

ANIMAKER

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. ANIMAKER 406

II. Key features 441

Extensive Facial Expressions

441

(Bring your characters to life!)

Auto Lip-Sync

441

(Voiceover made smart!)

Smart Move

442

(Complex Animations with the click
of a button!)

III. วิธีการใช้งาน Animaker 442

วิธีการสมัครเข้าใช้งาน

442

วิธีการสร้างวิดีโอ Animation 2D

444

วิธีการเพิ่มเสียงเพลงประกอบ (Sound)

448

วิธีการสร้างตัวละคร (Character)

450

IV. ส่วนเสริมพิเศษ / Special 452

V. แหล่งอ้างอิง 452

REMAKE ANIMAZA

ANIMAKER

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ
การสอนและการสร้างชิ้นงาน



หากพูดถึงการทำ Animation ใครต่อใครหลายคนอาจจะคิดถึงความยากความซับซ้อนของขั้นตอนการทำ Animation หรือโปรแกรมทำ Animation ที่ใช้ยาก เครื่องมือที่ซับซ้อน แถมยังหนักเครื่องจนเครื่องค้าง ถ้าเกิดว่า จะต้องทำ Animation โดยไม่มีพื้นฐานการทำคุณคิดว่าจะทำได้หรือไม่ วันนี้จะมาแนะนำโปรแกรมทำ Animation ที่ใช้ง่าย ซึ่งโปรแกรมนี้นี้เหมาะสำหรับการทำ Animation 2D ที่ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการทำ Animation ใด ๆ ใคร ๆ ก็ทำได้ นั่นคือโปรแกรมที่มีชื่อว่า “Animaker”

Animaker เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างการ์ตูน Animation สามารถสร้างสื่อหรือการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ นำเสนองาน และยังสามารถประยุกต์ใช้ในงานต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย Animaker เป็นโปรแกรมที่อยู่ในรูปแบบออนไลน์โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมลงบนคอมพิวเตอร์รวมถึงไม่เสียค่าใช้จ่าย (นอกจากต้องการ Upgrade เพิ่มเติม) ซึ่งโปรแกรมนี้นี้มี Features ให้เลือกใช่มากมายและ Features ดังกล่าวยังแตกต่างไปจากโปรแกรมอื่นอีกด้วย หากใครที่เป็นกังวลว่าจะใช้งานยาก โปรแกรมนี้มีวิธีการใช้สอนสำหรับการเข้าใช้งานในโปรแกรมสำหรับ ครั้งแรกหรือหากว่ายังกังวลใจอยู่ ทางเราก็ได้ทำวิธีการทำ Animation 2D ของ Animaker มารวบรวมไว้ให้ที่นี่เรียบร้อยแล้ว แต่ก่อนที่จะไปสอนวิธีการทำ Animation 2D เรามี Features ที่น่าสนใจของโปรแกรม Animaker มาแนะนำให้ทุกคนได้รู้จักกับโปรแกรมนี้นี้มากขึ้น

The Best 2D Animation software

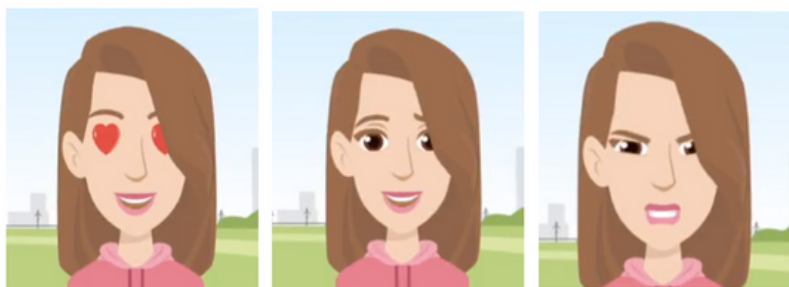
Incredibly powerful, ridiculously simple! The only 2d animation software that you
need to bring your ideas to life

KEY FEATURES

Animaker เป็นโปรแกรมที่มี features ที่อยู่ในรูปแบบสำเร็จรูปที่จะเข้ามาช่วยในงานทำงานที่ยาก และซับซ้อนให้เป็นเรื่องง่ายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมี features หลากหลายและน่าสนใจมากมาย ซึ่งในวันนี้เราจะมาแนะนำในส่วนของ features ที่เป็นจุดเด่นของ Animaker และเป็น features ที่แตกต่างกับโปรแกรมอื่น ๆ ความพิเศษ คือ มีให้เลือกใช้ได้ทั้งโปรแกรม Animaker เดียวเท่านั้น

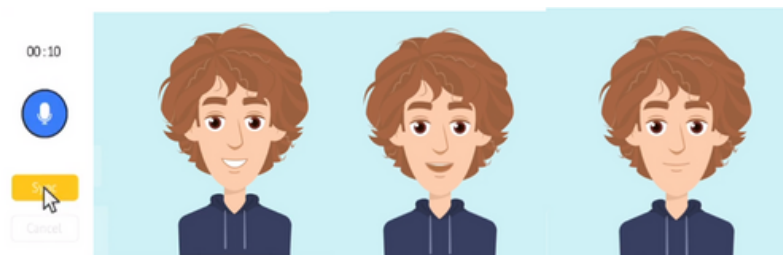
Extensive Facial Expressions (Bring your characters to life !)

คือ features การเพิ่มการแสดงออกทางสีหน้าให้กับตัวละคร การแสดงออกทางสีหน้าจะทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวาเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถเพิ่มลูกเล่นให้กับตัวละคร และยังทำให้ Animation 2D สมจริง นอกจากนี้ยังทำให้ผู้คนที่มาชมก็จะสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ หรือ เรียกว่าเข้าใจภาษาท่าทางที่ตัวละครแสดงออกมา โดย features นี้สามารถเลือกการแสดงออกทางสีหน้าได้มากกว่า 20 รายการ เพียงเท่านี้การปรับสีหน้าท่าทางที่ยากก็จะไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป



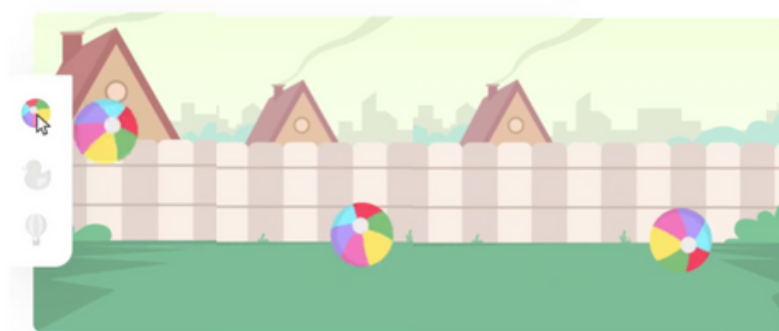
Auto Lip-Sync (Voiceover made smart !)

คือ features การขยับริมฝีปากอัตโนมัติ เมื่อเพิ่มเสียงพากย์ให้กับตัวละคร โดยที่เราไม่จำเป็นต้องใช้ขั้นตอนที่ยุ่งยากในการขยับริมฝีปาก ประหยัดเวลาในการทำงาน แถมยังช่วยลดขั้นตอนการเคลื่อนไหวได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังทำให้ตัวละครของเราเกิดความสมจริงรวมถึงมีลูกเล่นที่น่าสนใจมากขึ้น



Smart Move (Complex Animations with the click of a button!)

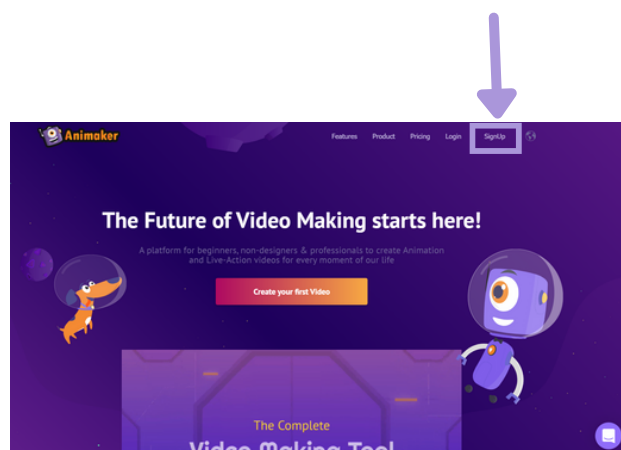
คือ features ที่จะช่วยลดขั้นตอนในการเคลื่อนที่ของวัตถุให้ย้ายจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้เพียงแค่คลิกเดียว เมื่อเปรียบเทียบกับโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันอื่น Smart Move ยังสามารถทำให้วัตถุเคลื่อนที่ได้รวดเร็วกว่าถึง 2 เท่า ทำให้ช่วยประหยัดเวลาเพียงเท่านี้การเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนก็จะกลายเป็นเรื่องง่าย



วิธีการใช้งาน Animaker

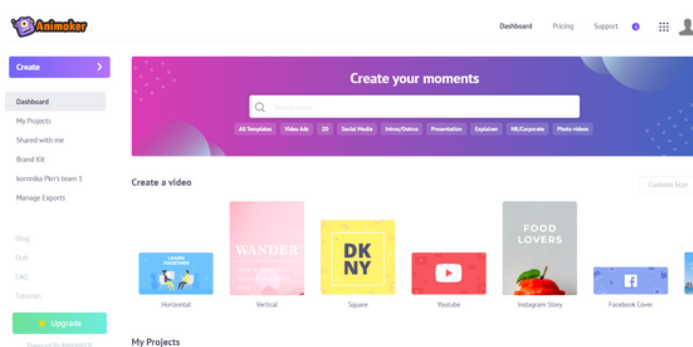
วิธีการสมัครใช้งาน

1. ขั้นตอนแรกสำหรับการเข้าใช้งานจะต้องเข้าไปที่เว็บไซต์ www.animaker.com/ เมื่อเข้ามาแล้วจะได้หน้าต่างดังภาพนี้ ถ้าหากเป็นการเริ่มต้นการใช้งานครั้งแรก จะต้องทำการสมัครสมาชิกโดยการคลิกที่ปุ่ม SIGN UP



2. การสมัครสมาชิกสามารถเลือกได้ 2 ช่องทาง ดังภาพ คือ SIGN UP ผ่านบัญชี Facebook และ SIGN UP ผ่านบัญชี Gmail

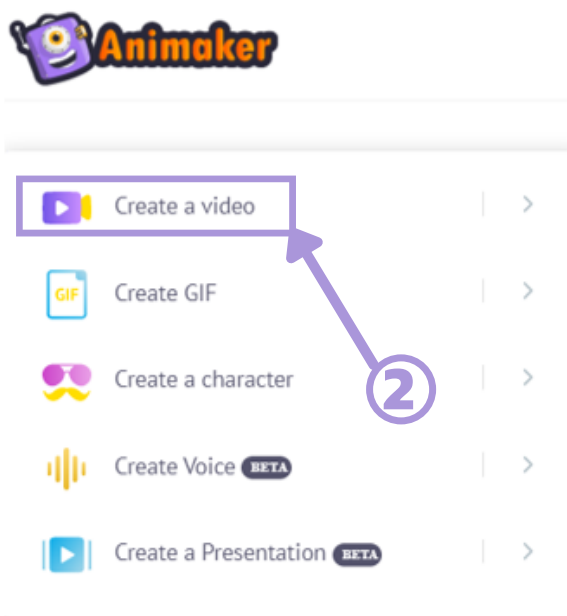
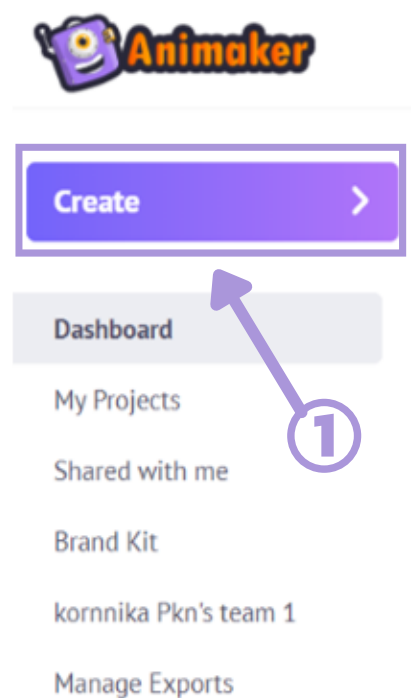
3. ในที่นี้ขอยกตัวอย่างการ SIGN UP โดยการใช้บัญชี Google หากต้องการใช้ Google ในการ SIGN IN ให้คลิกที่ **Google** จะได้หน้าต่างลงชื่อเข้าใช้งานดังภาพ ให้ลงชื่อเข้าใช้งานผ่านบัญชี Gmail



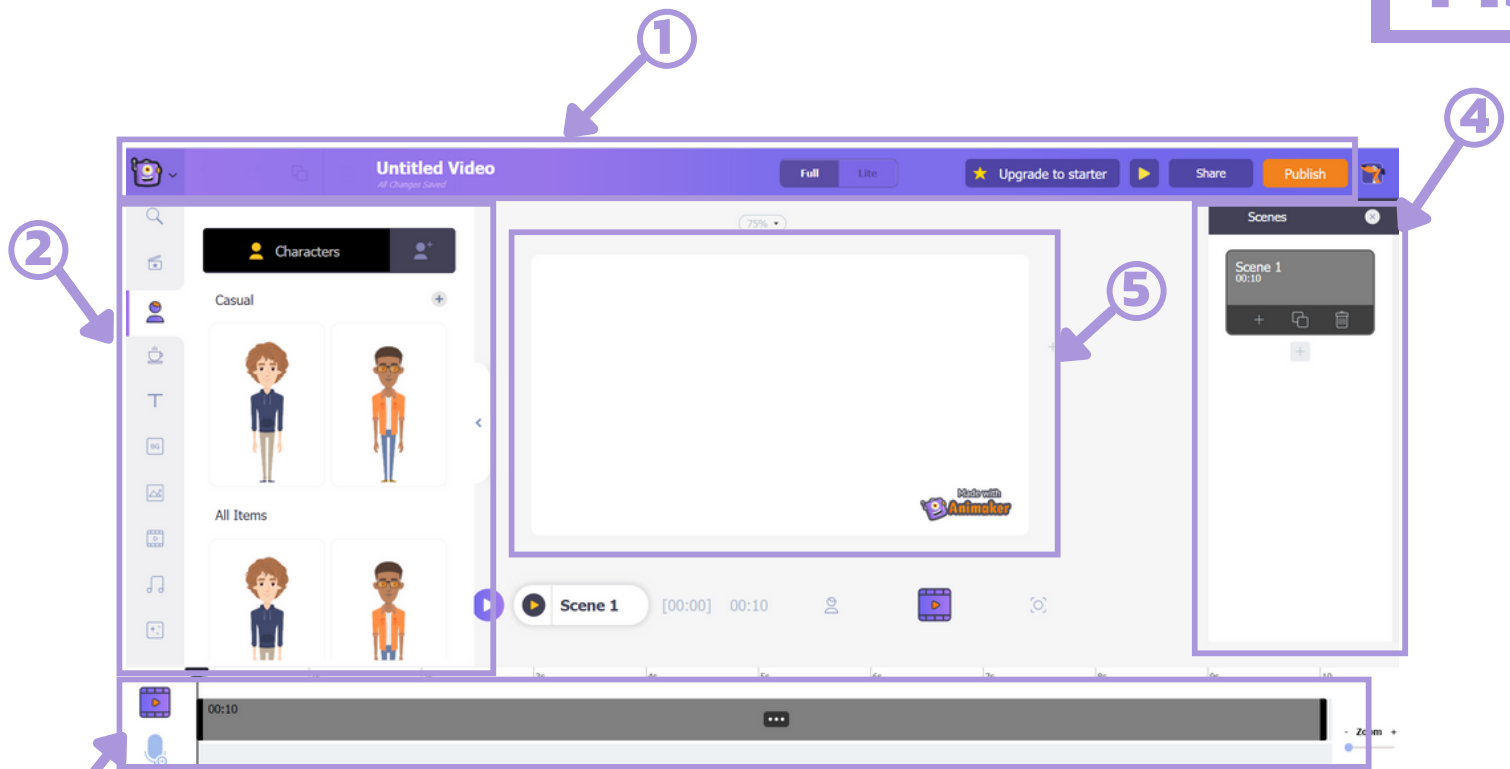
4. เมื่อทำการ SIGN IN เสร็จเรียบร้อยแล้ว ตามขั้นตอนด้านบน ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าถึง หน้า Dashboard ของ Animaker ได้แล้ว ซึ่งในหน้า Dashboard มี Templates มากมาย ขึ้นมา ให้ผู้ใช้งานเลือกได้อย่างหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นขนาด หรือ สีส้น ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้ตามความต้องการ

วิธีการสร้างวิดีโอ Animation 2D

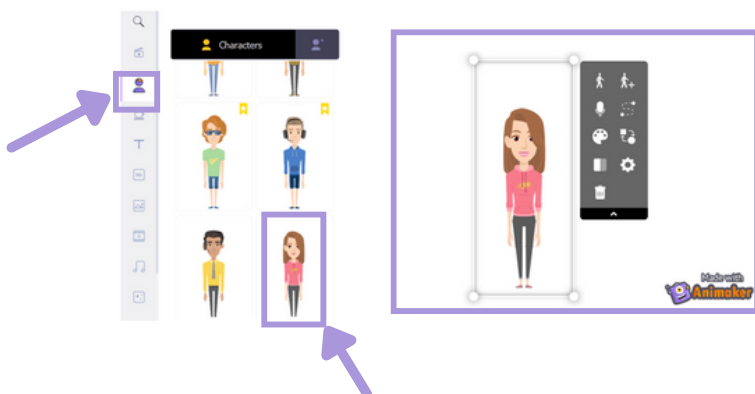
1. จากหน้า Dashboard ขั้นตอนแรกในการสร้าง Animation 2D ให้คลิกไปที่ **Create** ที่อยู่แถบด้านซ้าย



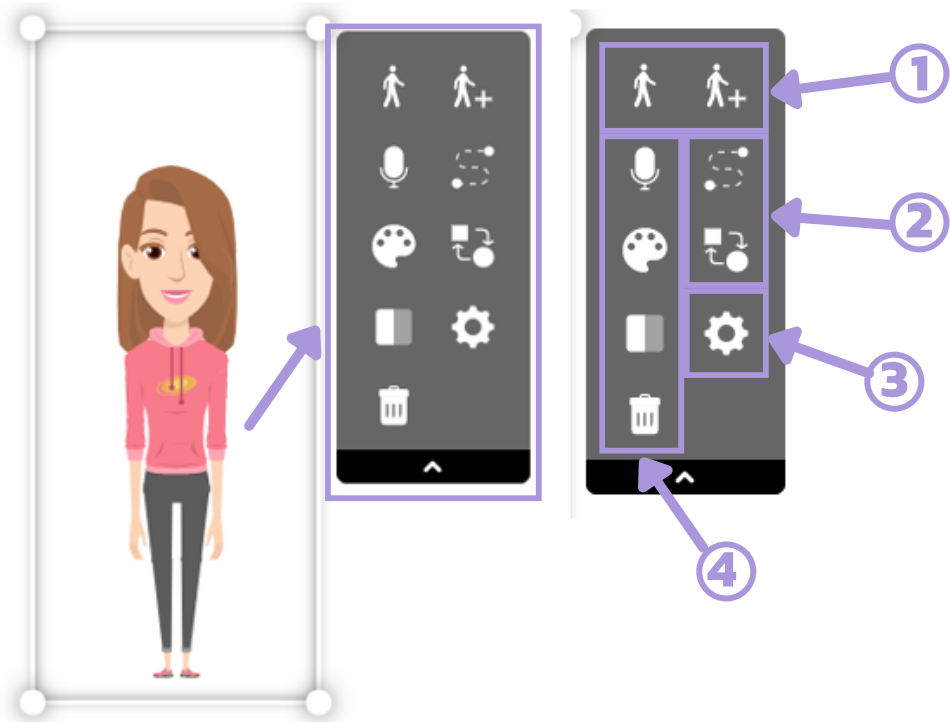
2. หลังจากนั้นจะขึ้นแถบเครื่องมือด้านข้างเมนู Create ให้คลิกไปที่ Create a video เพื่อเป็นการเลือกหน้ากระดาษเปล่าที่ใช้สร้าง Animation 2D



3. หลังจากนั้นจะได้หน้าจอการสร้าง Animation 2D ซึ่งหน้าจอการสร้างจะมีแถบเครื่องมือสำคัญต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานอยู่ ซึ่งจะอธิบาย และ แนะนำแถบเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง Animation 2D ดังนี้
- หมายเลข 1 แถบจัดการโปรแกรม เป็นเครื่องมือที่ไว้แสดงตัวอย่างงาน แก้ไขชื่อผลงาน สร้างวิดีโอใหม่ และบันทึกงาน (บันทึกอัตโนมัติ)
 - หมายเลข 2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน การเลือกตัวละคร พื้นหลัง ตัวหนังสือ การใส่เพลงประกอบ เป็นต้น
 - หมายเลข 3 Timeline มีไว้สำหรับใช้ควบคุมจัดการ ตัวละคร เสียงประกอบต่าง ๆ ที่จะแสดงในวิดีโอ สามารถกำหนดเวลาปรับเวลาได้จากที่นี่
 - หมายเลข 4 Scene เป็นแถบการทำงานที่เกี่ยวข้องกับฉาก สามารถเพิ่มฉากลบฉากใส่ Effects ระหว่างฉากได้จากแถบนี้
 - หมายเลข 5 Workplace พื้นที่สำหรับการทำงานสำหรับสร้างงาน Animation2D เปรียบเหมือนหน้าจอในการจัดการองค์ประกอบ และ แสดงผล



4. การเลือกตัวละคร (Character) จากโปรแกรมไปที่ แถบเครื่องมือสำหรับการใช้งานด้านซ้ายคลิกที่  เครื่องมือ Character หลังจากนั้นจะเห็นว่าจะมี ตัวละครรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมาให้เลือกใช้งาน (ยกเว้น ตัวละครที่ต้อง Upgrade เพิ่มเติม) หลังจากนั้นให้ เลือกตัวละครที่เราต้องการได้ตามใจชอบ



5. หลังจากนั้นจะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติมแสดงขึ้นมา เมื่อคลิกไปที่ตัวละครที่เลือกมาอยู่ใน Workplace จะแนะนำเครื่องมือเพิ่มเติม ดังนี้

- หมายเลข 1 Action เป็นเครื่องมือสำเร็จรูปจะมีรูปแบบท่าทางของตัวละครหลากหลายท่าทาง ให้ผู้ใช้สามารถเลือกได้ตามต้องการ เมื่อคลิกที่ท่าทางไหน ตัวละครที่ได้เลือกไว้จะเปลี่ยนท่าทางไปตาม Action ที่เราเลือก
- หมายเลข 2 เครื่องมือเพิ่มเติมการเคลื่อนที่ และแทนที่ตัวละคร คือ Smart move เป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการเคลื่อนที่ของตัวละครซึ่งจะมีรูปแบบการเคลื่อนที่ให้เราเลือกใช้ และสามารถกำหนดการเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเอง

5.1 Replace เป็นเครื่องมือสำหรับเปลี่ยนตัวละคร หากเราต้องการเปลี่ยนตัวละครแต่ไม่ต้องการที่จะกำหนดการเคลื่อนที่หรือการตั้งค่าอื่นๆในตัวละครใหม่ เมื่อเราใช้เครื่องมือ Replace ตัวละครที่เลือกใหม่จะเข้าไปแทนที่ตัวละครที่เราไม่ต้องการ

- หมายเลข 3 Setting สามารถตั้งค่า Effects การเข้า - ออกของตัวละคร และสามารถตั้งค่า Arrangements ของตัวละครได้ว่าจะให้อยู่หน้าสุดหลังสุด หรืออยู่ลำดับไหนขององค์ประกอบทั้งหมด
- หมายเลข 4 Voice - over เครื่องมืออัดเสียงพูด เป็นการพากย์เสียงให้ตัวละครเป็นการทำให้ตัวละครเราสามารถพูดได้และสมจริงมากยิ่งขึ้น

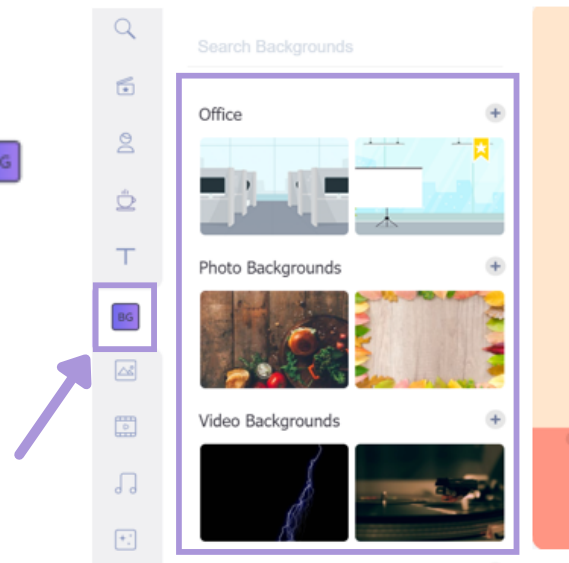
5.2 Change color ใช้สำหรับต้องการเปลี่ยนสี สามารถเปลี่ยนสีผม สีผิว สีตา และสีขององค์ประกอบตัวละครอีกมากมายก็สามารถเปลี่ยนได้

5.3 Flip ใช้ในการต้องพลิกตัวละครจากหันด้านซ้าย ด้านขวา หรือจากหันด้านขวาให้หันด้านซ้าย เป็นต้น

5.4 Delete ถ้าหากต้องการลบตัวละครที่ไม่ใช้แล้ว สามารถคลิกที่  เพื่อเป็นการลบตัวละคร

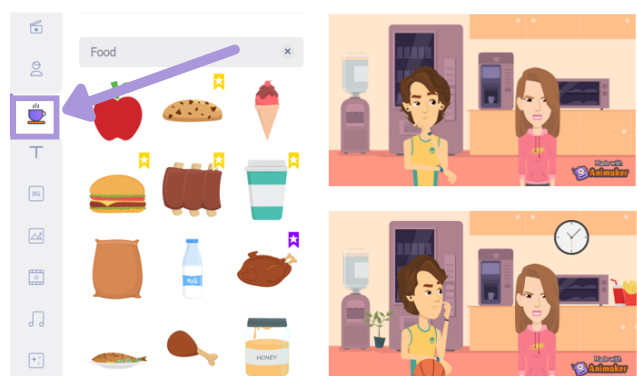
หมายเหตุ : การสร้างตัวละครสามารถสร้างเองได้ ซึ่งมีวิธีการสร้างตัวละครอยู่ในหัวข้อ “วิธีการสร้างตัวละคร”

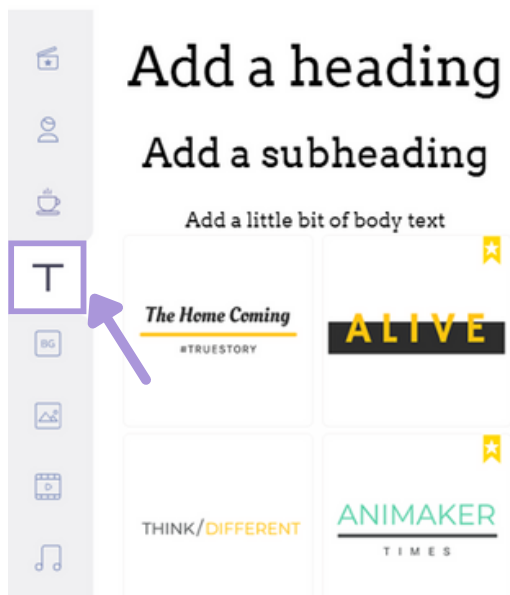
6. การใส่พื้นหลัง (Backgrounds) ให้ไปที่แถบเครื่องมือการใช้งานด้านซ้าย และเลือกเครื่องมือการใส่พื้นหลัง มีให้เลือกหลากหลายรูปแบบ เช่น การใส่ฉากการ์ตูน ใน location ต่าง ๆ การใส่พื้นหลังสี การใส่พื้นหลังเป็นรูปภาพ หรือ วิดีโอ



7. ในส่วนของการใส่พื้นหลังจะสามารถเปลี่ยนสี ปรับแต่งได้เพียงเล็กน้อยจากแถบเครื่องมือเพิ่มเติม เมื่อคลิกไปที่พื้นหลังจะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติม คล้ายกับเครื่องมือเพิ่มเติมของตัวละครด้านบน แต่จะมีเครื่องมือที่น้อยกว่า

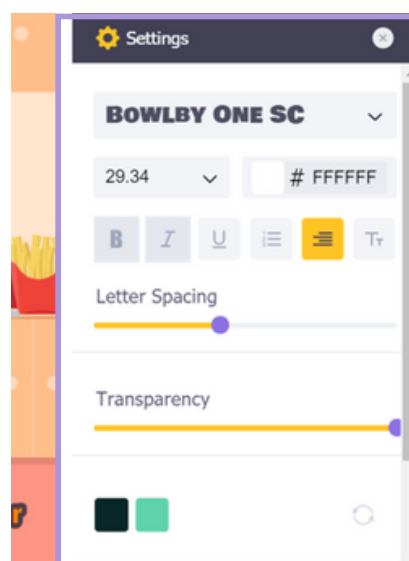
8. การใช้เครื่องมือ Properties ให้ไปคลิกที่  หลังจากนั้นจะมีแถบแสดงผล Properties ภายในแถบจะมีองค์ประกอบเสริมต่าง ๆ ที่แบ่งเป็นหมวดต่าง ๆ เช่น หมวดอาหาร หมวดของใช้ หมวดกีฬา เป็นต้น เมื่อเลือก Properties ที่ต้องการได้แล้ว สามารถเลือกมาใช้งานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



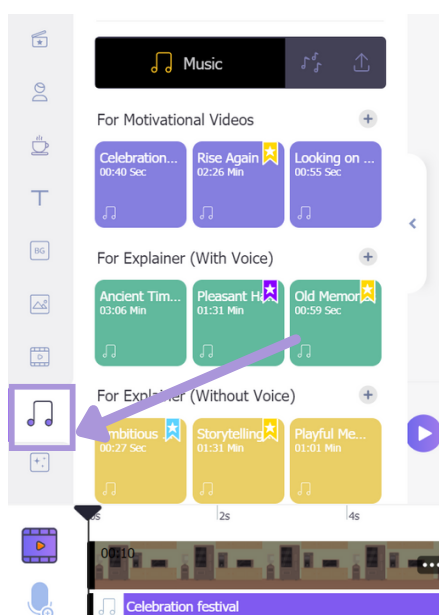


9. การใส่ตัวหนังสือ (Text) ให้ไปที่เครื่องมือ Text จะแสดงแถบตัวหนังสือในรูปแบบต่าง ๆ ให้เลือกใช้ เมื่อเลือกแล้วสามารถคลิกที่รูปแบบอักษรเพื่อพิมพ์คำที่เราต้องการลงในรูปแบบที่เลือกมา ตามรูปด้านล่าง

10. เมื่อพิมพ์เสร็จแล้ว ให้คลิกไปที่รูปแบบตัวอักษร จะมีแถบเครื่องมือเพิ่มเติมแสดงขึ้นมาให้เลือกไปที่ Setting จะได้แถบเครื่องมือทางด้านขวาของรูปด้านล่าง เครื่องมือนี้สามารถปรับแต่ง Fonts ปรับขนาด จัดรูปแบบ นอกนี้ยังสามารถใส่ Effects การเข้า - การออก ของตัวหนังสือได้อีกด้วย



วิธีการเพิ่มเสียงเพลงประกอบ (Sound)



1. การใส่เสียงประกอบแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ
 - ส่วนที่ 1 เป็นการใส่เสียงเพลงประกอบ
 - ส่วนที่ 2 เป็นการใส่เสียง Effects
 - ส่วนที่ 3 เป็นการใส่เสียงพูดให้กับตัวละคร
- การใส่เสียงให้เลือกที่เครื่องมือ  จะเป็นการใส่เสียงเพลงประกอบ สามารถนำมาใช้ได้ไม่ติดลิขสิทธิ์เพลง เป็นการใส่เสียงเพลงในส่วนที่ 1

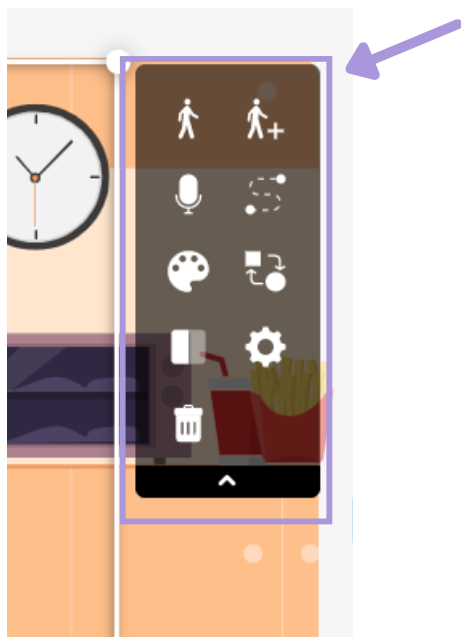


2. เมื่อเลือกเพลงประกอบเรียบร้อยแล้ว ให้ไปดูที่แถบควบคุม Timeline ด้านล่างจะเห็นไฟล์เสียงที่เลือกไว้ ถ้าหากคลิกไปที่ไฟล์เพลงที่เลือกไว้ จะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติมขึ้นมาด้านขวา ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือเหล่านี้ในการปรับแต่งเพลงประกอบ ดังนี้

- หมายเลข 1 เครื่องมือสำหรับใช้ฟังเพลงประกอบที่เลือกมา ถ้าหากเพลงยาวไปสามารถตัดเพลงได้ โดยการกดที่ไฟล์เพลงค้างแล้วเลื่อนมาทางซ้ายเพื่อเป็นการตัดเพลง ถ้าลากไปทางขวาจะเป็นการเพิ่มความยาวเพลง
- หมายเลข 2 เครื่องมือสำหรับปรับระดับเสียงกำหนดความดัง - ความเบาของเพลงประกอบ
- หมายเลข 3 เป็นเครื่องมือที่ใช้ คัดลอกเพลงให้เพิ่มขึ้นมาอีกหนึ่งไฟล์เหมือนกับการ copy ไฟล์เสียงให้อยู่ในอีก layer ใหม่
- หมายเลข 4 เป็นเครื่องมือสำหรับลบไฟล์เพลงประกอบที่เราไม่ต้องการใช้ หรือใส่ไฟล์เสียงผิดออกจาก Timeline



3. ส่วนที่ 2 หากต้องการใช้เสียง Effects เข้ามาประกอบ Animation 2D จะต้องไปที่เครื่องมือ Music แล้วคลิกไปที่ Sound effects จะแสดงแถบเสียง Effects ขึ้นมาสามารถเลือกใช้ได้ตามใจชอบและสามารถปรับได้ตามที่ต้องการที่ Timeline

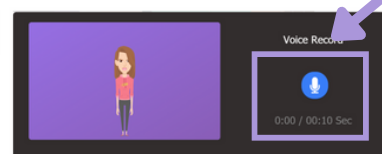
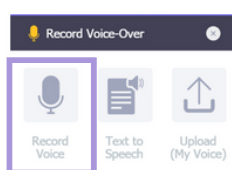


4. ส่วนที่ 3 การพากย์เสียงหรือใส่เสียงพูดให้กับตัวละคร
ให้เลือกไปที่ตัวละครที่ต้องการจะใส่เสียงพูดลงไป
หลังจากนั้นไปที่แถบเครื่องมือเพิ่มเติมแล้วคลิกเครื่องมือ

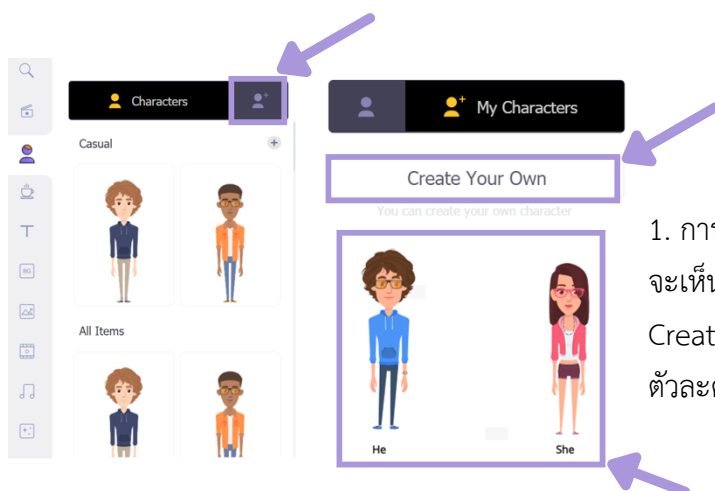


ดั่งภาพ

5. หลังจากนั้นจะมีแถบเครื่องมือ Voice - over
แสดงขึ้นมาที่ด้านขวามือ ให้เลือกไปที่ Record Voice
ต่อมาจะมีหน้าจอแสดงขึ้นมาลักษณะตามภาพด้านล่างนี้
ในการเริ่มอัดเสียงให้เลือกไปที่  จะเป็นการเริ่มอัด
เสียงและเมื่ออัดเสียงได้ตามที่ต้องการแล้วสามารถกด
Apply เพื่อนำไปใช้ หลังจากนั้นไฟล์เสียงจะแสดงที่
ด้านล่าง Timeline

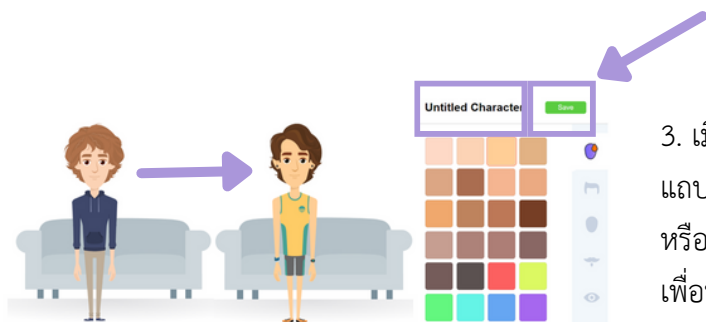
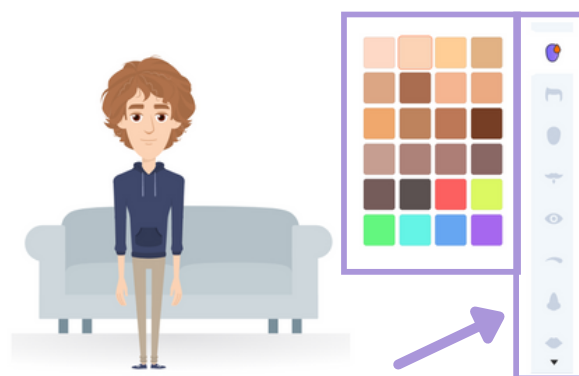


วิธีการสร้างตัวละคร (Character)



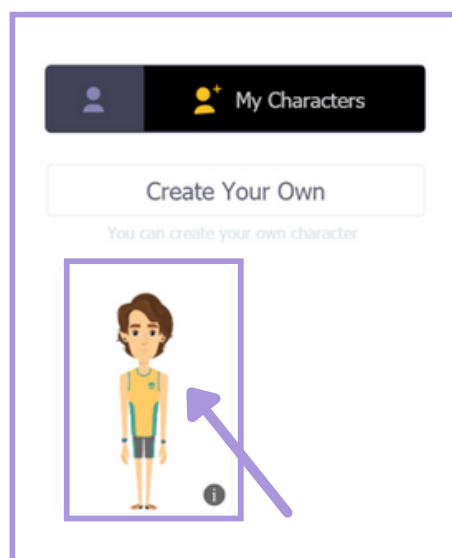
1. การสร้างตัวละครให้คลิกไปที่  เมื่อคลิกแล้ว
จะเห็นหน้าต่างดังภาพ จากนั้นไปคลิกที่
Create Your Own จะขึ้นให้เลือกว่าจะสร้าง
ตัวละครหญิง หรือ ตัวละครชาย

2. เมื่อทำเสร็จแล้วจะเจอกับหน้าต่างดังภาพนี้ แถบสี และ แถบเครื่องมือด้านขวามีไว้ปรับเปลี่ยนลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครที่เราต้องการ เช่น ทรงผม รูปหน้า ตา หู จมูก ปาก เสื้อผ้า เป็นต้น



3. เมื่อปรับแต่งจนได้ตัวละครที่ต้องการแล้ว ให้ไปที่ แถบเครื่องมือด้านขวา ด้านบนสามารถเปลี่ยนชื่อ หรือ ตั้งชื่อให้กับตัวละครได้แล้วไปคลิกที่ Save เพื่อนำไปใช้ในงาน Animation ที่เราสร้างไว้

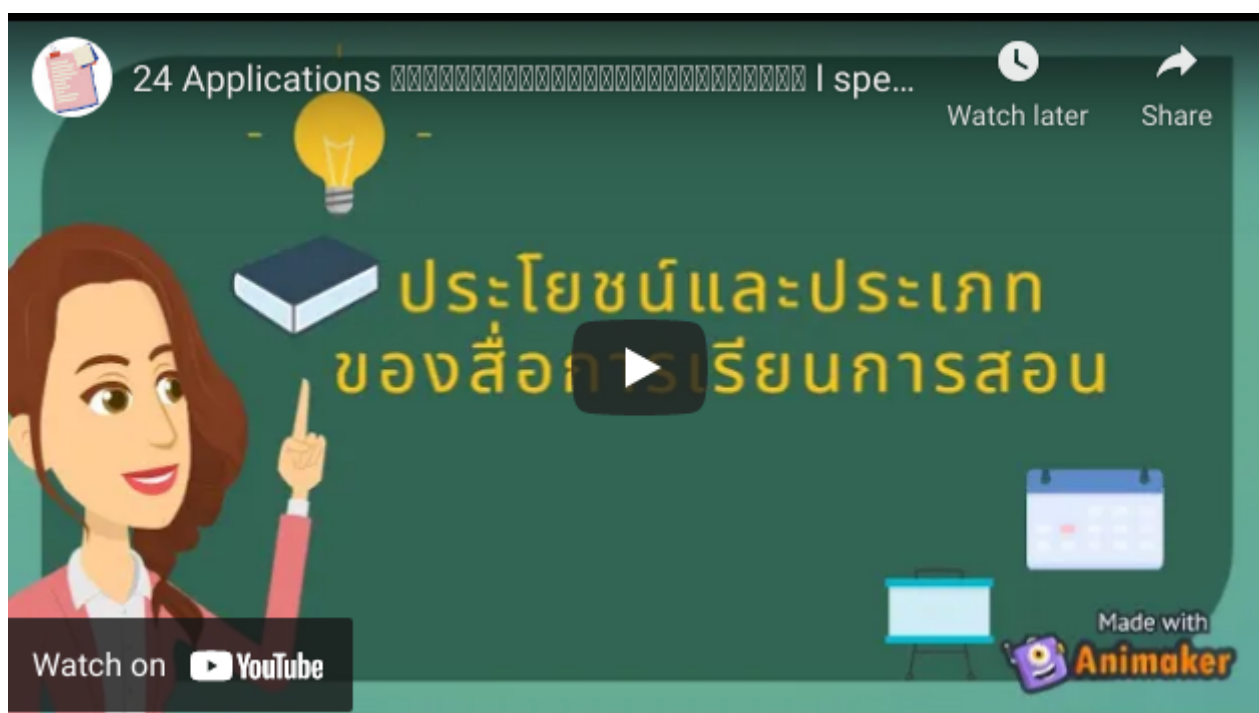
4. หลังจากนั้นตัวละครใหม่ที่สร้างขึ้นจะอยู่ในเครื่องมือ และสามารถนำมาใช้ในงานวิดีโอของเราได้ โดยคลิกไปที่ ตัวละครที่เราสร้างจะได้



หมายเหตุ : การสร้างตัวละครจะสามารถสร้างได้เพียง 2 ตัวละครเท่านั้น (หากต้องการสร้างมากกว่า 2 ตัวละคร จะต้อง Upgrade เพิ่มเติม)

ส่วนเสริมพิเศษ / Special

สำหรับการเป็นครู ปัญหาในชั้นเรียนสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา เราจึงจำเป็นต้องแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการไม่สนใจเรียน หรือปัญหาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากที่สุด ดังนั้นการสร้างสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เราเลือกนำเสนอโปรแกรม Animaker เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เป็น Animation 2D เพิ่มความสนใจในชั้นเรียนของคุณด้วยสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพอย่าง Animation 2D



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

Raghav, & Tona. (2014). Animaker. Retrieved March 3, 2021, from <https://www.animaker.com/>