

อะโดบีเผยเบื้องหลัง มิสเตอร์บีน ไลฟ์: แอนิเมชันระดับตำนานโลดแล่นบนจอผ่านเฟซบุ๊กไลฟ์



อะโดบีเผยเบื้องหลัง มิสเตอร์บีน ไลฟ์: แอนิเมชันระดับตำนานโลดแล่นบนจอผ่านเฟซบุ๊กไลฟ์

มิสเตอร์บีน (Mr Bean) ฮีโร่ผู้โชคร้าย สร้างเสียงหัวเราะให้แก่เรามาจนถึง 27 ปี หลังจากที่ประสบความสำเร็จกับซีรีส์คอมเมดี้ที่ใช้คนแสดงจริง มิสเตอร์บีนได้เปิดตัวในรูปแบบของซีรีส์แอนิเมชันสุดคลาสสิกเมื่อปี 2544 ปัจจุบัน มิสเตอร์บีนเป็นแบรนด์ความบันเทิงด้านทีวีที่ใหญ่ที่สุดบนเฟซบุ๊ก โดยมีแฟน ๆ เกือบ 70 ล้านคนทั่วโลก และตอนนี้ ผู้ชมสามารถสัมผัสกับมิสเตอร์บีนในรูปแบบของไลฟ์สตรีมมิ่ง

มิสเตอร์บีนนับเป็นปรากฏการณ์ความสำเร็จของแบรนด์ระดับโลก โดยบรรดาแฟนคลับกระหายที่จะมีส่วนร่วมกับการ์ตูนโชว์ในช่วงที่ไม่ได้ออกอากาศ ทีมงานของ Endemol Shine Group ที่อยู่เบื้องหลังมิสเตอร์บีนได้ผลักดันการเติบโตทางออนไลน์อย่างเหลือเชื่อของแบรนด์ดังกล่าว และกำลังมองหาหนทางที่แปลกใหม่อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความบันเทิงและดึงดูดผู้ชมทางออนไลน์ทั่วโลก การแพร่ภาพทั่วโลกในครั้งนี้จะเป็นครั้งแรกที่มิสเตอร์บีนในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันพูดคุยโต้ตอบกับแฟน ๆ แบบสด ๆ เราจะมาสำรวจตรวจสอบเบื้องหลังที่ Endemol Shine Group ร่วมมือกับ Adobe Character Animator CC (รุ่นเบต้า) ในการนำเสนอมิสเตอร์บีนผ่านเฟซบุ๊กไลฟ์เป็นครั้งแรก

ยอมรับความท้าทายของแอนิเมชัน

เทคโนโลยีแอนิเมชันมีพัฒนาการที่ยาวนานตั้งแต่ยุคสมัยของภาพสเก็ตช์แบบวาดด้วยมือ เทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างเช่น Adobe Character Animator ช่วยเพิ่มความรวดเร็วในการวาดภาพการ์ตูนแบบเคลื่อนไหวอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน แต่นั่นไม่ได้หมายความว่าแอนิเมชันจะกลายเป็นงานง่าย

ตัวการ์ตูนมิสเตอร์บีนมีลักษณะแปลกๆ แต่เต็มไปด้วยรายละเอียด เขาไม่ถนัดการพูดสนทนายาวๆ แต่เขาเป็นที่รู้จักในแง่ของการเคลื่อนไหวร่างกายและการแสดงสีหน้าที่ดูโอเวอร์เกินจริง ด้วยเหตุนี้ ทีมงานนักออกแบบของมิสเตอร์บีนจึงรู้ว่าตนเองมีงานที่ท้าทายรออยู่เบื้องหน้า พวกเขาจะต้องเก็บรักษาคุณภาพของแอนิเมชันให้ตรงตามต้นฉบับให้ได้มากที่สุด แต่ขณะเดียวกันก็ต้องสามารถปรับเปลี่ยนภาพเคลื่อนไหวของมิสเตอร์บีนตามสถานการณ์โดยไม่มีสคริปต์ เบื้องหน้าแฟน ๆ หลายล้านคนที่ได้รับชมการถ่ายทอดสด ด้วยความท้าทายด้านการออกแบบเหล่านั้น นักออกแบบจะต้องนึกภาพว่ามิสเตอร์บีนควรจะทำท่าทางเคลื่อนไหวอย่างไร และเพราะเหตุใด และแน่นอนว่าจะต้องสอดคล้องกับที่กวนประสาทตามแบบฉบับของมิสเตอร์บีนควบคู่กันไปด้วย

สร้างสรรคแอนิเมชั่นที่เรียบง่าย แต่เปี่ยมด้วยพลัง

ขั้นตอนแรกในการจัดเตรียมมิสเตอร์บีนสำหรับไลฟ์สตรีมก็คือ การปรับเปลี่ยนแอนิเมชันให้เรียบง่ายกว่าเดิม จำนวนองค์ประกอบที่ละเอียดสำหรับการเติมแต่งมิสเตอร์บีนขั้นพื้นฐาน (รูปทรงของปาก 1,553 แบบ, รูปทรงของมือ 777 แบบ และรูปทรงของศีรษะ 96 แบบ) ถูกปรับลดให้อยู่ในระดับที่ง่ายต่อการจัดการมากขึ้น และสามารถรวมเข้าไว้ในเอกสาร Adobe Illustrator เพียงฉบับเดียว และในท้ายที่สุด ตัวการ์ตูนที่เสร็จสมบูรณ์มีรูปทรงของมือที่แตกต่างกัน 22 แบบ และรูปทรงของปาก 18 แบบ รวมถึงท่าแลบลิ้นและท่าขบฟัน

มิสเตอร์บีนยังต้องการการเคลื่อนไหวของมือและแขนที่สอดคล้องกัน ด้วยการใช้อินิเมชัน ตอนนี้แขนของมิสเตอร์บีนสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นเอกเทศหรือเคลื่อนไหวไปพร้อมๆ กัน ด้วยการกดปุ่มคีย์บอร์ดและเมาส์เพื่อเรียกใช้งาน และกดปุ่มเพิ่มเติมอีกเล็กน้อยเพื่อให้มือของเขาเคลื่อนไหวไปพร้อมๆ กัน และแน่นอนว่า รอยปะทุของเลือดตรงบริเวณข้อศอกของมิสเตอร์บีนช่วยให้ตัวละคร 2D นี้ดูมีชีวิตมากยิ่งขึ้น

ในการแสดงท่าที่กวนประสาท ท่าทางของมือในแบบต่างๆ ของมิสเตอร์บีนควรจะปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แต่ด้วยศีรษะขนาดใหญ่และมือที่เล็ก ก่อให้เกิดความท้าทายในการแสดงท่าทางที่แตกต่างกันได้อย่างชัดเจน กฎที่สำคัญสำหรับทีมงานฝ่ายออกแบบก็คือ การปรับแต่งจังหวะเวลาหรือไทม์มิง (Timing) เพื่อให้การเคลื่อนไหวแต่ละสแต็ปช้าลง เพื่อให้ผู้ชมอ่านท่าทางของตัวการ์ตูนได้ง่ายขึ้น แต่ก็ต้องเร็วพอที่จะดึงดูดแฟนๆ ได้อย่างทรงพลัง

รองรับปฏิริยาโต้ตอบตามสถานการณ์แบบสดๆ

การใส่ความสามารถให้กับมิสเตอร์บีนในการโต้ตอบแบบสดๆ กับคอมเมนต์ของแฟนๆ จำเป็นต้องอาศัยการแสดงสีหน้า หลังจากที่เราสร้างภาพเคลื่อนไหวของใบหน้าแล้ว ส่วนควบคุมของ Adobe Character Animator ช่วยให้นักออกแบบสามารถเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวนั้นๆ เข้ากับการกดปุ่มบนคีย์บอร์ดเพื่อเรียกใช้งาน ด้วยเหตุนี้ แอนิเมเตอร์จึงสามารถควบคุมการแสดงสีหน้าของมิสเตอร์บีนระหว่างไลฟ์สตรีม ด้วยการกดเพียงปุ่มเดียว

ตัวอย่างเช่น ผู้ชมที่คุ้นเคยกับมิสเตอร์บีนย่อมต้องรู้จักท่าทาง ‘จ้องเขม็ง’ ‘หลิวตา’ และ ‘แปลกใจ’ ตามแบบฉบับของเขา ด้วยการควบคุมเปลือกตาบนและล่างในลักษณะแยกออกจากกัน นักออกแบบสามารถที่จะสร้างใบหน้าที่เป็นแบบฉบับของมิสเตอร์บีนได้อย่างหลากหลายมากขึ้น การเคลื่อนไหวของเปลือกตาเหล่านี้ถูกกำหนดให้กับปุ่มต่างๆ บนคีย์บอร์ด และเมื่อสิ้นสุดกระบวนการ ทีมงานได้สร้างปุ่มทริกเกอร์ 34 ชุดสำหรับการแสดงสีหน้าและท่าทางของมิสเตอร์บีน

เพื่อรองรับการเล่นสนุกของแฟนๆ นักออกแบบใช้ After Effects CC เพื่อเพิ่มเติมชุดสัญลักษณ์ให้กับท่าทางการล้อเลียนแต่ละอัน ไอคอนต่างๆ เช่น ‘2-words’ ‘film’ หรือ ‘repeat’ ที่แสดงบนหน้าจอ ช่วยให้ผู้ชมระบุว่ามิสเตอร์บีนกำลังทำท่าล้อเลียนแบบใหม่หรือทำซ้ำเดิมซ้ำอีกครั้ง

ถ่ายทอดสดรีม

Endemol Shine Group และทีมงาน Adobe Character Animator ร่วมมือกับ NewTek และ Telestream เพื่อผนวกรวมวิดีโอบนหลายแพลตฟอร์ม โดยใช้นวัตกรรมเทคโนโลยี Network Device Interface (NDI) ของ NewTek กระบวนการใหม่ๆ รองรับการส่งสัญญาณแอนิเมชันไปยัง Wirecast ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์การถ่ายทอดสดของ Telestream ในรูปแบบของแหล่งสัญญาณกล้อง และจากนั้นก็สามารกรวมเข้ากับแหล่งสัญญาณอื่นๆ รวมไปถึงกราฟิก หรือข้อความ และแปลงวิดีโอ และสตรีมพีดีดีงกล่าวไปยังเฟซบุ๊ก

นายแอนดรู ฮาเลย์ ผู้เชี่ยวชาญ Wirecast ของ Telestream กล่าวว่า “นับเป็นเรื่องน่าตื่นเต้นสำหรับการเสริมสร้างขีดความสามารถให้แก่ผู้สร้างสรรค์ด้วยชุดเครื่องมือใหม่สำหรับการผลิตไลฟ์วิดีโอ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นจริงได้ด้วยเทคโนโลยีของอะโดบี บวกกับเทคโนโลยี NDI ของ NewTek กระบวนการสร้างแอนิเมชันที่เดิมต้องใช้เวลาหลายวันหรือหลายสัปดาห์ในการผลิต ตอนนี้สามารถดำเนินการได้ทันทีตามสถานการณ์ และสตรีมแบบถ่ายทอดสดผ่านทางเฟซบุ๊ก, ยูทูบ, เพอร์ริสโคป และแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งอื่นๆ เกือบทั้งหมด นับเป็นสิ่งที่ยอดเยี่ยมอย่างแท้จริง”

ในวันที่มีการนำเสนอไลฟ์สตรีม ทีมงานที่ประกอบด้วยบุคลากร 7 คนร่วมมือกันทำให้มิสเตอร์บีเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา ผู้กำกับจะตรวจสอบเกมแสดงท่าทางล้อเลียน และระบุว่ามิสเตอร์บีควรจะตอบสนองต่อผู้ชมในลักษณะใดบ้าง จากนั้น แอนิเมเตอร์จะใช้ตัวควบคุมเสียงพูดเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวและปฏิกิริยาโต้ตอบของมิสเตอร์บีในขณะที่สวีตเซอร์ของ Wirecast จะควบคุมสตรีมการถ่ายทอดสัญญาณ และทีมงานฝ่ายจัดการชุมชนจะตอบสนองต่อคอมเมนต์ของแฟน ๆ บนเฟซบุ๊ก

สามารถเข้าชมย้อนหลังแอนิเมชันไลฟ์สตรีมของมิสเตอร์บีได้ที่

<https://www.facebook.com/MrBean/videos/10155080731766469/> และลองสร้างสรรค์แอนิเมชันของคุณเองด้วย Adobe Character Animator