



BuzzDe Interactive Story Platform

ขั้นตอนการทำ Visual Novel



เดี๋ยวเราไปดูตัวอย่างกันก่อน
นะคะ

ให้ทุกท่าน ดาว์โหลดตัวอย่างเครื่องมือ

ที่นี่



เดี๋ยวเรามาลองดูวิธีการทำกัน
ครับ

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

1. เตรียม Assets ภาพ (ตัวละคร, CG, Mini CG, Bg)

และ เสียง (SFX, BGM))

** ทีมงานมี Assets เตรียมมาให้ **

2. เตรียมเนื้อเรื่องที่จะลง เช่น

- บทพูดของตัวละคร
- คำตอบของตัวละคร



ขั้นตอนการทำ Visual Novel

3. หลังเตรียมเนื้อเรื่องเสร็จ ให้เข้าไปที่ลิงก์

Tools Sheet ตัวอย่าง

เพื่อเตรียมการทำ Visual Novel

4. เมื่อเข้าไปที่ลิงก์ จะเจอกับชีทคำสั่ง

(เฉพาะแถวที่ 2-16)

คำสั่งดังกล่าวใช้สำหรับควบคุมเรื่องราวของเรา

	A	B	C
1	Novel Command	Column 1	Column 2
2	message	รหัสตัวละคร	ข้อความที่ตัวละครพูด
3	choice_start		ข้อความตัวเลือก
4	choice_end		
5	update_variable		ชื่อตัวแปร += ค่าที่เปลี่ยน หรือ ชื่อตัวแปร -= ค่าที่เปลี่ยน
6	condition_start		เงื่อนไขของข้อนี้ จะเป็น ชื่อตัวแปร ตามด้วย operation (>, <, =, >=, <=) เช่น var_a >= 10 หรือพิมพ์ว่า none ในข้อสุดท้ายที่ไม่มีเงื่อนไข (else)
7	condition_end		
8	delay		ตัวเลขหน่วยเป็นวินาที
9	comment		ไว้สำหรับเขียนโน้ตอ่านเอง โปรแกรมจะไม่ Detect ตรงนี้
10	call_character	รหัสตัวละคร หรือ empty	ชื่อทำทาง (ถ้ารหัสตัวละครเป็น empty ให้เว้นว่างเอาไว้)
11	music		ชื่อไฟล์เพลง หรือ empty
12	sound		ชื่อไฟล์เสียงประกอบ
13	background		ชื่อไฟล์ภาพ
14	mini_cg		ชื่อไฟล์ภาพ หรือ empty
15	cg		ชื่อไฟล์ภาพ หรือ empty
16	shake		ตำแหน่ง (left, right, center หรือ me)
17			
18			
19			
20			
21			
22			

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ถัดมาข้าง ๆ กับชื่อ command จะเจอกับ

asset list ให้เข้าไปเพิ่มชื่อ assets ต่าง ๆ ของเรา

****ในขณะนี้ที่ทำงานได้เตรียมให้แล้ว****

5. ทำการดูวิธีการเขียนเนื้อเรื่อง ตามตัวอย่าง

ตามชื่อ novel_sample



Tool Visual Novel Story Sheet ☆ 🌐 📄

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help

🖨️ 🔍 100% 👁️ View only

C1 | fx Character List

	C	D	E	F	G
1	Character List	Action List	Background List	CG List	mini CG List
2	empty	idle	black	empty	empty
3	me	angry	bg_1001	cg_010001	mcg_010201
4	bear_v01	laugh	bg_1002	cg_010002	mcg_010202
5	khans_v01		bg_1002	cg_010301	mcg_010203
6	raph_v01		bg_1005	img_010701	mcg_010204
7	tiffany_v01			img_010702	mcg_010205
8	npc			img_010703	mcg_010301
9	tiffany_v02				mcg_010302
10					mcg_010303
11					mcg_010304
12					mcg_010401
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

4. 5.

Command Asset List novel_sample novel_new



เราจะลองทำตามตัวอย่างไป
พร้อมกันนะคะ

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ตรวจสอบหัวข้อชีทในแถวที่ 1

	A	B	C
1	novel		sample_vn

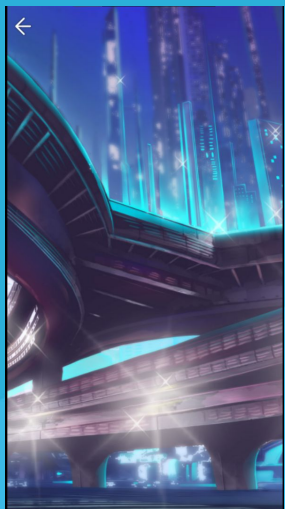
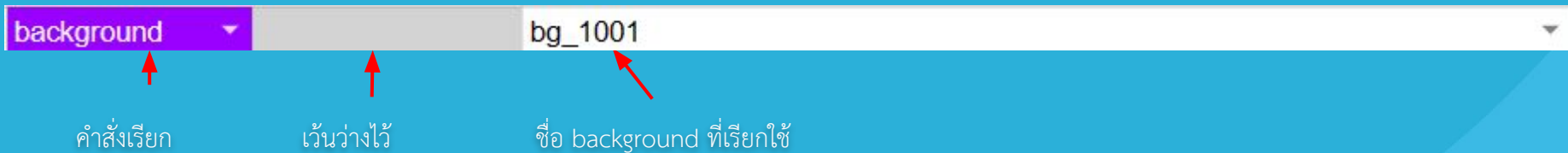


แถว 1 คอลัมน์ A ต้องเป็นประเภทที่เราเขียน (chat สำหรับ chat novel และ novel สำหรับ Visual Novel)

แถว 1 คอลัมน์ C เป็นชื่อไฟล์ที่เราจะ export จาก google sheet

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

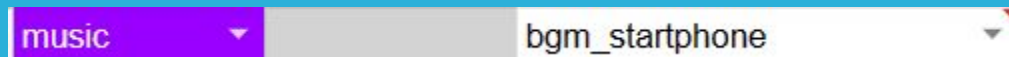
ตัวอย่าง การเรียกใช้ background



จะได้ background ตามที่เราเรียกชื่อ

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ตัวอย่าง การเรียกใช้ bgm (music) และ sound effect (sound)



คำสั่งเรียก

เว้นว่างไว้

ชื่อ music, sfx ที่เรียกใช้

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ตัวอย่าง การเรียกใช้ character (call_character)

novel		new_01_v	
call_character ▾	bear_v01 ▴	idle ▴	center ▾
	รหัสตัวละคร	ท่าทางตัวละคร	ตำแหน่งที่ตัวละครจะออกมา

คำสั่ง

ตัวอย่าง การลบ character ออกจาก scene (ใช้สำหรับลบในกรณีอยากเว้นว่าง หรือ ลบเพื่อเปลี่ยนตัวละคร)

call_character ▾	empty ▾		center ▾
	คำสั่งลบ		ตำแหน่งที่ตัวละครที่จะลบ

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

เมื่อเรียกตัวละครมา



เมื่อลบตัวละคร



ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ขั้นตอนการใช้คำสั่ง message

message	bear_v01	วันก่อนครับ	
---------	----------	-------------	--

↑
คำสั่ง

↑
รหัสตัวละคร

↑
คำพูด

↑
ชื่อตัวละครที่จะให้แสดง

*ในกรณีที่รหัสตัวละครถูกตั้งค่าให้ใช้ชื่อแล้ว

ไม่ต้องใส่ชื่อนี้ก็ได้ครับ

** ควรเรียกใช้ตัวละครก่อนใช้ message มิเช่นนั้นตัวละครจะไม่ปรากฏตามบทพูด

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ตัวอย่างแบบเรียกตัวละคร

novel		new_01_v	
call_character	bear_v01	idle	center
message	bear_v01	วันก่อนครับ	
message	me	ทำไมครับ	
message	bear_v01	ผมเปิดตู้เย็นแล้วผมกระเด็นเลยครับ	
message	me	เหยย โดนไฟช็อตหรือ??!!!	
message	bear_v01	เปล่าครับ ผมเจอผลึก!	
message	me	นั่นมันผัก!!!	
call_character	empty		center

ตัวอย่างแบบไม่เรียกตัวละคร

message	bear_v01	วันก่อนครับ	
message	me	ทำไมครับ	
message	bear_v01	ผมเปิดตู้เย็นแล้วผมกระเด็นเลยครับ	
message	me	เหยย โดนไฟช็อตหรือ??!!!	
message	bear_v01	เปล่าครับ ผมเจอผลึก!	
message	me	นั่นมันผัก!!!	

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ตัวอย่าง



ตัวอย่าง

แบบไม่เรียกตัวละครก่อน



ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ขั้นตอนการใช้คำสั่ง choice

message	bear_v01	ขอรบกวนครับ 1+1= อะไร
choice_start		ตอบ 1
update_varia		<code>var_score += 1</code>
message	bear_v01	ฉันทันว่ามันผิดนะ
choice_end		
choice_start		ตอบ 2
update_varia		<code>var_score += 3</code>
message	bear_v01	ถั่วต้ม!!
choice_end		

คำสั่ง

- ← บทพูดคำถามของ choice
- ← คำสั่งเริ่ม choice และ choice ข้อแรก
- ← ประกาศตัวแปรเพื่อใช้ตัวแปรในการแยกบทพูด
- ← เมื่อเราตอบแล้ว ตัวละครที่เราคุยด้วยจะใช้บทพูดนี้ตอบเราอีกที
- ← จบ choice
- ← คำสั่งเริ่ม choice และ choice ข้อสอง
- ← ถ้าเป็น choice คำถามเดียวกันควรอยู่ต่อกัน

** message ใน choice สามารถสร้างได้เรื่อยๆตามความต้องการ จนกว่าจะกลับมารวมบทพูดที่ต้องการ

ขั้นตอนการทำ Visual Novel



ขั้นตอนการทำ Visual Novel



ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ขั้นตอนการใช้คำสั่ง condition

condition_sta		$var_score \leq 1$	
call_characte	bear_v01	angry	center
message	bear_v01	เป็นคำตอบที่ไม่มาให้ภัยเลย!!	
condition_en			
condition_sta		$var_score \geq 2$	
call_characte	bear_v01	laugh	center
message	bear_v01	เก่งมากๆเลย	
condition_en			

คำสั่ง

จบเงื่อนไข

ประกาศเงื่อนไข ถ้าคะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1

ให้ทำตามคำสั่งต่อไปนี้

เมื่อเข้าเงื่อนไขจะให้ระบบทำอะไร

สามารถปรับได้เลย

จบเงื่อนไข

ประกาศเงื่อนไขที่ 2

ถ้าคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 2

ให้ทำตามคำสั่งต่อไปนี้

เมื่อเข้าเงื่อนไขจะให้ระบบทำอะไร

สามารถปรับได้เลย

** คะแนนที่ได้มาจากคำสั่ง update_variable ซึ่งจะสร้างและเก็บตัวแปรไว้ในระบบหลังบ้าน

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

condition_sta		$var_score \leq 1$	
call_character	bear_v01	angry	center
message	bear_v01	เป็นคำตอบที่ไม่น่าให้อภัยเลย!!	
condition_en			
condition_sta		$var_score \geq 2$	
call_character	bear_v01	laugh	center
message	bear_v01	เก่งมากๆเลย	
condition_en			

เงื่อนไข ถ้าคะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1



เงื่อนไข ถ้าคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 2



ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ขั้นตอนการใช้คำสั่ง cg, mini cg และ delay

message	▼ bear_v01	▼	เอาหละ มาลองนำภาพ cg ใส่กันเถอะ
message	▼ bear_v01	▼	แต่ันแตันน
cg			cg_010001
delay	▼		2
cg			empty
message	▼ bear_v01	▼	เพียงเท่านี้ก็ไ้ cg แล้ว



ข้อความก่อนแสดง cg



แสดง cg ตามด้วยชื่อ cg ที่จะแสดง



ทำให้ค้าง 2 วินาที



นำ cg ออก



คำสั่ง

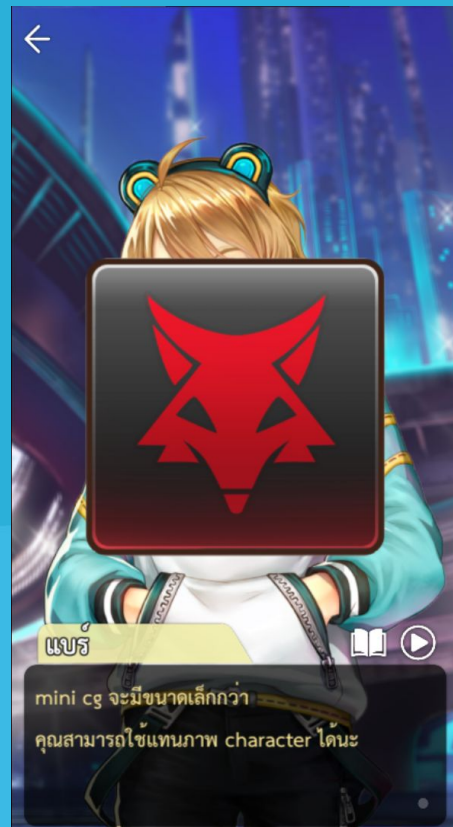
** cg/mini cg หากแสดงแล้วต้อง empty ทุกครั้ง เพื่อไม่ให้ cg/mini cg บังเนื้อเรื่อง

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

cg

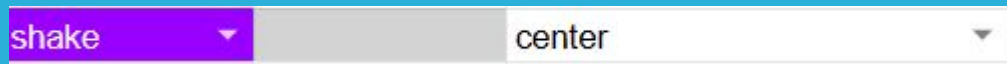


mini cg



ขั้นตอนการทำ Visual Novel

ขั้นตอนการใช้คำสั่ง shake



คำสั่ง

ตำแหน่งที่จะ shake

ระบบจะทำการสั่น/เขย่า ตัวละครที่อยู่ในตำแหน่งที่กำหนด ประมาณ 1 วินาที



น้องบัสสอนครบทุกคำสั่งแล้ว
เย่ ~

ขั้นตอนการทำ Visual Novel

การแปลงไฟล์ซีทของเราไปเป็นไฟล์ของระบบ (.YAML) สามารถทำได้ด้วยการ copy link มาใส่ในเว็บไซต์นี้

[>> Upload \(gameindy.com\) <<](#)

Sheet to YAML

online isp story converter.

Choose Files

No file chosen

Upload & Convert

Get & Convert



ทดลองทำด้วยตัวเอง

ทดลองทำด้วยตนเอง

น้องบัสขอสร้างโจทย์ให้ทุกคนน่า ~

โจทย์ : เมื่อคุณไปซื้อไข่ดาวที่ร้านอาหารแห่งหนึ่ง

สิ่งที่ต้องมีในเรื่อง

- ใช้ Assets ที่ทีมงานเตรียมให้
- มีการเรียกใช้ background
- มีการเรียกใช้ music หรือ sound
- มีการเรียกใช้ตัวละคร
- มีบทพูด
- มี choice ในเหตุการณ์กำลังคุยกับพ่อค้า/แม่ค้า เช่น เอาไข่ดาวสุก หรือ ไม่สุก





แสดงผลงาน



น้องบัสลึ้มบอก
Chat และ Visual Novel
สามารถอยู่ในโปรเจกต์เดียวกันได้



สำหรับท่านที่อยากเริ่ม โปรเจกใหม่

ดาวน์โหลดเครื่องมือ [ที่นี่](#)

โดยโหลด version ล่าสุด (เลขที่มากที่สุด)



Thank you