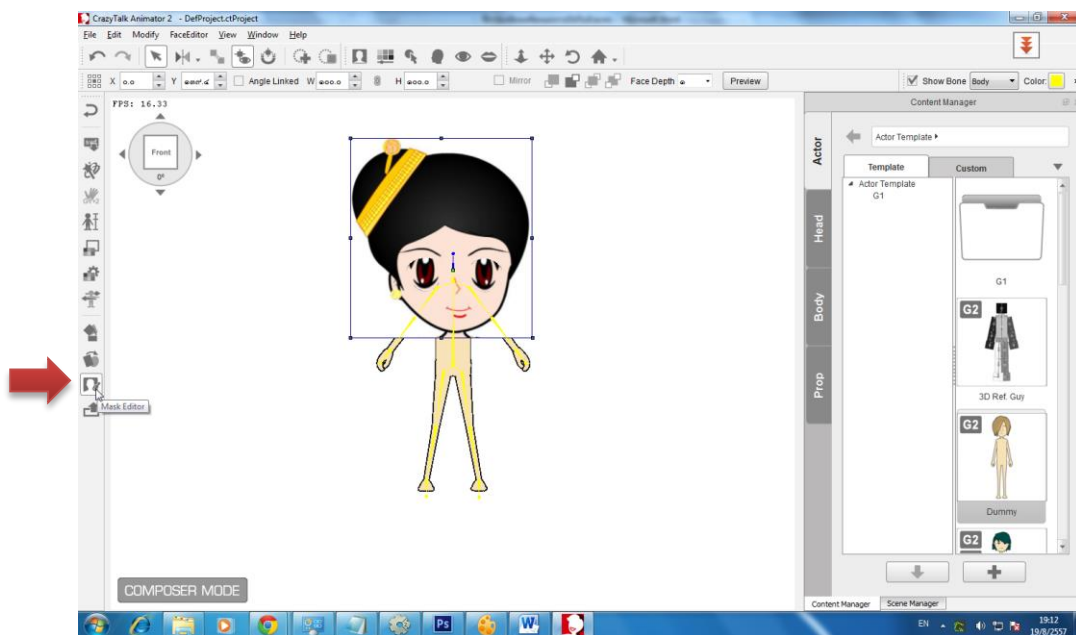
10. ขั้นตอนต่อไปคือ ปรับมุมของหน้า โดยปรับให้เส้นกลางแนวตั้ง ผ่านกึ่งกลางหน้าผาก จมูก ปาก และคาง แล้วกด OK



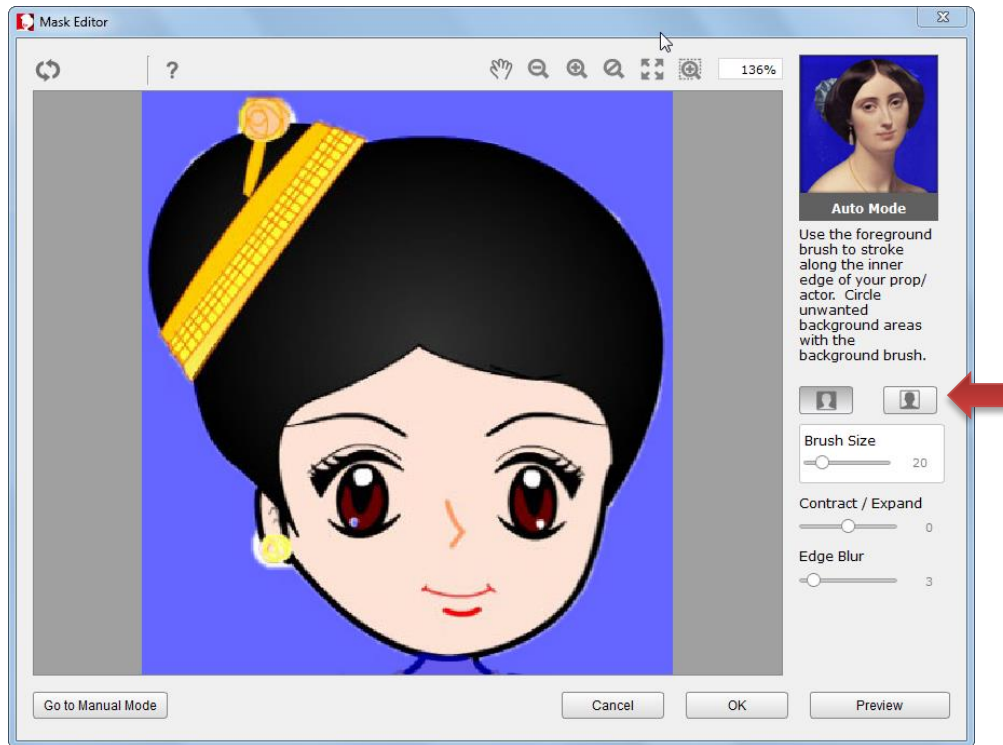
11. อ้า!!!! มาแว้วววว แต่หัวโตไปไหม? ตำแหน่งก็ไม่ถูก แถมมีส่วนเกินรอบๆศีรษะด้วย



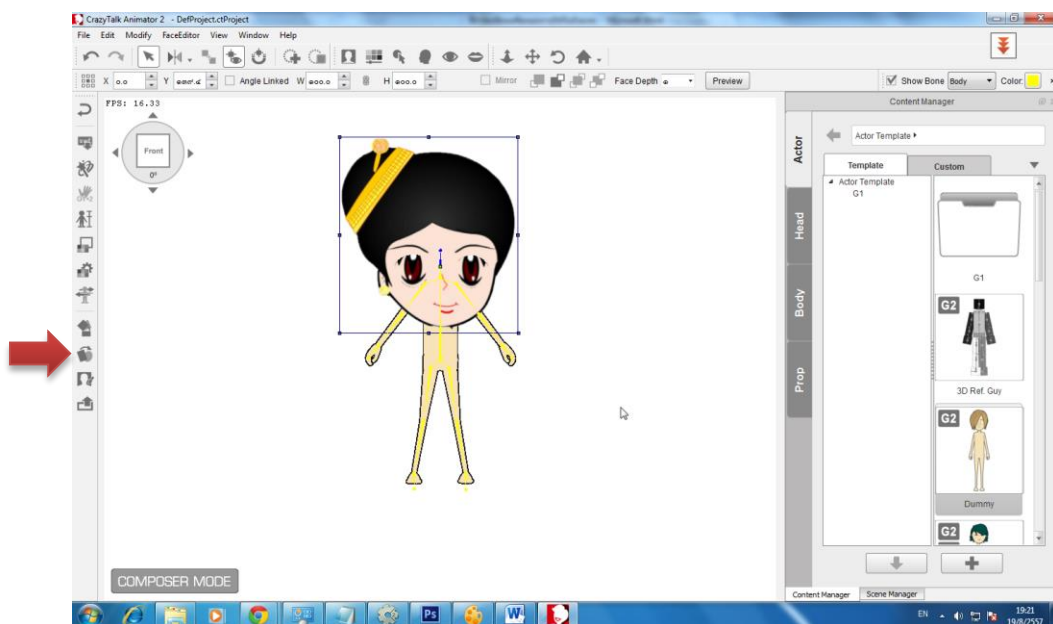
12. มาลบส่วนเกินกันก่อนเลย โดยคลิกที่หัวของตัวละคร แล้วคลิกที่ปุ่ม Mask editor



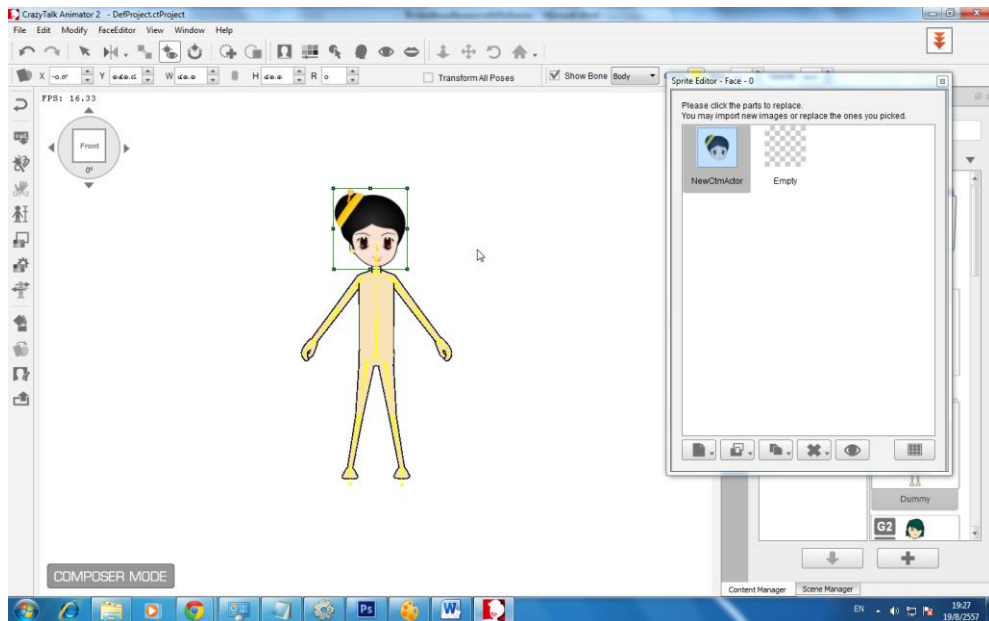
13. จะมีหน้าต่าง Mask editor โผล่ขึ้นมา ให้ใช้ Foreground brush ระบายในส่วนของภาพที่ต้องการ และ Background brush ระบายในส่วนที่ไม่ต้องการ แล้วกด Preview เพื่อตรวจสอบ หากเป็นที่พอใจ ก็กด OK ได้เลย



14. ส่วนเกินหายไปแล้วละ เหลือปรับขนาด และตำแหน่ง ให้กดที่ปุ่ม Sprite editor ก่อน (ไม่งั้นโครงกระดูกจะเคลื่อนตาม มีผลต่อการทำแอนิเมชัน)

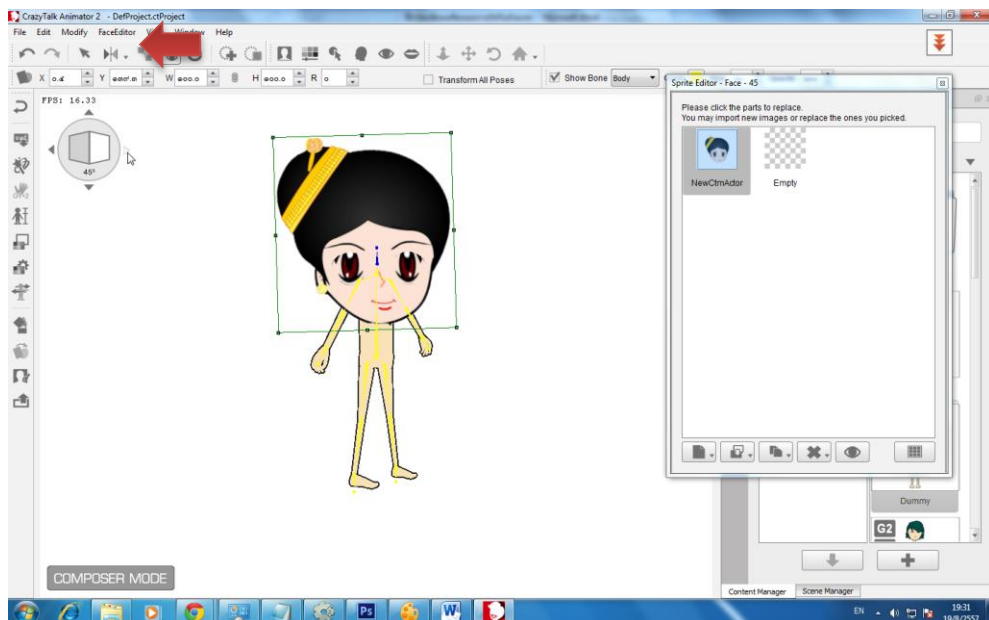


15. ปรับขนาด ย้ายตำแหน่งให้ถูกต้อง

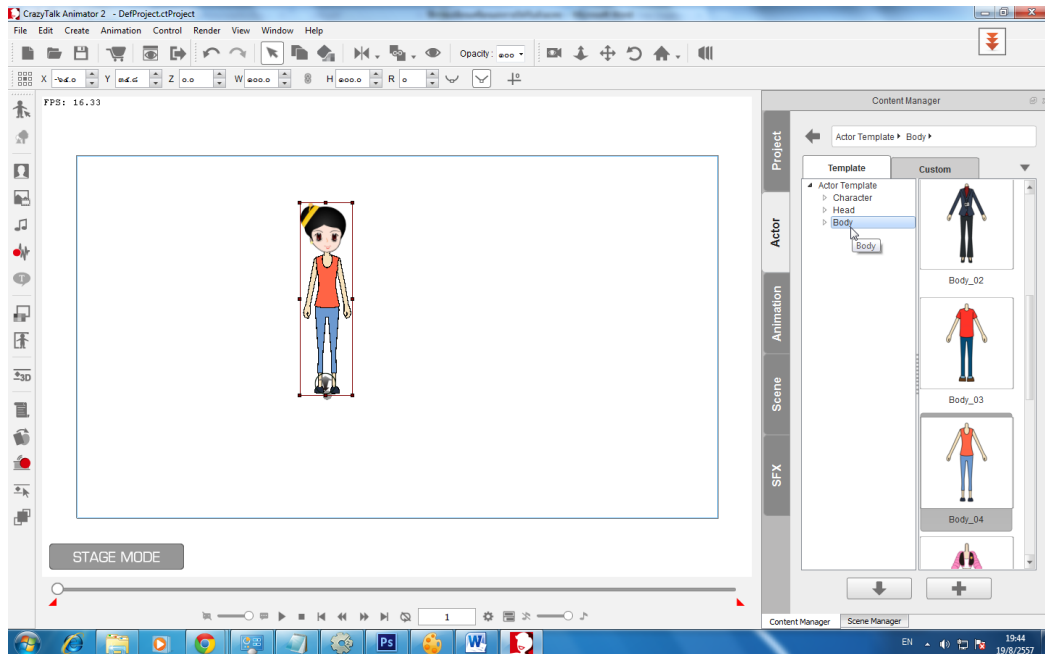


16. ปรับขนาดของหัว ในกรณีที่ตัวละครหันในมุมอื่นด้วย โดยคลิกปุ่มหมุนด้านซ้ายมือบน เพื่อเปลี่ยนมุมของตัวละคร แล้วปรับขนาด ปรับตำแหน่ง ให้ครบทุกมุม (มุมอื่นๆ อาจต้องเปลี่ยนภาพเลย เช่น มุม 180 ซึ่งในขั้นตอนนี้ยังไม่ได้แนะนำวิธีการไว้ :: ผู้เขียนยังไม่เป็นนะ...ฮา)

แล้วกดปุ่ม Back to stage



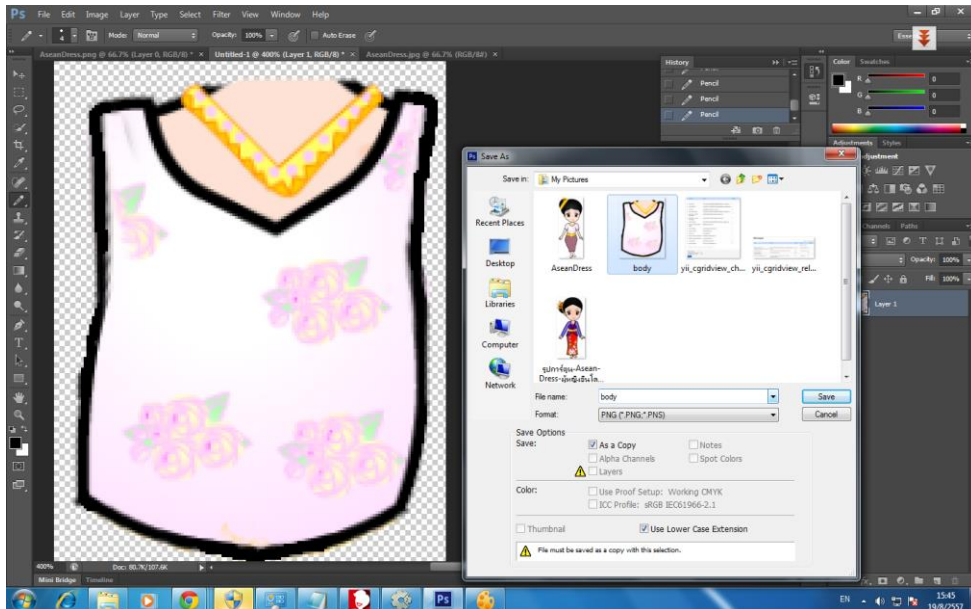
17. ขั้นตอนสุดท้าย ก็ใส่เสื้อผ้าให้ตัวละครซะก่อน (ไปมากไม่ดี เป็นภาพผู้หญิง) โดยคลิกที่ตัวละคร แล้วคลิกที่รายการ **Body** (ในส่วนของแท็บ **Actor** ด้านขวามือ) จากนั้นลากหรือดับเบิลคลิกที่ชุดที่ต้องการ



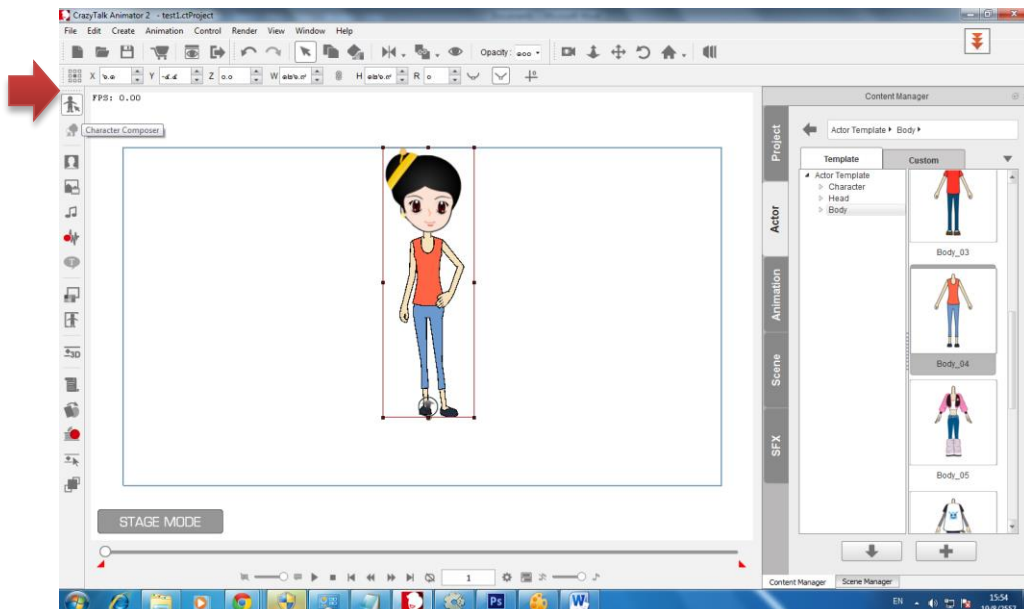
วิธีการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้กับตัวละคร (Actor)

1. วาดภาพ หรือตัดภาพ ด้วยโปรแกรมวาดรูป/แต่งรูป ให้เป็นรูปร่างตามชิ้นส่วนที่ต้องการเปลี่ยน (ตามตัวอย่างจะเป็นการเปลี่ยนเสื้อ ซึ่งก็คือส่วนของลำตัว) โดยให้พื้นโปร่ง แล้วบันทึกเป็นไฟล์

png

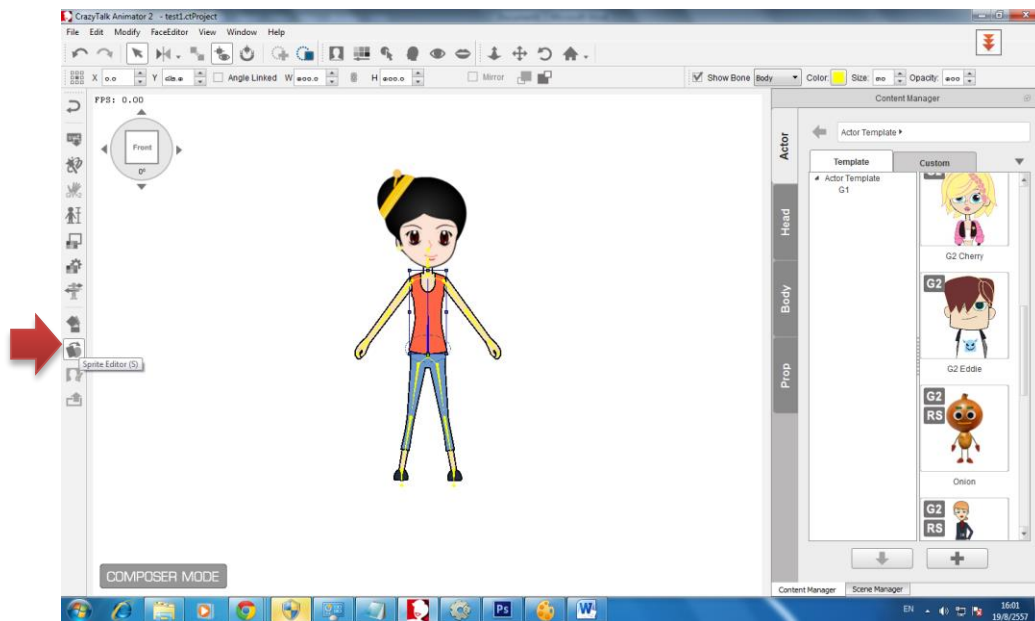


2. ที่โปรแกรม CrazyTalk Animator ให้เลือกตัวละครที่ต้องการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย (เปลี่ยนชิ้นส่วน) แล้วคลิกที่ Character composer เพื่อเข้าสู่ Composer mode

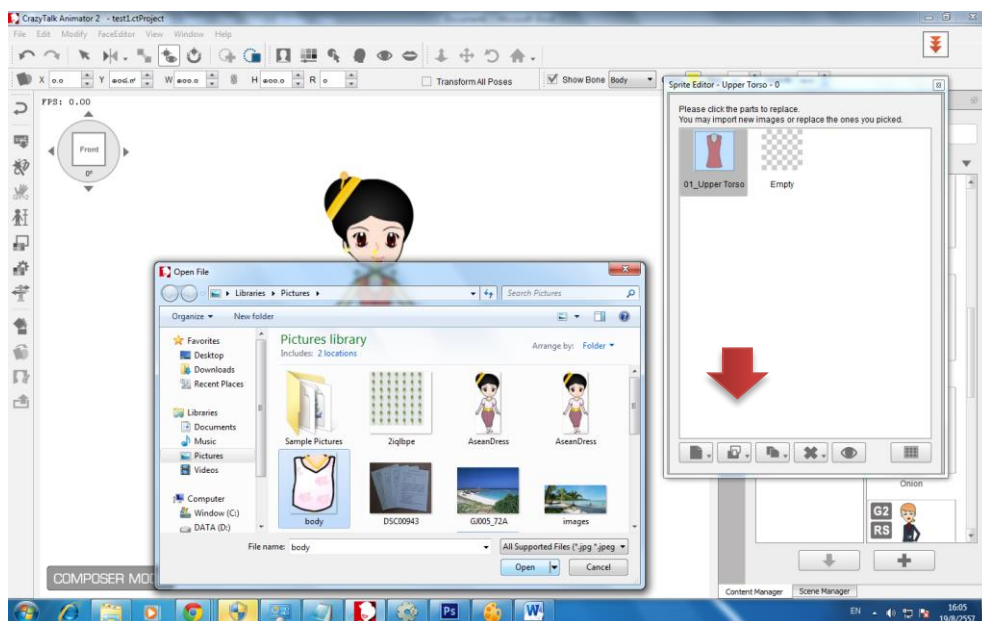


คู่มือการสร้าง 2D Animation ด้วยโปรแกรม CrazyTalk Animator 2

3. ให้คลิกที่ตัวละคร ที่ขึ้นส่วนใดก็ได้ แล้วคลิกปุ่ม Sprite editor (S) (ถ้าไม่เลือกปุ่ม จะไม่เด้งที่ฟ)

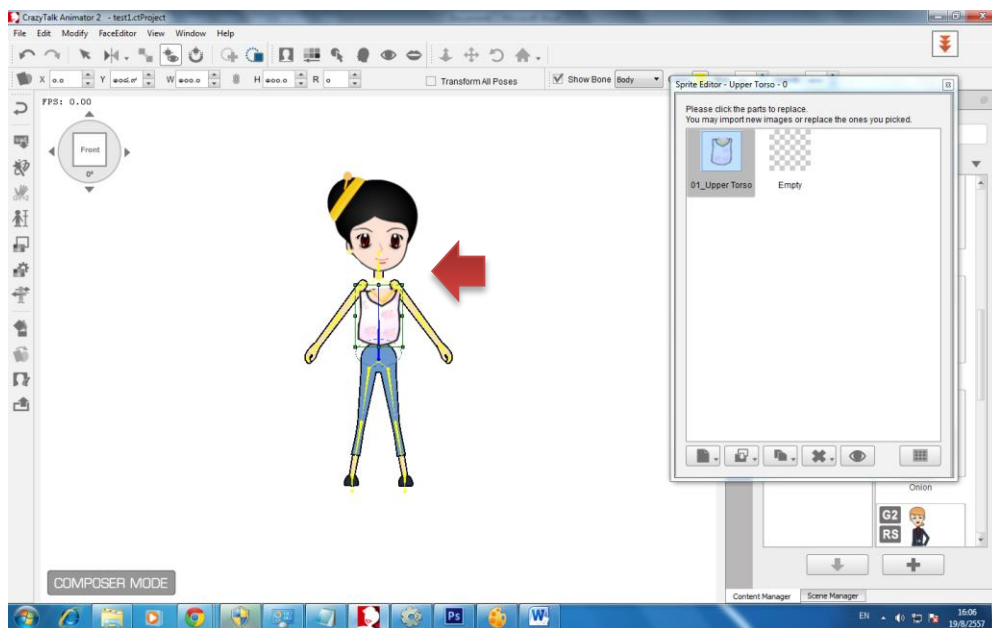


4. จะมีหน้าต่างแสดงภาพขึ้นส่วนที่เราต้องการเปลี่ยน ให้คลิกที่ปุ่ม Replace current sprite (อยู่ด้านล่าง) แล้วเลือกภาพที่เตรียมไว้ กด open

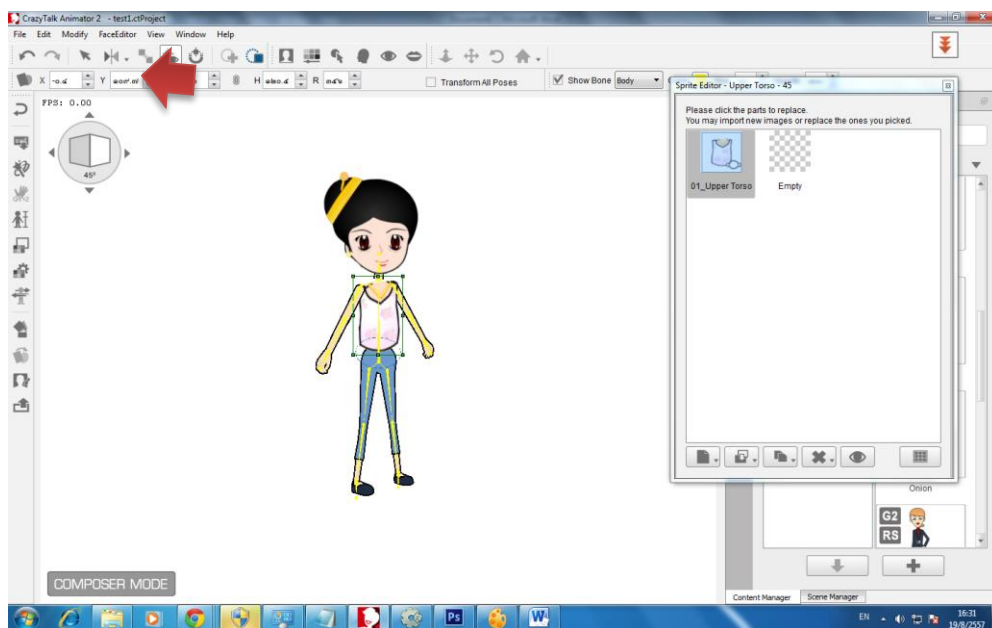


คู่มือการสร้าง 2D Animation ด้วยโปรแกรม CrazyTalk Animator 2

5. รอสักครู่ ชิ้นส่วนนั้นก็จะเปลี่ยนเป็นตามแบบที่เราต้องการ แต่อาจจะคลาดเคลื่อนจากตำแหน่งที่ถูกต้องบ้าง ให้ปรับขนาด เลื่อนให้เข้าที่ เข้าทาง



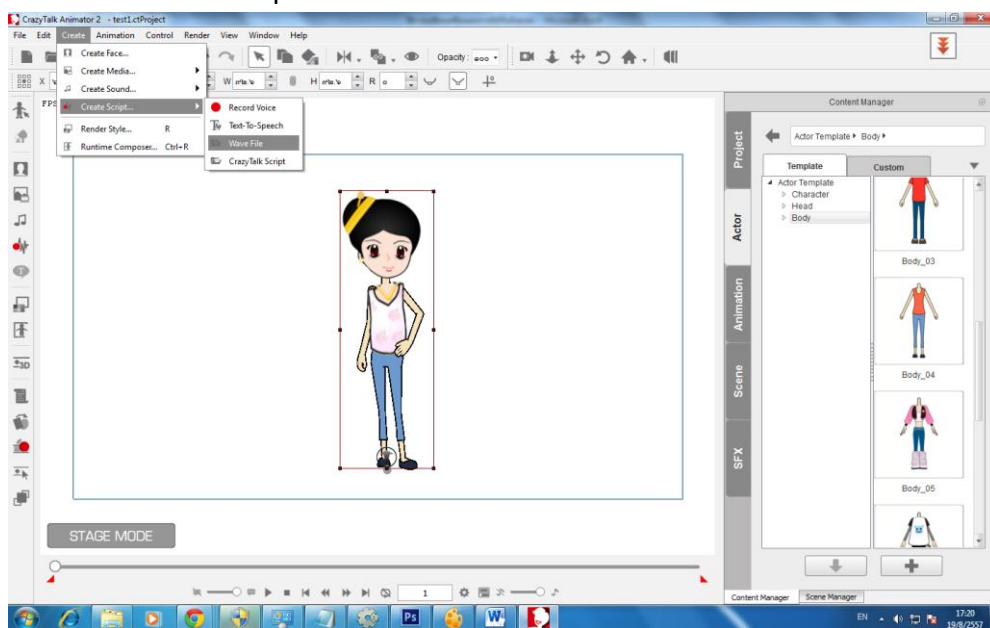
6. หากจะให้สมบูรณ์ ต้องเปลี่ยนภาพทุกมุมมอง โดยคลิกที่ ปุ่มหมุนตัวละคร แล้วตรวจสอบ-เปลี่ยนรูปตามต้องการ



วิธีการใส่เสียงพูดให้กับตัวละคร

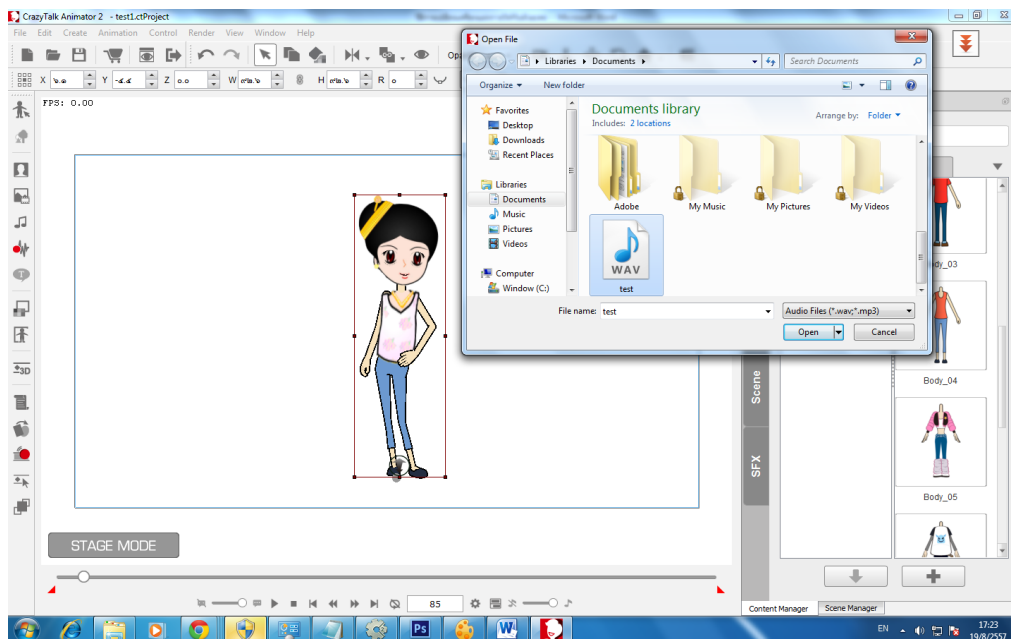
ในที่นี้จะใช้โปรแกรมบันทึกเสียงจากภายนอก บันทึกเป็นไฟล์ mp3, wav แล้วจึงแทรกเข้าตัวละคร เพื่อที่จะสามารถปรับแต่งเสียงได้ ซึ่งโปรแกรมที่แนะนำคือ Audacity เนื่องจากเป็นโปรแกรมแบบ OpenSource (โปรแกรมแบบเปิดเผยรหัสโปรแกรมต้นฉบับ : พูดเข้าใจง่ายๆ คือ ฟรี นั่นแหละ) แถมยังมีความสามารถครบ และใช้ง่าย

1. เมื่อได้ไฟล์เสียงมาแล้ว ให้เริ่มต้นด้วยการคลิกที่ตัวละครที่ต้องการใส่เสียง แล้วคลิกที่เมนู Create -> Create script... -> wave file

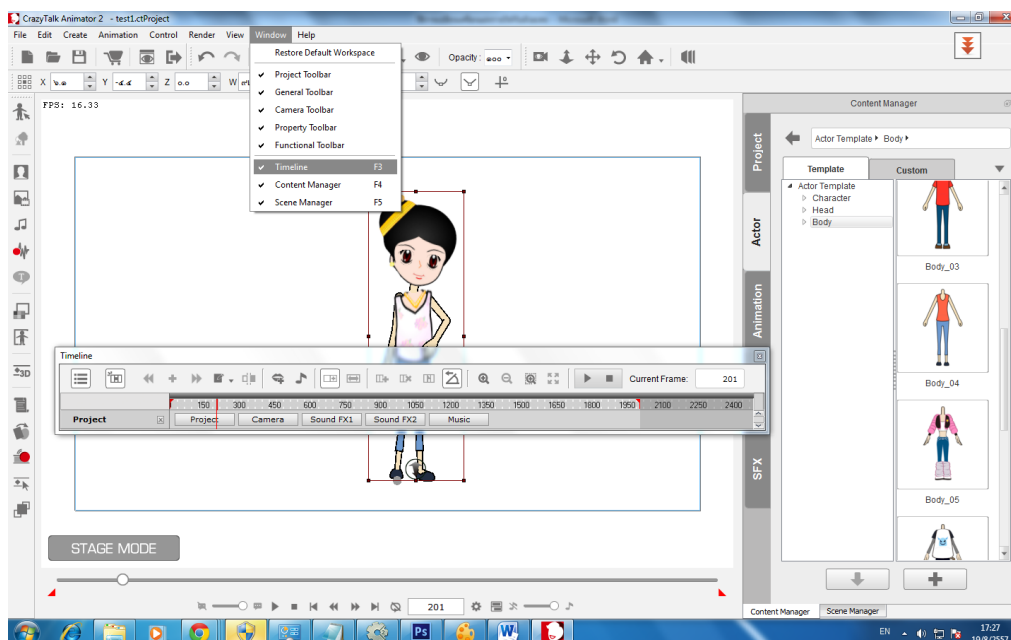


คู่มือการสร้าง 2D Animation ด้วยโปรแกรม CrazyTalk Animator 2

2. เลือกไฟล์ที่เตรียมไว้ และคลิก Open

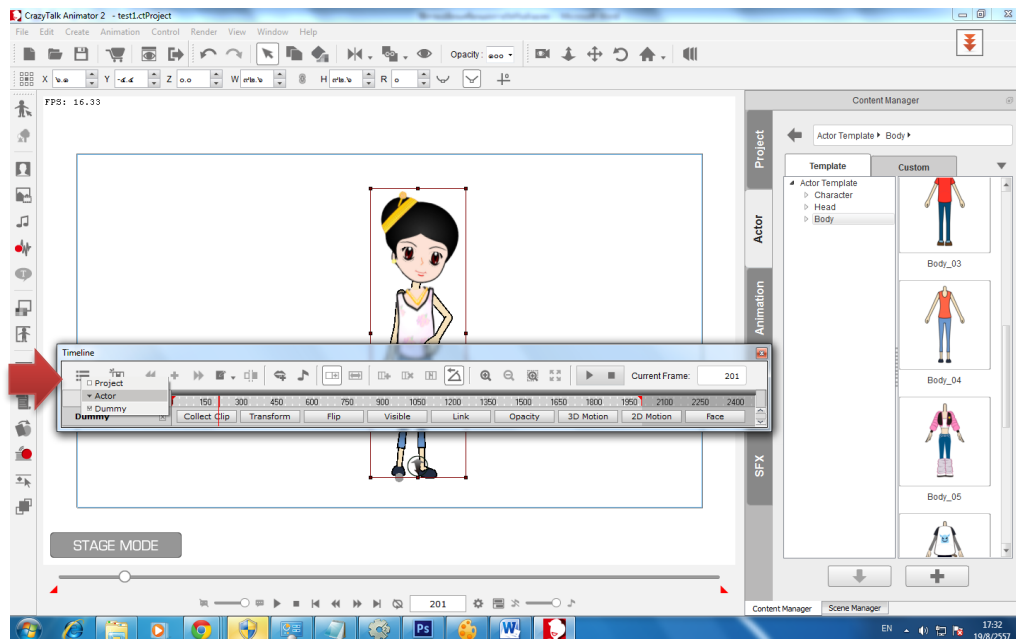


3. หากเสียงไม่ตรงกับช่วงเวลาที่ต้องการ สามารถจับเลื่อนตำแหน่งได้ ในหน้าต่าง Timeline โดยเปิดจากเมนู window -> timeline (หรือกดปุ่ม F3) จะได้หน้าต่าง ดังรูป



คู่มือการสร้าง 2D Animation ด้วยโปรแกรม CrazyTalk Animator 2

- เปิดแทร็คของตัวละคร โดยคลิกที่ปุ่ม Track list ในหน้าต่าง Timeline (หากไม่เห็นรายชื่อแทร็คตัวละคร ให้คลิกที่ปุ่ม Object-related track ก่อน)



- คลิกที่ปุ่ม Face บนแทร็คของตัวละคร แล้วเลื่อนแถบเสียงบนแทร็ค Voice clip ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

