



คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ
KEY ATTRIBUTES OF THAI ANIMATORS RECOGNIZED INTERNATIONALLY



วาฑิต พรมมี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567

คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร
วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

KEY ATTRIBUTES OF THAI ANIMATORS RECOGNIZED INTERNATIONALLY



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of MASTER OF ARTS

(Media and Communication Innovation)

College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University

2024

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ
ของ
วาทีต พรมมิ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.อภิเชษฐ์ กำภู ณ อยุธยา) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรรณก นิลดำ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวณ แพทยานนท์)

ชื่อเรื่อง	คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ
ผู้วิจัย	วาทีต พรมมิ
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2567
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยเน้นการวิเคราะห์ฮาร์ดสกีล (Hard Skills) และซอฟต์สกีล (Soft Skills) ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลก การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักแอนิเมชันไทยจำนวน 5 คนที่มีผลงานในระดับนานาชาติ เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่พัฒนาจากการทบทวนวรรณกรรมและผ่านการตรวจสอบความน่าเชื่อถือจากผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิจัยพบว่า ฮาร์ดสกีลที่สำคัญประกอบด้วย การใช้งานโปรแกรมเฉพาะทาง (Programs & Tools) เช่น Autodesk Maya, Blender การเข้าใจหลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน (Animation Fundamentals) กระบวนการทำงาน (Animation Workflow) กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) การแสดงผ่านตัวละคร (Acting for Animation) การวิเคราะห์การเคลื่อนไหว (Animation Analysis) และการมองงานศิลป์ (Art Sense in Animation) และซอฟต์สกีลที่โดดเด่น ได้แก่ การปรับตัว (Adaptability) การทำงานเป็นทีม (Teamwork) การสื่อสาร (Communication) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ทักษะการเข้าสังคม (Social Skills) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexible Thinking) และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) การพัฒนาทักษะเหล่านี้เริ่มต้นตั้งแต่วัยเด็กผ่านแรงบันดาลใจจากการดูและเกม วยเรียนที่เน้นการศึกษาด้านแอนิเมชันโดยตรง และช่วงการทำงานจริงที่ต้องพัฒนาทักษะในสภาพแวดล้อมระดับมืออาชีพ นอกจากนี้ การสร้างเครือข่าย (Networking) ผ่านการเข้าร่วมงานระดับนานาชาติ เช่น SIGGRAPH หรือการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น LinkedIn และ ArtStation มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มโอกาสและสร้างการยอมรับในระดับโลก งานวิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการสนับสนุนจากภาครัฐและการพัฒนาหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรม เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของนักแอนิเมชันไทยในอนาคต

คำสำคัญ : นักแอนิเมชันไทย, ทักษะวิชาชีพ, แอนิเมชัน, แอนิเมเตอร์, การยอมรับในระดับนานาชาติ

Title	KEY ATTRIBUTES OF THAI ANIMATORS RECOGNIZED INTERNATIONALLY
Author	WATIT PROMMI
Degree	MASTER OF ARTS
Academic Year	2024
Thesis Advisor	Dr. Apichet Kambhunaayudhaya

This study aims to investigate the characteristics of Thai animators who have gained international recognition, focusing on the analysis of essential hard skills and soft skills that contribute to success in the global animation industry. A qualitative research methodology was employed, collecting data through in-depth interviews with five Thai animators whose work has achieved international acclaim. The research instrument was a semi-structured interview guide developed from a review of relevant literature and validated by experts in the field. The findings reveal that key hard skills include proficiency in specialized programs and tools, such as Autodesk Maya and Blender, understanding animation fundamentals, mastering workflows, applying body mechanics, character acting, animation analysis, and developing an artistic sense in animation. Meanwhile, prominent soft skills include adaptability, teamwork, communication, creativity, problem-solving, critical thinking, growth mindset, social skills, flexible thinking, and lifelong learning. The development of these skills starts in childhood, inspired by cartoons and games, progresses through formal education focusing on animation, and culminates during professional work experiences in dynamic and high-level environments. Additionally, networking, through participation in international events such as SIGGRAPH and leveraging online platforms like LinkedIn and ArtStation, plays a crucial role in enhancing opportunities and achieving global recognition. The study underscores the importance of governmental support and curriculum development tailored to industry demands to enhance the capabilities of Thai animators in the future.

Keyword : Thai Animators, Professional Skills, International Recognition, Animator, Animation

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง "คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ" นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอแสดงความขอบคุณอย่างสุดซึ้งต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน

ก่อนอื่น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษา อ. ดร. อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา ซึ่งได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางการวิจัย และสนับสนุนในทุกขั้นตอนของการดำเนินงาน ด้วยความใส่ใจและความรู้เชิงลึกที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิจัยอย่างมาก

ผู้วิจัยขอขอบคุณ ผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ ได้แก่

คุณทีชัมพร ทีปะปาล

คุณนิติภูมิ สุวรรณคำ

คุณธนาวัต ชันธรรม

คุณเฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล

ทุกท่านได้กรุณาสละเวลาแบ่งปันประสบการณ์และข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการทำงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันในระดับนานาชาติ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้งานวิจัยนี้มีความสมบูรณ์

ขอขอบคุณ ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ที่ได้ให้คำแนะนำเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ ได้แก่

คุณเกรียงไกร ศุภรสิทธิ์สร้างดี

นายวีรภัทร ชินะนาวิน

อาจารย์คมสันต์ สุขวิญญา

คำแนะนำจากท่านเหล่านี้มีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการปรับปรุงเนื้อหาและการสรุปผลการวิจัยให้สมบูรณ์

ขอขอบคุณ ครอบครัวและเพื่อน ที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนทั้งทางตรงและทางอ้อมตลอดระยะเวลาการศึกษาและการวิจัย

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทย รวมถึงเป็นแนวทางในการส่งเสริมศักยภาพของนักแอนิเมชันไทยให้ก้าวไกลในระดับนานาชาติต่อไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญรูปภาพ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 ปัญหานำการวิจัย	7
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	7
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	7
1.5 นิยามศัพท์	8
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน.....	11
2.2 กระบวนการทำงานแอนิเมชัน (Animation Workflow).....	15
2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับนักแอนิเมชัน” (Animator).....	16
2.4 ทักษะ (Skills).....	17
2.4.1. ทักษะด้านความรู้เฉพาะทาง (Hard Skills)	18
2.4.1.1 พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Basics).....	18
2.4.1.2. ขั้นตอนการทำงานในซ็อตแอนิเมชัน (Animation Shot Workflow)	19

2.4.1.3. กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics)	20
2.4.1.4. การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for animation).....	21
2.4.2. ทักษะทางสังคม หรือ ทักษะทางอารมณ์ (Soft Skills)	25
ซอฟต์แวร์ (Soft Skills) หมายถึง ทักษะที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ สังคม และการสื่อสาร ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการทำงานให้ประสบความสำเร็จ (สุพรรณิการ์ ชนะนิลและคณะ, 2563) ซอฟต์สกีลยังครอบคลุมถึง ความคิด อารมณ์ และ ความสามารถในการสื่อสาร ที่ส่งเสริมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงช่วยกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ (รศ.ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และ รศ.ดร.มารุต พัฒนาผล, 2562)	25
ซอฟต์แวร์ถือเป็นองค์ประกอบที่ช่วยเสริมให้ ฮาร์ดสกีล ถูกนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยทักษะด้านอารมณ์และสังคมที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ ได้แก่	25
2.4.2.1. การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Communication)	25
2.4.2.2. การวิเคราะห์ แก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving)	25
2.4.2.3. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)	25
2.4.2.4. ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding)	25
2.4.2.5. ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence)	26
2.4.2.6. การบริหารจัดการ และความสามารถในการตัดสินใจ (Management) ...	26
2.4.2.7. การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration)	26
2.4.2.8. ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability)	26
2.4.2.9. ความเห็นอกเห็นใจ ความเมตตา กรุณา (Compassion)	26
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27
บทที่ 3 ระเบียบการวิจัย	31
3.1 การวางแผนการออกแบบการศึกษา	31

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	31
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32
3.4 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย	33
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	34
3.6 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
บทที่ 4 ผลการวิจัย	35
4.1 เส้นทางการเติบโตและพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชัน	43
4.1.1 วัยเด็กและการเริ่มต้นพัฒนาทักษะ.....	43
4.1.2 วัยเรียนและการเลือกเส้นทาง.....	44
4.1.3 การพัฒนาทักษะผ่านการทำงาน.....	45
4.1.3.1 การฝึกงาน	45
4.1.3.2 การเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะ	48
4.1.3.3 การทำงานในประเทศไทย	49
4.1.3.4 การทำงานในต่างประเทศ.....	51
4.2 ฮาร์ดสกิลที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ	53
4.2.1 พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Fundamentals)	53
4.2.2 กระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow)	56
4.2.3 กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics).....	59
4.2.4 การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation).....	60
4.2.5 การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis)	62
4.2.6 โปรแกรมและเครื่องมือสำหรับงานแอนิเมชัน (Programs & Tools)	65
4.2.7 การมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation).....	66
4.3 ซอฟต์สกิลที่จำเป็นสำหรับการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ	70

4.3.1 การปรับตัว (Adaptability)	70
4.3.2 การทำงานเป็นทีม (Teamwork).....	72
4.3.3 ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity).....	74
4.3.4 ทักษะคติเชิงบวก (Positive Attitude)	76
4.3.5 การเข้าสังคม (Social Skills).....	77
4.3.6 การสื่อสาร (Communication)	79
4.3.7 ทักษะด้านภาษาอังกฤษในการทำงานต่างประเทศ	80
4.3.8 การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking).....	82
4.3.9 การแก้ปัญหา (Problem Solving).....	83
4.3.10 การคิดอย่างยืดหยุ่น (Flexible Thinking)	85
4.3.11 การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning).....	86
4.3.12 ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)	87
4.4 การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ	91
4.4.1 การเข้าร่วมงานอีเวนต์และเทศกาลแอนิเมชัน.....	91
4.4.2 การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์และการใช้แพลตฟอร์มมืออาชีพ.....	92
4.4.3 การเข้าร่วมการแข่งขันและโครงการฝึกงาน	92
4.4.4 การสร้างความสัมพันธ์ภายในสตูดิโอและการทำงานร่วมกับทีมงาน	93
4.4.5 การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ของนักแอนิเมชัน.....	93
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาวิจัย.....	95
สรุปผลการวิจัย.....	95
1. เส้นทางการเติบโตและพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชัน.....	95
2. ฮาร์ดสกิลในงานแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ	96
3. ซอฟต์สกิลที่จำเป็นสำหรับการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ.....	97

4. การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ.....	99
อภิปรายผล	101
ข้อเสนอแนะ	103
บรรณานุกรม	105
ภาคผนวก.....	107
ประวัติผู้เขียน.....	131



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องเหตุมหัศจรรย์	2
ภาพประกอบ 2 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Avengers: Infinity War	37
ภาพประกอบ 3 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Thor: Ragnarok	37
ภาพประกอบ 4 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง LOVE DEATH + ROBOTS Volume 3 'Kill Team Kill'	38
ภาพประกอบ 5 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Captain America: Brave New World	39
ภาพประกอบ 6 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Spider-Man: Across the Spider-Verse ...	40
ภาพประกอบ 7 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hotel Transylvania 3	40
ภาพประกอบ 8 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Nezha 2	41
ภาพประกอบ 9 โพสต์เตอร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง 'NINE'	42
ภาพประกอบ 10 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Lion King	42
ภาพประกอบ 11 โพสต์เตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Lupin III: The First	43
ภาพประกอบ 12 12 Principles of Animation	54
ภาพประกอบ 13 Animation Workflow	57
ภาพประกอบ 14 การสัมภาษณ์ออนไลน์กับคุณทิมพร ที่ปะปาล	109

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

แอนิเมชันในปัจจุบันเป็นส่วนสำคัญของอุตสาหกรรมบันเทิงระดับโลก ไม่เพียงแต่ในภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกม หรือสื่อโฆษณา แต่ยังขยายบทบาทเข้าสู่การศึกษา การแพทย์ และด้านอื่น ๆ อย่างหลากหลาย

ตลาดแอนิเมชันโลกในปี 2019 มีมูลค่ารวมกว่า 250,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งใกล้เคียงกับครึ่งหนึ่งของขนาดเศรษฐกิจประเทศไทย และยังเป็นแหล่งสร้างงานสำหรับแรงงานที่มีทักษะสูงในหลายประเทศ

หากรวมสินค้าที่เกี่ยวข้องในหมวด “เมอร์แซนไดซิง” มูลค่าตลาดแอนิเมชันโลกอาจเพิ่มขึ้นถึง 500,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (คมชัดลึกออนไลน์, 2564)

สหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำตลาดแอนิเมชัน โดยมีสัดส่วนประมาณ 1 ใน 3 ของตลาดโลก ขณะที่ญี่ปุ่นเป็นอันดับ 2 ครองตลาดเชิงปริมาณสูงถึง 60% ส่วนเกาหลีใต้ ซึ่งเน้นการขายแอนิเมชันออนไลน์ ก็ก้าวขึ้นมาเป็นอันดับ 3 ด้วยยอดขายที่เติบโตอย่าง

แอนิเมชันในประเทศไทยเริ่มต้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยมีผู้บุกเบิกสำคัญคือ ปยุต เงากระจ่าง ซึ่งในปี พ.ศ. 2498 ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทยชื่อว่า “เหตุมหัศจรรย์” ความยาว 12 นาที และจัดฉายครั้งแรกสำหรับสื่อมวลชนและผู้ชมที่โรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมไทย (BEARinspire, 2562) ในปี พ.ศ. 2500 “เหตุมหัศจรรย์” ได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณชนครั้งแรกในรายการฉายคู่กับภาพยนตร์เรื่อง “ทูลกระหม่อม” ปยุตยังได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันอีก 2 เรื่อง ได้แก่ “หนุมานเผชิญภัย(ครั้งใหม่)” ในปี พ.ศ. 2500 สำหรับสำนักข่าวสารอเมริกัน และ “เด็กกับหมี” ในปี พ.ศ. 2503 ผลิตโดยองค์การ สปอ. ผลงานแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของประเทศไทยคือ “สุดสาคร” ซึ่งใช้เวลากว่า 2 ปีในการผลิต และออกฉายในเดือนเมษายน พ.ศ. 2522 (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)



ภาพประกอบ 1 ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องเหตุมหัศจรรย์

ที่มา: tnews. (2560). tnews.

สืบค้นจาก <https://www.tnews.co.th/variety/337983>

วงการแอนิเมชัน 3 มิติไทยเกิดขึ้นและมีมาอย่างยาวนานมากกว่า 20 ปี แต่มีภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติที่ฉายในโรงภาพยนตร์ไทยไม่ถึง 15 เรื่อง และเรื่องที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย (พ.ศ.2549) จาก กันตนา แอนิเมชัน และ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเก้าศอก (พ.ศ. 2561) จาก อีกลู สตูดิโอ (Igloo Studio)

แม้ว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันจะมีบทบาทสำคัญในตลาดโลก และแอนิเมชันไทยจะมีประวัติความเป็นมาและผลงานที่ได้รับการยอมรับในระดับหนึ่ง แต่แอนิเมชันไทยที่ฉายในประเทศกลับประสบปัญหาขาดทุนอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 - พ.ศ. 2561 มีแอนิเมชันของไทยที่ฉายในโรงภาพยนตร์ประมาณ 9 เรื่อง แต่รายได้ของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่องนี้ ล้วนขาดทุนจากการฉายในประเทศทั้งหมด (Movies Addict, 2561) ซึ่งสาเหตุหลักประกอบด้วยปัจจัยสำคัญดังนี้

1. **ภาพลักษณ์ของแอนิเมชันในประเทศไทย ในประเทศไทย** แอนิเมชันยังคงถูกมองว่าเหมาะสำหรับเด็ก ส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายของแอนิเมชันถูกจำกัดไว้เฉพาะเด็กและครอบครัว ซึ่งจำกัดขนาดตลาดผู้ชมเมื่อเทียบกับต่างประเทศที่แอนิเมชันสามารถดึงดูดผู้ชมทุกช่วงวัย

2. **การตลาดและการจัดจำหน่ายที่จำกัด** การโปรโมตแอนิเมชันของไทยมักไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างเพียงพอ ส่งผลให้ภาพยนตร์ไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมในวงกว้าง และไม่มีการสร้างความจดจำในกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่

3. การแข่งขันจากแอนิเมชันต่างประเทศ แอนิเมชันไทยต้องแข่งขันกับแอนิเมชันจากต่างประเทศ เช่น ดิสนีย์ (Disney) พิกซาร์ (Pixar) และ อนิเมะ (Anime) ญี่ปุ่น ที่มีมาตรฐานการผลิตและการตลาดสูงกว่า รวมถึงเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ชมคนไทย ซึ่งทำให้แอนิเมชันไทยเสียเปรียบในแง่ของคุณภาพและความน่าสนใจ

4. งบประมาณและการสนับสนุนที่ไม่เพียงพอ แอนิเมชันไทยส่วนใหญ่มีงบประมาณสำหรับการผลิตและโปรโมตที่จำกัด ทำให้คุณภาพงานสร้างและการตลาดไม่สามารถแข่งขันกับแอนิเมชันต่างประเทศได้ อีกทั้งการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนยังไม่เพียงพอต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมนี้

5. ความไม่หลากหลายของเนื้อหา แอนิเมชันไทยมักขาดความหลากหลายในแนวเรื่องและแนวทางการเล่าเรื่อง ซึ่งจำกัดความน่าสนใจและไม่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ชมที่มีรสนิยมหลากหลาย โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่

6. ความเชื่อมั่นในแอนิเมชันไทยที่ยังไม่เข้มแข็ง ผู้ชมชาวไทยบางส่วนยังมีความลังเลในคุณภาพของแอนิเมชันไทย เมื่อเปรียบเทียบกับแอนิเมชันจากต่างประเทศ ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างเพียงพอ

แอนิเมชันไทยประสบปัญหาขาดทุนเนื่องจากข้อจำกัดในด้านภาพลักษณ์ การตลาด งบประมาณ และการแข่งขันในตลาดที่มีผู้เล่นจากต่างประเทศที่แข็งแกร่งกว่า การแก้ไขปัญหาเหล่านี้ต้องการการสนับสนุนเชิงนโยบาย การพัฒนาทักษะของผู้ผลิต และการสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพของแอนิเมชันไทย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมในประเทศและขยายโอกาสสู่ตลาดต่างประเทศ

ปัจจุบันงานส่วนมากของสตูดิโอแอนิเมชันไทยจึงเป็นการรับจ้างผลิตผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลคอนเทนต์อื่นๆ จากต่างประเทศเสียเป็นส่วนใหญ่ รวมถึงมีสตูดิโอจากต่างประเทศเข้ามาเปิดสาขาในไทย เพื่อใช้เป็นฐานในการผลิต เนื่องจากฝีมือที่เทียบเท่าระดับนานาชาติแต่มีค่าจ้างที่ต่ำกว่า ทำให้มีความต้องการแรงงานในตลาดแอนิเมชันเพิ่มมากขึ้น แต่นักแอนิเมชันไทยในปัจจุบันที่มีฝีมือระดับนานาชาติยังมีจำนวนน้อย จึงทำให้สตูดิโอประสบปัญหาขาดแคลนแรงงานที่มีทักษะเฉพาะ และพร้อมทำงานได้ทันทีหลังจบการศึกษา

ทางด้านการศึกษา สถาบันการศึกษาทั้งรัฐและเอกชนหลายแห่งต่างเปิดหลักสูตรเกี่ยวกับแอนิเมชันเพิ่มมากขึ้น ตามความสนใจของผู้เรียน และความต้องการของตลาดแรงงานแอนิเมชัน ปัจจุบันมีสถาบันการศึกษามากกว่า 30 แห่งทั่วประเทศที่เปิดสอนสาขาแอนิเมชันหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง เช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร

ลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม และ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นต้น

จากประสบการณ์การทำงานในวงการแอนิเมชันของผู้วิจัยในตำแหน่ง นักแอนิเมชัน (Animator) และ อาจารย์พิเศษสาขาแอนิเมชัน เป็นระยะเวลามากกว่า 10 ปี พบว่า หลักสูตรการเรียนการสอนในปัจจุบันส่วนมากจะเป็นการสอนกว้างๆคือเน้นสอนให้ผู้เรียนรู้จัก และพอทำเป็น ทุกกระบวนการ ในการสร้างแอนิเมชันตั้งแต่ต้นจนจบ เหมือนมีความรู้กว้างแต่ไม่ลึก จึงขาดประสิทธิภาพที่พร้อมทำงานจริงได้เลยทันทีที่เรียนจบ หรือมีแค่เพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่สามารถเริ่มทำงานจริงได้เลย ทำให้สตูดิโอต่างๆต้องมีการสอนเพื่อปรับพื้นฐานก่อนทำงานจริง

ภาครัฐมีเป้าหมายผลักดันธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์ให้เป็นอุตสาหกรรมสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) โดยมุ่งให้ประเทศไทยก้าวขึ้นเป็นศูนย์กลาง (Hub) ของอุตสาหกรรมนี้ในระดับภูมิภาคภายในปี พ.ศ. 2564-2565 มุ่งส่งเสริม Soft Power ของไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับโลก โดยเน้นการเพิ่มโอกาสในการเผยแพร่ผลงานสู่ตลาดต่างประเทศ และกระตุ้นธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น อาหาร วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว ซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ของชาติ

นางมัลลิกา บุญมีตระกูล มหาสุข ซึ่งดำรงตำแหน่งที่ปรึกษารัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์ กล่าวว่าคอนเทนต์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากผู้ให้บริการสตรีมมิ่งประกอบด้วย ซีรีส์ ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน ซีรีส์ "นักสร้างสรรค์ชาวไทยมีศักยภาพในการผลิตคอนเทนต์ที่ยอดเยี่ยม แต่ยังคงต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติมจากภาครัฐ" เพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมนี้ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศได้ดำเนินกิจกรรมเพื่อสร้างความร่วมมือและเชื่อมโยงระหว่างผู้ประกอบการและผู้ให้บริการสตรีมมิ่ง แม้ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 นอกจากนี้ แนวโน้มของผู้คนที่ใช้เวลาอยู่บ้านมากขึ้น ยังส่งผลให้เกิดโอกาสที่ดีสำหรับผู้ประกอบการ โดยเฉพาะกลุ่มที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งตอบสนองต่อความต้องการของผู้ให้บริการสตรีมมิ่งที่กำลังมองหาผลงานจากผู้ผลิตชาวไทย" (tnnthailand, 2565)

กระทรวงพาณิชย์ได้กำหนดนโยบาย “พาณิชย์ 4.0” เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการขับเคลื่อนการส่งออก โดยมุ่งเน้นการบูรณาการการทำงานระหว่างส่วนกลางและต่างประเทศให้สอดคล้องกัน ภายใต้วิสัยทัศน์ “ฉับไว โปร่งใส มองไกล ใกล้ชิดประชาชน” ในระยะแรก รัฐบาลได้ดำเนินแผนการปฏิรูปการค้าด้วยการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคด้านการส่งออก สนับสนุนธุรกิจบริการ รวมถึงส่งเสริมการใช้ช่องทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) พร้อมทั้งปรับกลยุทธการส่งออกให้เหมาะสมในแต่ละภูมิภาค

กระบวนการพัฒนาได้เน้นการเชื่อมโยงสินค้าและบริการในรูปแบบคลัสเตอร์ ผ่านการบูรณาการห่วงโซ่อุปสงค์ (Supply Chain) และใช้โอกาสจากธุรกิจระดับโลก เช่น ธุรกิจก่อสร้าง สุขภาพ และดิจิทัลคอนเทนต์ (แอนิเมชันและภาพยนตร์) โดยให้ความสำคัญกับตลาดเป้าหมายในภูมิภาคอาเซียน เอเชียตะวันออก ยุโรป ตะวันออกกลาง และเอเชียใต้ นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาระบบข้อมูลแบบบูรณาการที่เชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานภายในและภายนอก เช่น การเชื่อมต่อระหว่าง MOC Data Pool และ National Data Pool เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยนโยบายนี้เป็นส่วนหนึ่งของแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจการพาณิชย์ พ.ศ. 2560-2564 (ฉบับต่อเนื่อง 2565)

ตามคำให้สัมภาษณ์ของ นพ.ธรรมวณิช นายกสมาคม TACGA (2564) พบว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันและคาแรคเตอร์ในประเทศไทยมีมูลค่ารวมสูงถึง 3,500 ล้านบาท โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ย 4% ต่อปี ในช่วงเวลา 5 ปีที่ผ่านมา ซึ่งครอบคลุมทั้งการผลิตสำหรับตลาดในประเทศและการส่งออก แนวโน้มที่ตลาดสตรีมมิ่งทั่วโลกขยายตัวอย่างต่อเนื่อง รวมถึงสถานการณ์โควิด-19 ได้ส่งผลให้ความต้องการคอนเทนต์แอนิเมชันเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยผู้บริโภคที่ต้องใช้เวลาอยู่บ้านมากขึ้น หันมามองหาคอนเทนต์ที่หลากหลายขึ้น ทำให้ผู้ประกอบการแอนิเมชันไทยยังสามารถผลิตและตอบสนองความต้องการดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนถึงศักยภาพและความยืดหยุ่นของผู้ประกอบการไทย รวมทั้งโครงสร้างพื้นฐานในประเทศที่สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ นอกจากนี้ ความต้องการดิจิทัลคอนเทนต์รูปแบบใหม่ เช่น เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และ เวอร์ชวลโปรดักชัน (Virtual production) ยังเป็นโอกาสสำคัญสำหรับผู้ประกอบการไทยในการพัฒนาตลาดดิจิทัลที่ทันสมัย โดยนพ.ธรรมวณิชกล่าวว่า สถานการณ์โควิดถือเป็นจุดเปลี่ยนที่ช่วยให้ผู้ประกอบการไทยที่มีความพร้อมสามารถขยายตัวได้ทั้งในตลาดส่งออกและในกลุ่มเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างมีนัยสำคัญวิกฤตโรคระบาดส่งผลให้กระแสมนิยมของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งสูงขึ้น แพลตฟอร์มต่างๆ มีความต้องการเนื้อหาไปฉายในช่องเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งกระแสของจักรวาลนฤมิต (Metaverse) ที่คาดว่าจะเป็นที่นิยมของโลกในอนาคตอันใกล้นี้ ทำให้มีความต้องการนักแอนิเมชันเพื่อสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ทั้งในประเทศ และต่างประเทศสูงขึ้น

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม นายเสริมศักดิ์ พงษ์พานิช กล่าวถึงนโยบายของกระทรวงวัฒนธรรม (วธ.) ในการผลักดันซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ผ่าน 11 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเน้นการนำวัฒนธรรมไทยไปประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชัน ดนตรี เกม และแฟชั่น นโยบายดังกล่าวยังสนับสนุนการทำงานของสำนักงานส่งเสริม

วัฒนธรรมสร้างสรรค์ (THACCA) เพื่อผลักดัน Soft Power และเผยแพร่วิถีชีวิตแบบไทยให้ได้รับการยอมรับในระดับโลก นอกจากนี้ ยังมุ่งเน้นการส่งเสริมศักยภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระทรวงวัฒนธรรมได้รับงบประมาณสนับสนุนจากรัฐบาลในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 เพื่อการสร้างภาพยนตร์ที่ช่วยผลักดัน Soft Power ไทย งบประมาณดังกล่าวจะถูกนำไปใช้สนับสนุนการผลิตภาพยนตร์หรือแอนิเมชันคุณภาพสูง ที่สามารถส่งเสริม Soft Power ไทยไม่น้อยกว่า 1 เรื่อง ด้วยวงเงินไม่เกิน 10 ล้านบาท (เว็บไซต์กรมประชาสัมพันธ์, 2567)

คุณเฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล นักแอนิเมชันไทยที่ทำงานอยู่ที่โซนี่ พิกเจอร์ อิมเมจเวิร์กส์ (Sony Pictures Imageworks) ประเทศแคนาดา กล่าวว่า “ในปัจจุบันมีนักแอนิเมชันไทยที่ทำงานในสตูดิโอระดับนานาชาติอย่างน้อย 11 คน ที่เรารู้จัก ได้แก่ นักแอนิเมชันไทยที่ทำงานในประเทศอังกฤษจำนวน 2 คน ประเทศแคนาดา 6 คน ประเทศออสเตรเลีย 1 คน ประเทศญี่ปุ่น 1 คน และประเทศอเมริกา 1 คน เราคิดว่ายังมีนักแอนิเมชันไทยที่ทำงานอยู่ในสตูดิโอระดับนานาชาติอีกจำนวนมาก”

นักแอนิเมชันเป็นอีกหนึ่งอาชีพที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยมีคนไทยหลายคนที่เป็นส่วนหนึ่งในทีมงานแอนิเมชันระดับโลก เช่น “ธนาวัต ชันธรวม” ที่ร่วมสร้างแอนิเมชันเรื่อง “สไปเดอร์-แมน: ผจญภัยจักรวาลแมงมุม (Spider-Man: Into the Spider-Verse)” ซึ่งได้รับรางวัลออสการ์ในปี พ.ศ. 2561 (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2562)

อุตสาหกรรมแอนิเมชันมีอัตราการเติบโตอย่างรวดเร็วในตลาดโลก โดยในปี 2019 มีมูลค่าถึง 250,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และมีการใช้งานที่หลากหลายในด้านบันเทิง การศึกษา และการแพทย์ ประเทศไทยเริ่มมีแอนิเมชันตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และมีผลงานที่ได้รับความนิยม เช่น “สุดสาคร” และ “ก้านกล้วย” แม้ฝีมือของนักแอนิเมชันไทยจะเทียบชั้นระดับนานาชาติ แต่ภาพยนตร์ในประเทศยังเผชิญปัญหาขาดทุน และขาดบุคลากรที่มีทักษะเฉพาะทาง แม้จะมีสถาบันการศึกษากว่า 30 แห่งที่เปิดสอนหลักสูตรแอนิเมชัน แต่ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาครัฐจึงสนับสนุนผ่านนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และการส่งเสริมซอฟต์แวร์ (Soft Power) เพื่อเพิ่มโอกาสในการแข่งขันระดับนานาชาติ การศึกษาคูณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติจึงมีความสำคัญ เพื่อระบุคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่นำไปสู่ความสำเร็จ พัฒนาทักษะนักแอนิเมชันรุ่นใหม่ และยกระดับอุตสาหกรรมแอนิเมชันของไทยให้สามารถแข่งขันในระดับนานาชาติได้อย่างยั่งยืน

1.2 ปัญหานำการวิจัย

อะไรคือคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาหาคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยเรื่องคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ผู้วิจัยได้ศึกษาเบื้องต้นจากเอกสาร แนวคิดทฤษฎีบทสัมภาษณ์และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะความรู้เฉพาะทาง (Hard Skills) ได้แก่ ทักษะความรู้เฉพาะทางของนักแอนิเมชัน

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Soft Skills)

ขอบเขตด้านประชากร

การวิจัยเรื่องคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ผู้ให้ข้อมูลหลักได้แก่นักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติโดยมีคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่งตามเกณฑ์ที่กำหนดดังต่อไปนี้

1. เป็นนักแอนิเมชันไทยที่มีผลงานในระดับนานาชาติในระดับฮอลลีวูด (Hollywood) หรือเทียบเท่า

2. เป็นนักแอนิเมชันไทยที่มีประสบการณ์การทำงานในสตูดิโอชั้นนำในต่างประเทศในระดับฮอลลีวูด (Hollywood) หรือเทียบเท่า เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 ปี

3. เป็นนักแอนิเมชันไทยที่เคยได้รับรางวัลที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักแอนิเมชันไทยที่มีคุณสมบัติดังกล่าวจำนวน 5 คน

ขอบเขตด้านระยะเวลาในการศึกษา

เริ่มตั้งแต่เดือนเมษายน พ.ศ. 2565 – พฤศจิกายน พ.ศ. 2567 รวมเป็นเวลา 2 ปี 7 เดือน

1.5 นิยามศัพท์

นักแอนิเมชัน (Animator) หมายถึง บุคคลที่มีความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบสามมิติ โดยใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือเฉพาะทางสร้างผลงานแอนิเมชัน 3 มิติ นักแอนิเมชันทำงานเพื่อให้การเคลื่อนไหวมีความสมจริง หรือสร้างอารมณ์และความน่าสนใจผ่านการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งมักใช้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เกม แอนิเมชันโฆษณา และสื่อดิจิทัล

ทักษะทางวิชาชีพของนักแอนิเมชัน หมายถึง ความสามารถเฉพาะด้านที่จำเป็นสำหรับการสร้างและพัฒนาผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพ ซึ่งประกอบด้วยทักษะฮาร์ดสกีล (Hard Skills) เช่น การใช้งานซอฟต์แวร์และเครื่องมือเฉพาะทาง การเข้าใจหลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้ในอุตสาหกรรมแอนิเมชันทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ

นักแอนิเมชันระดับนานาชาติ หมายถึง นักแอนิเมชันที่มีผลงานในระดับนานาชาติ ในระดับฮอลลีวูด (Hollywood) โดยมีคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่งตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้แก่

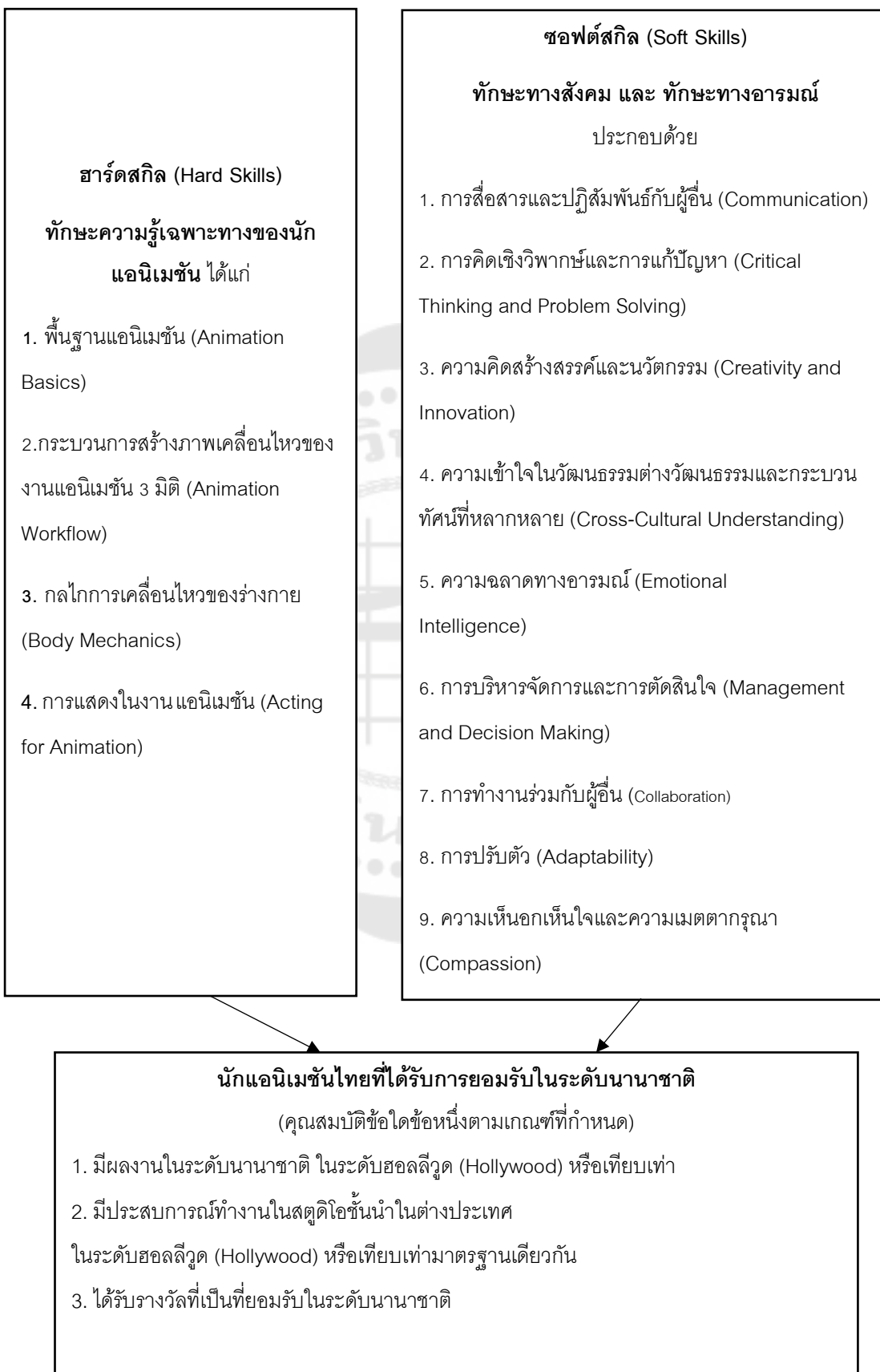
1. มีผลงานในระดับนานาชาติ ในระดับฮอลลีวูด (Hollywood) หรือเทียบเท่า
2. มีประสบการณ์ทำงานในสตูดิโอชั้นนำในต่างประเทศ ในระดับฮอลลีวูด (Hollywood) หรือเทียบเท่า
3. ได้รับรางวัลที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

สตูดิโอชั้นนำในต่างประเทศ หมายถึง สตูดิโอที่สร้างผลงานในระดับนานาชาติ ในระดับฮอลลีวูด

ฮาร์ดสกีล (Hard Skills) หมายถึง ทักษะทางเทคนิคหรือความรู้เฉพาะทางที่สามารถวัดผลและประเมินได้อย่างชัดเจน ซึ่งจำเป็นสำหรับการปฏิบัติงานในสายอาชีพนั้นๆ

ซอฟต์สกีล (Soft Skills) หมายถึง ทักษะทางสังคม ทักษะทางอารมณ์ และทักษะส่วนบุคคลที่ไม่ได้เป็นความสามารถทางเทคนิค แต่มีความสำคัญต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของนักแอนิเมชันไทยให้สามารถแข่งขันในระดับนานาชาติ
2. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนแอนิเมชันในประเทศไทยให้สอดคล้องกับความต้องการระดับโลก



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน
- 2.2 กระบวนการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ
- 2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับนักแอนิเมชัน
- 2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับ ฮาร์ดสกีล (Hard Skills) และ ซอฟต์สกีล (Soft Skills)
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชัน

ความหมายของแอนิเมชัน

คำว่า "แอนิเมชัน" ในความหมายตรงตัว หมายถึง "ความมีชีวิตชีวา" โดยมีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคำว่า "แอนิมา (Anima)" ซึ่งแปลว่า "จิตวิญญาณ" หรือ "ชีวิต" อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันคำว่าแอนิเมชันถูกใช้อย่างแพร่หลายในความหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว หรือ ภาพการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหว

ในบริบทของภาพยนตร์ แอนิเมชันหมายถึงกระบวนการที่สร้างขึ้นโดยการฉายภาพเฟรมทีละภาพ ซึ่งภาพเหล่านี้อาจมาจากการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกหรือการวาดด้วยมือ การสร้างการเคลื่อนไหวดังกล่าวจะต้องเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีความเร็วเพียงพอ โดยมาตรฐานในปัจจุบันกำหนดให้มีอัตราเฟรมที่ 16 ภาพต่อวินาทีเป็นอย่างน้อย หรือ 24 ภาพต่อวินาที เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ, 2554)

ภาพเคลื่อนไหวคือการเรียงลำดับชุดภาพนิ่งหลายภาพอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดภาพที่ดูเหมือนเคลื่อนไหว เช่น บนจอภาพหรือแผ่นกระดาษ

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึงกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยนำภาพเฟรมที่แตกต่างกันมาจัดเรียงและแสดงผลต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว ภาพเหล่านี้อาจสร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพวาดด้วยมือ หรือภาพถ่ายของโมเดลที่ค่อยๆ ขยับตำแหน่งทีละเล็กละน้อย เมื่อฉายด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป จะทำให้ภาพดูเหมือนเคลื่อนไหวได้อย่างสมจริง ซึ่งเป็นผลจากปรากฏการณ์ "ภาพติดตา" (Persistence of Vision) ที่ดวงตามนุษย์

ยังคงรักษาภาพที่มองเห็นไว้ชั่วขณะ (ประมาณ 1/3 วินาที) และสมองจะเชื่อมโยงภาพเหล่านี้ให้เป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกัน

คำว่า แอนิเมชัน (Animation) รวมถึงคำว่า แอนิเมต (Animate) และ แอนิเมเตอร์ (Animator) มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “อานิมาเร (Animare)” ซึ่งแปลว่า “ทำให้มีชีวิต” ด้วยเหตุนี้ ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึง การสร้างลายเส้นหรือรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้ดูเหมือนมีชีวิต (พอล เวลส์, 1998: 10)

แอนิเมชันยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายอุตสาหกรรม เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกม การออกแบบสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง การศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ รวมถึง การพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งมีบทบาทสำคัญทั้งในแง่ความบันเทิงและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552: 222) โดยสรุป แอนิเมชันหมายถึงการสร้างสรรคภาพหรือรูปร่างที่ไม่มีชีวิตให้เกิดการเคลื่อนไหวตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

วิวัฒนาการของแอนิเมชัน

การพยายามสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้นมีให้เห็นตั้งแต่สมัยโบราณแล้ว เช่น ภาพเขียนบนผนังถ้ำที่แสดงการเคลื่อนไหวของสัตว์อย่างหมูปากำลังเดิน หรือภาพเขียนคนขับรถม้ากำลังวิ่งจากยุคกรีก

ในปี ค.ศ. 1825 จอห์น ไอร์ตัน ปาร์ส และ ดับบลิว.เอช. พิตตัน ได้พัฒนา “ธอมาโทรป” (Thaumatrope) อุปกรณ์ที่มีลักษณะเป็นกระดาศกลม วาดรูปนกด้านหน้าและกรงด้านหลัง เมื่อเชือกถูกดึงให้กระดาศพลิกเร็วๆ จะเห็นภาพซ้อนของนกในกรง “ธอมาโทรป” ถือเป็นหนึ่งในสิ่งประดิษฐ์แรกเริ่มที่นำแนวคิดการสร้างแอนิเมชันมาใช้

ในปี ค.ศ. 1914 “เกอร์ตี้ เดอะ ไดโนเสาร์” (Gertie the Dinosaur) ผลงานของ วินเซอร์ แมกเคย์ นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกัน ได้จัดแสดงในชิคาโก สร้างความประทับใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก ความสำเร็จของ “เกอร์ตี้ เดอะ ไดโนเสาร์” ส่งผลให้แอนิเมชันเริ่มเป็นที่สนใจ และเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันในเวลาต่อมา

แอนิเมชันในยุคแรกไม่มีเสียง ใช้ตัวหนังสือในการเล่าเรื่อง และเพิ่มความสมบูรณ์ด้วยดนตรีประกอบ บริษัทวอลต์ดิสนีย์ (The Walt Disney Company) ได้พัฒนาแอนิเมชันที่รวมทั้งภาพและเสียงอย่างสมบูรณ์แบบบนฟิล์ม ผลงานที่สำคัญของดิสนีย์ ได้แก่ “สตีมโบต วิลลี” (Steamboat Willie) ในปี ค.ศ. 1928 และ “สโนว์ไวต์กับคนแคระทั้งเจ็ด” (Snow White and the Seven Dwarfs) ในปี ค.ศ. 1937 ซึ่งเป็นแอนิเมชันเรื่องยาวที่รวมภาพและเสียงอย่างสมบูรณ์

แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องแรกของไทยคือ "เหตุมหัศจรรย์" ในปี พ.ศ. 2489 ส่วนแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกคือ "สุดสาคร" ที่ฉายในปี พ.ศ. 2522 ผลงานทั้งสองเรื่องที่สร้างโดยอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง แต่ไม่ได้รับการสนับสนุนจากนายทุนและภาครัฐในยุคนั้น ทำให้การพัฒนาแอนิเมชันในประเทศไทยหยุดชะงักไปหลายปี

ในขณะเดียวกัน แอนิเมชันในต่างประเทศ โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ก้าวหน้า บริษัทวอลต์ดิสนีย์และพิกซาร์ได้ร่วมกันสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง "ทอยสตอรี"(Toy Story) ซึ่งออกฉายในปี ค.ศ. 1995 ถือเป็นแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกที่สร้างขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งหมด

ความโดดเด่นของแอนิเมชันคือการเปิดโอกาสให้ผู้สร้างใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีข้อจำกัด และทำให้เรื่องราวที่ซับซ้อนสามารถสื่อสารออกมาได้ง่ายขึ้น แอนิเมชันสามารถแปลงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม และช่วยเน้นประเด็นสำคัญได้ชัดเจนขึ้น นอกจากนี้แอนิเมชันยังทำให้เรื่องราวทั่วไปน่าสนใจและสนุกสนานยิ่งขึ้น พร้อมมอบความบันเทิงแก่ผู้ชม

ประเภทของแอนิเมชัน

1.แอนิเมชันแบบภาพ 2 มิติ แอนิเมชัน 2 มิติในยุคแรก อาศัยการวาดด้วยมือเป็นหลัก โดยเฉพาะเทคนิคที่เรียกว่า แอนิเมชันแผ่นใส (Cel Animation) ซึ่งเป็นการวาดและระบายสีตัวละครรวมถึงฉากหลังลงบนแผ่นใส จากนั้นนำแผ่นใสเหล่านี้มาซ้อนทับกันเพื่อสร้างภาพการ์ตูน และใช้กล้องถ่ายภาพแบบพิเศษบันทึกภาพของแผ่นใสทีละภาพ เพื่อให้ได้ภาพที่ประกอบด้วยตัวละครและฉากสมบูรณ์

กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวเริ่มต้นจากการวาดภาพหลัก และเสริมด้วย ภาพช่วงกลาง (In-between) เพื่อให้การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นไปอย่างลื่นไหลและไม่สะดุด การสร้างแอนิเมชันในยุคนั้นต้องอาศัยผู้วาดที่มีทักษะสูงและใช้เวลามาก เนื่องจากทุกขั้นตอนตั้งแต่การวาดไปจนถึงการลงสีต้องทำด้วยมือทั้งหมด

ตัวอย่างเช่น หากการ์ตูนมีความยาว 10 นาที จะต้องใช้ภาพวาดถึง 24 ภาพต่อวินาที รวมทั้งหมดประมาณ 14,400 ภาพ ซึ่งในแต่ละภาพอาจต้องใช้แผ่นใสมากกว่า 1 แผ่น เช่น แผ่นใสสำหรับตัวละครที่เคลื่อนไหวแต่ละตัว และแผ่นใสสำหรับฉากหลังที่คงที่ โดยเฉลี่ยแล้วภาพวาด 1 ภาพอาจต้องใช้แผ่นใสประมาณ 3 แผ่น ส่งผลให้การตูน 10 นาที ต้องใช้แผ่นใสรวมทั้งสิ้น 43,200 แผ่น

นอกเหนือจากการวาดด้วยมือแล้ว แอนิเมชัน 2 มิติ ยังสามารถสร้างได้ผ่าน เทคนิค กระดาษตัดแปะ (Paper Cut) ซึ่งใช้การตัดกระดาษเป็นชิ้นส่วนต่าง ๆ แล้วนำมาวางลงบนแผ่นใส แทนการวาดภาพโดยตรง เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป

ในปัจจุบัน แอนิเมชัน 2 มิติ ได้พัฒนาไปสู่การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้อุปกรณ์ เช่น แท็บเล็ต หรือ เม้าส์ปากกา สำหรับการวาด และลงสี รวมถึงการประยุกต์ใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาเพื่อรองรับการทำงานของทีมงาน เช่น ผู้ วาดภาพหลัก (Key Pose) ผู้วาดภาพช่วงกลาง (In-Between) และ ผู้ลงสี (2D Artist) ซึ่งช่วยให้ สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และดำเนินงานขนานกันไปได้อย่างรวดเร็ว

โปรแกรมยอดนิยมที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ ได้แก่ อะโดบี แอนิเมต (Adobe Animate) ทูนอนิม (Toon Boom) และ โลฟิทูดี (Live2D) ซึ่งเครื่องมือเหล่านี้ช่วยให้กระบวนการ สร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพหลัก (Key Pose) เป็นไปอย่างสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การทำงานร่วมกันระหว่างผู้วาดภาพช่วงกลาง (In-Between) และผู้ลงสีหลายคนยังสามารถ ดำเนินการพร้อมกันได้ง่ายขึ้นบนแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์

ข้อดีของการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างแอนิเมชัน ไม่เพียงช่วยให้กระบวนการผลิต เป็นไปอย่างรวดเร็ว แต่ยังช่วยให้การตรวจสอบการเคลื่อนไหวของภาพมีความแม่นยำและสะดวก มากขึ้น ด้วยเหตุนี้ การตูนแอนิเมชัน 2 มิติในปัจจุบัน จึงพึ่งพาคอมพิวเตอร์ในกระบวนการผลิต เป็นส่วนใหญ่ ทำให้การทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ความต้องการใน อุตสาหกรรมแอนิเมชันยุคใหม่

2.แอนิเมชันแบบภาพ 3 มิติ มักหมายถึงการสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีแอนิเมชันประเภทดินน้ำมัน (Clay Animation) ที่สร้างจากการปั้นแบบจำลอง 3 มิติด้วยดินน้ำมันหรือดินเหนียว นักปั้นจะสร้างแบบจำลองและฉาก พร้อมลงสี จากนั้นจึง บันทึกภาพด้วยแผ่นฟิล์มหรือระบบดิจิทัล แบบจำลองจะถูกปรับเปลี่ยนท่าทางทีละน้อยและ บันทึกอย่างต่อเนื่อง เมื่อนำไปฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่สมจริง

การปั้นดินน้ำมันหรือดินเหนียว เป็นแบบจำลอง 3 มิติ แล้วระบายสีและบันทึกภาพบน แผ่นฟิล์ม และบันทึกการเคลื่อนไหว เป็นการสร้างแอนิเมชันดินปั้น

ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันประเภทดินน้ำมัน (Clay Animation) คล้ายกับแอนิเมชันแบบ 2 มิติ แต่ต่างกันแอนิเมชันประเภทดินน้ำมัน (Clay Animation) ใช้แบบจำลอง 3 มิติแทนการวาด ภาพ

คอมพิวเตอร์มีบทบาทสำคัญในแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เทคนิคจากคอมพิวเตอร์กราฟิก เทคนิคในแอนิเมชัน 3 มิติ รวมถึงการสร้างโมเดล (Three-Dimensional Modelling) การลงแสงเงา (Shading) การสร้างพื้นผิว (Texture Mapping) การควบคุมการเคลื่อนไหว (Rigging) การเรนเดอร์ (Rendering) และการเพิ่มเสียงประกอบ (Sound Effects)

2.2 กระบวนการทำงานแอนิเมชัน (Animation Workflow)

1. การเตรียมงานก่อนการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนการเตรียมงาน ในกระบวนการออกแบบและการวางโครงเรื่องทั้งหมดของแอนิเมชัน ความสนุก ตื่นเต้น และอารมณ์ของตัวละครจะถูกกำหนดในขั้นตอนนี้ทั้งหมด ดังนั้นในส่วนนี้จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ขั้นตอนเตรียมการผลิตแบ่งเป็นขั้นตอนย่อยต่างๆ ดังนี้

1. การพัฒนาแนวคิด (Concept Development) การพัฒนาแนวคิดหลัก เช่น เรื่องราว ตัวละคร และบรรยากาศ
2. การเขียนบท (Scriptwriting) การเขียนบทภาพยนตร์หรือบทแอนิเมชัน
3. การออกแบบตัวละคร (Character Design) การออกแบบรูปลักษณ์ บุคลิกของตัวละคร
4. การออกแบบสภาพแวดล้อม (Environment Design) การออกแบบฉากหลังและสภาพแวดล้อม
5. การวาดภาพลำดับฉาก (Storyboard) การวาดภาพลำดับฉากเพื่อกำหนดมุมกล้อง การเคลื่อนไหว และลำดับเหตุการณ์
6. การสร้างแอนิเมติก (Animatic) การนำสตอรี่บอร์ดมาตัดต่อรวมกันเป็นวิดีโอ

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

เป็นขั้นตอนที่จะนำเอาความคิดและการออกแบบทั้งหมดจากขั้นตอนการเตรียมการผลิตมาสร้างสรรค์และผลิตผลงานแอนิเมชันจนเสร็จสมบูรณ์ โดยแบ่งเป็นขั้นตอนต่างๆ ได้ดังนี้

1. การสร้างโมเดล (Modeling) การสร้างตัวละครหรือฉากในรูปแบบ 3 มิติ
2. การสร้างพื้นผิว (Texturing) การเพิ่มรายละเอียดพื้นผิว เช่น สี ลวดลาย หรือความขรุขระ
3. การใส่โครงกระดูก (Rigging) การใส่โครงกระดูกในโมเดลเพื่อให้ขยับได้

4. การสร้างการเคลื่อนไหว (Animate) การสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร และมุมกล้อง เป็นหน้าที่ของ นักแอนิเมชัน (Animator)

5. การเพิ่มเอฟเฟกต์ภาพ (Visual Effects) การใส่เอฟเฟกต์พิเศษ เช่น ไฟ ระเบิด ฝุ่น ค้อน น้ำ

6. การจัดแสง (Lighting) การกำหนดแสงในฉากเพื่อสร้างบรรยากาศ

7. การเรนเดอร์ (Rendering) การให้คอมพิวเตอร์ประมวลผลจากโปรแกรม 3 มิติออกมาเป็นภาพนิ่งหรือวิดีโอ

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เป็นขั้นตอนที่นำงานจาก ขั้นตอนการผลิต (Production) นำผลงานที่ได้มาแก้ไขแต่งเติมให้ดูดีและสวยงามที่สุด การตัดต่อ การใส่เสียงประกอบ การปรับแต่งสี รวมไปถึงการแปลงสัญญาณภาพยนตร์แอนิเมชันที่เสร็จแล้วให้อยู่ในรูปแบบที่พร้อมจะนำไปออกฉายในช่องทางต่างๆ

1. การรวมองค์ประกอบภาพ (Compositing) การรวมภาพหรือองค์ประกอบหลายอย่างเข้าด้วยกัน เช่น ฉากหน้า ฉากหลัง หรือเอฟเฟกต์

2. การตัดต่อ (Editing) การตัดต่อวิดีโอเพื่อการเล่าเรื่อง

3. การใส่เสียง (Sound) การใส่เสียงเพลงประกอบ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงตัวละคร และเสียงบทบรรยาย

4. การปรับแต่งสี (Color Grading) การปรับสีของภาพเพื่อสร้างอารมณ์และบรรยากาศ

5. การส่งออกงาน (Final Output) การส่งออกผลงานในรูปแบบที่ต้องการ เช่น ไฟล์วิดีโอสำหรับฉาย

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับนักแอนิเมชัน (Animator)

“นักแอนิเมชัน” (Animator) คือ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวให้กับตัวละครแอนิเมชันในสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน แอนิเมชันซีรีส์ การ์ตูนและอนิเมะ ภาพยนตร์ที่ต้องมีการใช้เทคนิคพิเศษ (CG) นักแอนิเมชันจึงเปรียบได้กับนักแสดงในโลกของแอนิเมชัน

หน้าที่ของนักแอนิเมชัน (Animator)

หน้าที่ของนักแอนิเมชัน (Animator) คือ ออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหวให้กับตัวละครแอนิเมชันให้ดูมีชีวิต สมจริง สวยงาม และสามารถเล่าเรื่องที่ต้องการสื่อสารได้

นักแอนิเมชัน (Animator) ประเภทต่างๆ

แอนิเมชันในปัจจุบันแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ๆ คือ แอนิเมชัน 2 มิติ (Traditional Animation) คือแอนิเมชันแบบภาพ 2 มิติ ที่ใช้การวาดเป็นหลัก และ แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) คือ แอนิเมชันแบบภาพ 3 มิติ (Computer Animation) สามารถแบ่งนักแอนิเมชันประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

นักแอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animator) คือนักแอนิเมชันผู้สร้างผลงานแอนิเมชันแบบภาพ 2 มิติ (Traditional Animation) จำเป็นต้องมีทักษะด้านการวาดและความเข้าใจในเรื่องการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นอย่างดี

นักแอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animator) คือนักแอนิเมชันผู้สร้างผลงานแอนิเมชันแบบภาพ 3 มิติ มีความเชี่ยวชาญเรื่องการเคลื่อนไหวของตัวละคร ตั้งแต่การแสดงท่าทาง การแสดงอารมณ์ความรู้สึก การแสดงสีหน้าแววตา รวมทั้งการสนทนาของตัวละคร (Torsakuln, 2564)

นักแอนิเมชันสต็อปโมชัน (Stop-Motion Animator) คือนักแอนิเมชันผู้ออกแบบและจัดการเคลื่อนไหวในผลงานรูปแบบแอนิเมชันจากหุ่นจำลอง (Stop Motion) เช่น แอนิเมชันที่สร้างจากดินน้ำมัน (Clay Animation) เป็นต้น

นักแอนิเมชันวิชวลเอฟเฟกต์ (Visual Effect Animator) คือผู้สร้าง ภาพเสมือนจริง (Visual Effects) มีหน้าที่สร้างองค์ประกอบที่สมจริงในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เช่น ฝุ่น, ฝน, หิมะ, ระเบิด, และ พายุ โดยใช้เทคนิคที่ผสมผสานระหว่าง ภาพถ่ายจากคนจริง และ กราฟิกที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (CGI) นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยี โมชันแคปเจอร์ (Motion Capture) เพื่อสร้างตัวละครและการเคลื่อนไหวที่ดูสมจริง

จุดเด่นสำคัญของงานนี้ คือการรวมองค์ประกอบหลากหลายอย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นในงานที่ต้องการความสมจริงตามธรรมชาติ หรือการสร้างสรรคโลกที่เหนือจินตนาการ เพื่อให้ภาพรวมของผลงานออกมามีความกลมกลืนและน่าดึงดูดใจ

2.4 ทักษะ (Skills)

ทักษะ (Skills) หมายถึงความสามารถในการประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้เพื่อการทำงาน การประกอบอาชีพ หรือการใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ ฮาร์ดสกีล (Hard Skills) และซอฟต์สกีล (Soft Skills)

ฮาร์ดสกีล (Hard Skills) คือทักษะเฉพาะทางที่พัฒนาขึ้นได้จากการฝึกฝน และมักเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการเริ่มต้นอาชีพ ซอฟต์สกีล (Soft Skills) คือทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การประสานงาน และการควบคุมอารมณ์ ความสุขในการทำงานและการใช้ชีวิตมักพึ่งพาทักษะซอฟต์สกีล (Soft Skills) เหล่านี้ (Praornpit Katchwattana, 2564)

2.4.1. ทักษะด้านความรู้เฉพาะทาง (Hard Skills)

ฮาร์ดสกีล (Hard Skills) หมายถึงทักษะเฉพาะทางสำหรับวิชาชีพที่สามารถวัดผลได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ทักษะของโปรแกรมเมอร์ (Programmer) คือทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซอฟต์สกีล (Soft Skills) คือทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเข้าสังคมและการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเกิดจากพรสวรรค์หรือการฝึกฝนระยะยาว ซอฟต์สกีลที่สำคัญในยุคปัจจุบัน ได้แก่ การปรับตัวเข้ากับสังคมและการทำงานภายใต้แรงกดดัน (Sinthuvanich, 2563) ฮาร์ดสกีลที่สำคัญของนักแอนิเมชัน คือความรู้และทักษะเฉพาะในด้านแอนิเมชัน

2.4.1.1 พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Basics)

ในปี ค.ศ. 1930 บริษัทวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ (Walt Disney Studio) ได้เริ่มพัฒนาแอนิเมชันโดยผสมผสานภาพวาดมือและภาพสเก็ตช์เข้าด้วยกัน และพัฒนาหลักการสร้างแอนิเมชัน 12 ข้อ (12 Principles of Animation) โดย แฟรงก์ โทมัส (Frank Thomas) และ ออลลี จอห์นสตัน (Ollie Johnston) ที่ใช้เป็นหลักในการสร้างแอนิเมชันขึ้นมา (Williams, 2001)

หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 12 ข้อ โดย แฟรงก์ โทมัส (Frank Thomas) และ ออลลี จอห์นสตัน (Ollie Johnston) ได้แก่

1. การหดและยืด (Squash and Stretch) การเปลี่ยนรูปทรงเพื่อสร้างความสมจริง
2. การเตรียมพร้อม (Anticipation) การสร้างท่าเตรียมเพื่อแสดงการเคลื่อนไหวที่กำลังจะเกิดขึ้น
3. การวาดต่อเนื่องและท่าหลัก (Straight Ahead and Pose to Pose) สองวิธีสร้างภาพเคลื่อนไหวที่แตกต่าง
 - 3.1 การวาดต่อเนื่อง (Straight Ahead) วาดภาพตามลำดับจากต้นจนจบ
 - 3.2 การวาดท่าหลัก (Pose to Pose) เริ่มจากภาพหลักก่อนเพิ่มรายละเอียดทีละขั้น

4. การจัดฉาก (Staging) การวางตำแหน่งองค์ประกอบในฉากเพื่อสร้างจุดสนใจ
5. การติดตามและซ้อนทับ (Follow Through and Overlapping) การเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่อง
 - 5.1 การติดตาม (Follow Through) การเคลื่อนไหวส่วนที่ไม่มีการควบคุม เช่น เส้นผมหรือผ้า
 - 5.2 การเคลื่อนไหวซ้อนทับ (Overlapping) การเคลื่อนไหวของส่วนที่ควบคุมได้ เช่น ร่างกาย

6. การชะลอเข้าและออก (Slow-in and Slow-out) การเริ่มและหยุดการเคลื่อนไหวอย่างนุ่มนวลเพื่อสร้างความสมจริง

7. การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง (Arcs) การเคลื่อนไหวในรูปแบบโค้งตามธรรมชาติ

8. การกระทำรอง (Secondary Action) การเคลื่อนไหวเสริมที่ช่วยเพิ่มรายละเอียด

9. เวลาและระยะห่าง (Timing and Spacing) การจัดจังหวะเวลาและระยะห่างของการเคลื่อนไหว

10. การกระทำที่เกินจริง (Exaggeration) การเคลื่อนไหวที่เกินความจริงเพื่อแสดงอารมณ์ตัวละคร

11. การวาดที่มั่นคง (Solid Drawing) การวาดที่มีมิติ น้ำหนัก และสมดุลเพื่อเพิ่มความสมจริง

12. เสน่ห์ (Appeal) การสร้างลักษณะเด่นและอารมณ์ที่ดึงดูดใจให้ตัวละครมีเอกลักษณ์และจดจำได้ง่าย

2.4.1.2. ขั้นตอนการทำงานในช็อตแอนิเมชัน (Animation Shot Workflow)

กระบวนการสร้างงานแอนิเมชันในแต่ละช็อต โดยครอบคลุมการวางแผน การสร้าง และการปรับแต่ง เพื่อให้ได้ช็อตแอนิเมชันที่มีคุณภาพสอดคล้องกับแนวคิดและเป้าหมายของโปรเจกต์ โดยทั่วไป ขั้นตอนการทำงานในช็อตแอนิเมชันมีดังนี้

1. การวางแผนและรวบรวมข้อมูลอ้างอิง (Planning and Reference) คือกระบวนการที่นักแอนิเมชันทำการวิเคราะห์และเตรียมการ โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจเรื่องราว (Story) และความต้องการของฉาก (Scene) เพื่อกำหนดลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือวัตถุ นอกจากนี้ยังรวมถึงการหาข้อมูลอ้างอิงจากแหล่งต่าง ๆ เช่น วิดีโอ รูปภาพ รวมถึงการสังเกตจากชีวิตจริง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแอนิเมชันที่สมจริงและน่าสนใจ

2. บล็อกกิ้ง (Blocking) คือขั้นตอนสำคัญในกระบวนการสร้างแอนิเมชันที่นักแอนิเมชันกำหนดท่าทางหลัก (Key Poses) และช่วงเวลา (Timing) ของตัวละครหรือวัตถุในฉาก เพื่อวางโครงสร้างพื้นฐานของการเคลื่อนไหวทั้งหมด โดยจะสร้างเป็น "ภาพหยุด" (Step Key) ที่แสดงเฉพาะท่าหลักที่สำคัญ เช่น ท่าเริ่มต้น ท่ากลาง และท่าสิ้นสุด

3. บล็อกกิ้งพลัส (Blocking plus) คือขั้นตอนที่พัฒนาต่จาก บล็อกกิ้ง (Blocking) ในกระบวนการสร้างแอนิเมชัน โดยเป็นการเพิ่มรายละเอียดการเคลื่อนไหวให้กับท่าหลัก (Key Poses) ที่กำหนดไว้ในขั้นบล็อกกิ้ง รวมถึงการเติมท่าที่อยู่ระหว่างท่าหลัก (Key Poses) ซึ่งเรียกว่า อิน-บิทวีนส์ (In-betweens) เพื่อทำให้การเคลื่อนไหวดูสมบูรณ์และลื่นไหลมากขึ้น

4. **สไปน์ (Spline)** คือขั้นตอนเปลี่ยนการเคลื่อนไหวที่เป็นลำดับ (Step Key) ให้กลายเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องและสมจริง โดยการปรับแต่งเส้นโค้งในโปรแกรมแอนิเมชันช่วยให้งานมีคุณภาพสูงและตอบสนองต่ออารมณ์หรือความต้องการของฉากได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. **โพลิช (Polish)** ขั้นตอนสุดท้ายของการปรับแต่งรายละเอียดในงานแอนิเมชัน เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงและราบรื่นมากที่สุด

2.4.1.3. กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics)

ท่าเตรียมก่อนการเกิดการกระทำต่าง ๆ (Anticipation)

การกระทำเกือบทั้งหมดนำหน้าด้วยท่าเตรียม เช่น การย่อตัวเพื่อที่จะกระโดด การง้างหมัด ท่าเตรียมช่วยให้นักแอนิเมชันสื่อสารให้ผู้ชมทราบอย่างชัดเจนว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ท่าเตรียมทำให้การกระทำแข็งแกร่งขึ้นและเสริมความชัดเจนในการเคลื่อนไหว แต่ถ้ามากเกินไปก็อาจจะส่งผลให้มีฉากแอคชั่นที่ดูเป็นการตุนมากเกินไป และไม่สมจริง จึงควรใช้ในปริมาณที่เหมาะสมกับความแรงของการกระทำ

น้ำหนัก การถ่ายเทน้ำหนักของตัวละคร (Weight)

แอนิเมชันตัวละครทั้งหมด ทั้งแบบสมจริง หรือแบบการ์ตูน ควรมีน้ำหนักในการกระทำทั้งหมดซึ่งจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวละคร และตัวแปรอื่นๆ เช่น อายุ อารมณ์ แรงจูงใจ และจิตวิทยาโดยรวม นอกเหนือจากนี้ปัจจัยต่างๆ อาจขึ้นอยู่กับแรงภายนอก เช่น แรงโน้มถ่วงของโลก

การรักษาสมดุลการทรงตัวของร่างกาย (Balance)

ความสมดุลของตัวละครที่เคลื่อนไหวเชื่อมโยงโดยตรงกับน้ำหนักของตัวละคร อายุของตัวละครก็ส่งผลต่อความสมดุลที่แสดงออกด้วย เช่น เด็กวัยหัดเดินการทรงตัวในระหว่างการเดินก็จะแตกต่างจากผู้ใหญ่ รวมถึงปัจจัยภายนอก เช่น ตัวละครกำลังเดินบนพื้นน้ำแข็ง จะมีลักษณะของสมดุลร่างกายที่ต่างกับ ตัวละครที่เดินบนภูเขาสูง การถือสิ่งของก็ส่งผลกระทบต่อสมดุลของร่างกายเช่นกัน

การสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละครเดิน (Walk)

การเดินได้รับการอธิบายว่าเป็นการการล้มอย่างมีการควบคุม มนุษย์เรียนรู้วิธีถ่ายเทน้ำหนักไปข้างหน้า(หรือถอยหลัง) ในลักษณะที่ควบคุมได้และกลายเป็นความไม่สมดุลโดยเจตนา ความไม่สมดุลนี้ถูกขับเคลื่อนโดยแรงโน้มถ่วงที่ทำให้ไมเมนตัมและเกิดการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อน หากเราไม่ดำเนินการใดๆในช่วงเวลาแห่งความไม่สมดุลเราก็จะจบลงด้วยการคว่ำหน้าลงพื้น อย่างไรก็ตามเราได้เรียนรู้เคล็ดลับที่ว่าถ้าเราแกว่งขาไปข้างหน้าหมดเวลาเพื่อให้ตรงกับการเคลื่อนไหวไปข้างหน้าเราไม่สามารถหยุดตัวเองได้เพียงแค่ม้วนหน้าเท่านั้น แต่เราก้าวไปข้างหน้า

อย่างแท้จริง ถ้าเราใช้พลังงานจากการล้มแบบมีการควบคุม เราสามารถแบ่งท่าทางของการเดินขึ้นพื้นฐานออกเป็นสองท่าทาง ได้แก่ 1.ท่าก้าวขา (Contact Pose) 2.ท่าก้าวสลับขา (Passing Pose) เมื่อจัดทำพื้นฐานเสร็จแล้ว จึงสร้างท่าทางย่อย(in-betweens)ทั้งหมดจนเสร็จสมบูรณ์(Johnston, 1981)

การสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละครวิ่ง (Run)

หลักการพื้นฐานในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของการเดินสามารถนำมาใช้ได้กับการวิ่ง

การสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละครยกของ (Lifting)

การยกเป็นการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนที่มีการเคลื่อนไหวของจุดศูนย์กลาง การยกของขึ้นจะหมายถึงการเปลี่ยนแปลงของสมดุล เมื่อตัวละครรับน้ำหนักเพิ่มก็จะต้องเปลี่ยนท่าทางใหม่เพื่อรองรับน้ำหนัก

การสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละครขว้างสิ่งของ (Throwing)

การขว้างเป็นการเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวของจุดศูนย์กลาง ลักษณะที่แน่นอนของการขว้างจะถูกกำหนดโดยประเภทของวัตถุที่ขว้าง ตลอดจนเอกลักษณ์ของตัวละคร

การสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละครดัน (Pushing)

ในระหว่างการดันน้ำหนักของร่างกายอาจถูกนำมาใช้เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของวัตถุ แรงที่ใช้ในการดันมาจากมือหรือแขนขึ้นอยู่กับน้ำหนักและขนาดของวัตถุ จำเป็นต้องเพิ่มแรงตามสัดส่วนมวลของวัตถุเพื่อเอาชนะแรงเฉื่อย ด้วยเหตุนี้จึงอาจจะต้องใช้น้ำหนักตัวช่วย กฎการเคลื่อนที่ข้อที่สามของนิวตันกล่าวว่าทุกการกระทำมีปฏิกิริยาที่เท่ากันในทิศทางตรงกันข้าม ถ้าเราดันวัตถุในทิศทางที่กำหนดมันก็จะมีแรงต้านที่ 'ดัน' ไปในทิศทางตรงกันข้าม(Webster, 2005)

2.4.1.4. การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for animation)

ลักษณะของตัวละครที่ดี ไม่ได้เกิดจากรูปลักษณ์ภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากภายในจิตใจของตัวละครนั้นด้วย การที่ตัวละครแสดงออกถึงลักษณะนิสัย ได้อย่างชัดเจนนั้น ทำให้ตัวละครมีชีวิต มีเหตุผล และเพิ่มความน่าดึงดูดใจ ความสำเร็จของตัวละครแอนิเมชันนั้นขึ้นอยู่กับความน่าเชื่อถือของตัวละครเหล่านั้น การออกแบบตัวละครที่ดีควรให้ความสำคัญกับ การออกแบบลักษณะทางจิตวิทยา และลักษณะนิสัยของตัวละคร เช่นเดียวกับการออกแบบลักษณะทางกายภาพ ลักษณะนิสัยของตัวละครคือสิ่งที่เข้าถึงผู้ชม และสร้างอารมณ์ร่วมให้ผู้ชมได้มากที่สุด(Peguet, 2022)

การแสดงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด (The performance is the thing)

หัวใจสำคัญที่สุดของภาพยนตร์คือบท และการแสดงที่ดีจะทำให้บทมีชีวิตขึ้นมาได้ ตัวละครของคุณนั้นไม่ได้เคลื่อนไหวตามบทเพียงอย่างเดียว แต่ต้องแสดงอารมณ์ของตัวละครออกมาด้วย และไม่ได้แสดงให้เห็นเฉพาะสิ่งที่ตัวละครคิด แต่ควรแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ตัวละครรู้สึกด้วยเช่นกัน นักสร้างแอนิเมชันก็เปรียบได้กับนักแสดง(Webster, 2013)

เพื่อให้ได้การแสดงที่ดี คุณต้อง

- รู้จักตัวละครของคุณ
- เอาใจใส่กับตัวละครของคุณ
- เป็นตัวละครของคุณ

บทสนทนา (Dialogue)

การแสดงของตัวละครแอนิเมชันจำนวนมากขึ้นอยู่กับความสามารถและฝีมือของนักพากย์เสียง แต่ไม่ใช่แค่เรื่องของเสียงพากย์เพียงอย่างเดียว แต่คือการทำให้ทั้งสององค์ประกอบ เสียง และ แอนิเมชัน ร่วมกันสร้างผลงานที่มีชีวิตขึ้นมา นักแอนิเมชันมักจะทำแอนิเมชันไปพร้อมกับฟังเสียงพากย์ของตัวละครไปด้วยเพื่อความสอดคล้องกัน บางครั้งมีการบันทึกภาพนักพากย์ขณะบันทึกเสียง และส่งบทสนทนาให้แก่นักพากย์ วิธีนี้ไม่เพียงแต่ช่วยนักพากย์เสียงให้ถ่ายทอดเสียงของพวกเขาให้ดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังได้ภาพการแสดง สีหน้า ท่าทางของนักแสดง ซึ่งสามารถใช้อ้างอิงให้กับนักแอนิเมชันในการสร้างผลงานได้อีกด้วย(Movshovitz)

แรงจูงใจและวัตถุประสงค์ (Motivation and objectives)

แรงจูงใจของตัวละครคือส่วนสำคัญของบทที่ขับเคลื่อนการแสดง เนื่องจากเป็นการปฏิสัมพันธ์กันของตัวละคร ทั้งรายบุคคล และเป็นกลุ่ม ตัวละครตอบสนองและเกิดการกระทำเพราะมีบางอย่างผลักดันให้ทำสิ่งนั้น ซึ่งก็คือวัตถุประสงค์ หรือความต้องการของตัวละคร ในสถานการณ์ส่วนใหญ่แรงจูงใจเริ่มต้นจากความคิดก่อนไม่ใช่ร่างกาย ยกเว้นในกรณีที่เป็นปฏิกิริยาตอบสนองของร่างกาย เช่น การตอบสนองกับความเจ็บปวด โดยทั่วไปแล้วความคิดนำไปสู่อารมณ์และอารมณ์นำไปสู่การเคลื่อนไหวและการกระทำ แรงจูงใจของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญ ไม่เพียงแต่เข้าใจเป้าหมายของตัวละครเท่านั้น หรือเข้าใจสิ่งที่พวกเขากำลังพยายามทำ แต่ยังรวมถึงแรงจูงใจ และจิตวิทยาที่เป็นที่มาของแรงผลักดันเหล่านี้ มิฉะนั้นการกระทำอาจดูเหมือนสุ่มและไร้สาระ

ความเข้าใจ (Empathy)

เพื่อสร้างแอนิเมชันที่น่าเชื่อถือคุณต้องเชื่อมโยงกับผู้ชมของคุณผ่านตัวละคร วิธีเดียวที่ทำได้คือการเอาใจใส่ตัวละคร ก่อนที่ผู้ชมของคุณจะเห็นอกเห็นใจตัวละคร คุณ

ต้องเข้าใจตัวละครและเห็นอกเห็นใจตัวละครของคุณก่อน แต่ไม่ได้หมายความว่า คุณต้องเห็นด้วยกับการกระทำของตัวละครนั้น และไม่จำเป็นต้องชอบตัวละครตัวนั้นด้วย แต่ควรหาสิ่งที่เชื่อมโยงหรือความรู้สึกร่วมของตัวละครของคุณ กับตัวคุณ เมื่อสร้างความเข้าใจ และความรู้สึกร่วม เพื่อใช้ในการทำแอนิเมชัน

การแสดงทางกายภาพ (Physical acting)

การแสดงทางกายภาพหรือการแสดงแบบเกินจริงนั้น ส่วนใหญ่ที่เราเห็นในแอนิเมชันจะขึ้นอยู่กับรูปแบบของการแสดง ตัวอย่างการแสดงทางกายภาพที่ชัดเจนที่สุด คือ การแสดงของ ชาร์ลี แชปลิน (Charlie Chaplin) ที่สามารถแสดงอารมณ์ได้หลากหลายผ่านการแสดงทางกายภาพที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ข้อเสียของการแสดงทางกายภาพคือ บางครั้งคนดูจะขาดอารมณ์ร่วม เข้าไม่ถึง และลืมหูลงในการโน้มน้าวใจ

การแสดงเชิงจิตวิทยา (Psychological acting)

การแสดงทางจิตวิทยาต่างจากการแสดงแบบเกินจริงที่เห็นในแอนิเมชันทั่วไป การแสดงทางจิตวิทยาเป็นการแสดงความคิดและอารมณ์ที่ละเอียดอ่อน บ่อยครั้งมักทำให้เกิดการเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อย แอนิเมชันและการแสดงความคิดจะยากกว่าการแสดงทางกายภาพมาก

อารมณ์และจังหวะ (Temperament and Pace)

ความตึงเครียดทางอารมณ์ตัวละครที่เปลี่ยนไปนั้น ในแอนิเมชันควรแสดงให้เห็นได้จากความเร็วในการเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนไปเช่นกันโดยทั่วไปความเร็วในการเคลื่อนไหวจะถูกกำหนดมาจากแอนิเมติกและเสียงประกอบอยู่แล้ว ดังนั้นควรทำแอนิเมชันให้สอดคล้องกับแอนิเมติก การเคลื่อนไหวซ้ำมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มความตึงเครียดและใจจดใจจ่อกับลำดับหรือแสดงความอ่อนโยนความโศกเศร้าและการสูญเสีย จะถูกทำลายโดยสิ้นเชิงหากจังหวะเวลาของแอนิเมชันไม่ตรงกัน ด้วยจุดมุ่งหมายเหล่านี้ ส่วนการเคลื่อนไหวเร็วมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นเต้น อันตราย ความกลัว หรือเอฟเฟกต์ตลก ๆ ให้กับแอนิเมชัน

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร (Character Interaction)

การแสดงของตัวละครโดยทั่วไปเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์กับบางสิ่งบางอย่าง เช่น ตัวละคร วัตถุ สิ่งมีชีวิต สิ่งแวดล้อม จังหวะการเคลื่อนไหวของแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับการโต้ตอบระหว่างตัวละครตั้งแต่สองตัวขึ้นไปจะเปลี่ยนแปลงตลอด การเล่าเรื่องแบบที่มีการเปลี่ยนแปลงของจังหวะตลอดจะช่วยให้มีความชัดเจนในการแสดง ส่งเสริมการเล่าเรื่อง การแสดงที่มีจังหวะและน้ำเสียงใกล้เคียงกันจะส่งผลให้การเล่าเรื่องดูแบนขาดมิติและน่าเบื่อ หน้าที่ของนักแอนิเมชันคือการนำสายตาของผู้ชมให้มุ่งความสนใจไปที่ประเด็นที่ต้องการเล่า

และน่าสนใจที่สุด การกระทำของตัวละครควรหล่อมกัน และเพื่อให้ตัวละครของคุณมีชีวิต ตัวละครสามารถเบี่ยงเบนความสนใจจากแรงผลักดันหลักของฉากได้ และบางทีการตอบสนองต่อคำพูดของตัวละครอาจจะเผยให้เห็นถึงอารมณ์และความคิดภายในมากกว่าบทสนทนา

การวางแผนในแต่ละฉาก (Planning a scene)

ฉากที่ดีและการแสดงที่ดีไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ ฉากที่ดีมีโครงสร้างและมีการวางแผนในการทำ เพื่อให้แน่ใจว่าฉากที่ทำอยู่สามารถเล่าเรื่องได้ตามเป้าหมายที่ตั้งใจไว้และสอดคล้องกับสตอรี่บอร์ดและแอนิเมติก คุณต้องวางแผนการแสดงและขั้นตอนในการทำงานอย่างถูกต้อง เพื่อตรวจสอบให้แน่ใจว่าจังหวะของภาพยนตร์ถูกและหลีกเลี่ยงข้อผิดพลาด ต้องทำความเข้าใจตัวละครและสถานการณ์ในฉาก และกำหนดจังหวะที่จะปรากฏบนหน้าจอตลอดทั้งฉาก ก่อนที่จะเริ่มทำแอนิเมชัน จะช่วยให้การเล่าเรื่องไหลลื่น และเป็นธรรมชาติ

ขั้นตอนในการวางแผนในฉาก (Stages of planning a scene)

1. คิด (Think) อย่ามัวแต่ทำงาน ให้คิดให้รอบคอบเสียก่อน
2. รู้จุดมุ่งหมาย (Aims) รู้จุดมุ่งหมายของตัวละครในฉากนั้น และดูความต่อเนื่องกับฉากอื่นๆ
3. วัตถุประสงค์ (Objectives) ต้องเข้าใจอย่างถ่องแท้ว่าฉากต้องการเล่าอะไร ตัวละครต้องการบรรลุวัตถุประสงค์อะไร ทำอะไร ด้วยอารมณ์แบบไหน และอยู่ในสถานการณ์ใด และควรดูความต่อเนื่องกับฉากก่อนหน้าและฉากถัดไป
4. ตัวเลือก (Options) สำรวจตัวเลือกของการกระทำของตัวละคร แม้แต่การกระทำง่ายๆ เช่น การลุกจากเก้าอี้ ก็ยังมีหลายรูปแบบและเลือกเพื่อสร้างฉากที่เหมาะสมที่สุด กับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง
5. บุคลิกภาพ (Personality) บุคลิกของตัวละครเป็นอย่างไร ให้รักษาบุคลิกของตัวละครไว้เสมอ ซึ่งบุคลิกจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเฉพาะตัวละคร
6. ความชัดเจน (Clarity) ความชัดเจนของวัตถุประสงค์ แรงจูงใจ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ทั้งหมดที่ต้องการเล่าในฉากนี้ ชัดเจนไหม หากไม่เป็นเช่นนั้น ผู้ชมของคุณจะไม่ชัดเจนเช่นกัน

อุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกาย (Props and Costume) หมายถึงสิ่งที่ใช้ประกอบตัวละครเพื่อเสริมบุคลิกและบทบาท บางครั้งอุปกรณ์เหล่านี้มีผลต่อการสร้างบุคลิกและอารมณ์ของตัวละคร เช่น มงกุฎช่วยเสริมให้ตัวละครดูทรงพลังและมีอำนาจ

2.4.2. ทักษะทางสังคม หรือ ทักษะทางอารมณ์ (Soft Skills)

ซอฟต์แวร์สกิล (Soft Skills) หมายถึง ทักษะที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ สังคม และการสื่อสาร ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการทำงานให้ประสบความสำเร็จ (สุพรรณิการ์ ชนะนิล และคณะ, 2563) ซอฟต์สกิลยังครอบคลุมถึง ความคิด อารมณ์ และ ความสามารถในการสื่อสาร ที่ส่งเสริมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงช่วยกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ (รศ.ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และ รศ.ดร.มารุต พัฒนาผล, 2562)

ซอฟต์แวร์สกิลถือเป็นองค์ประกอบที่ช่วยเสริมให้ ฮาร์ดสกิล ถูกนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยทักษะด้านอารมณ์และสังคมที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์สกิล ได้แก่

2.4.2.1. การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Communication)

การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยสร้างความเข้าใจซึ่งกันและกันในทีม พร้อมทั้งเสริมสร้างความร่วมมือที่ดีระหว่างสมาชิกในทีม การมีความสามารถด้านภาษาต่างประเทศยังช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับผู้คนจากหลากหลายวัฒนธรรมได้อย่างราบรื่น และเพิ่มความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความร่วมมือ แต่ยังสามารถลดข้อขัดแย้งและปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในสถานที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.2.2. การวิเคราะห์ แก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving)

การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ที่มีประสิทธิภาพมีบทบาทสำคัญในการลดความล่าช้าที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน การตัดสินใจที่รวดเร็วและแม่นยำช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น และลดอุปสรรคที่อาจส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องของงาน

2.4.2.3. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีบทบาทสำคัญในการปรับปรุงกระบวนการทำงานให้มีคุณภาพสูงขึ้น พร้อมทั้งนำเสนอแนวคิดหรือผลงานที่มีเอกลักษณ์ การนำแนวคิดเชิงนวัตกรรมมาใช้ยังช่วยพัฒนาวิธีการทำงานใหม่ ๆ ที่สามารถเพิ่มทั้งประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของงานให้ดียิ่งขึ้น

2.4.2.4. ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนการทัศน์ (Cross-cultural Understanding)

ความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรม เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยลดความขัดแย้งและส่งเสริมความร่วมมือในที่ทำงาน การมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่แตกต่างกันช่วยให้เราสามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับบุคคลจากหลากหลายประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพ ซึ่งไม่เพียงช่วยลดข้อขัดแย้ง แต่ยังเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการทำงานร่วมกันที่ราบรื่น

2.4.2.5. ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence)

ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้เราสามารถจัดการกับสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความกดดันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสนับสนุนการสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับคนรอบข้าง ความสามารถนี้ช่วยให้เรารับมือกับความเครียดและสถานการณ์ที่ซับซ้อนอย่างเหมาะสม ซึ่งส่งผลให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่นและสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่ดี

2.4.2.6. การบริหารจัดการ และความสามารถในการตัดสินใจ (Management)

การบริหารจัดการเวลา เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน พร้อมทั้งช่วยให้เราบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด การวางแผนอย่างเป็นระบบ การจัดลำดับความสำคัญของงาน และการใช้เวลาอย่างรอบคอบล้วนมีส่วนช่วยให้ผลงานออกมามีคุณภาพสูงและส่งมอบได้ทันตามกรอบเวลาที่กำหนด

2.4.2.7. การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration)

การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยสร้างความสามัคคีในทีม ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน การร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผลงานมีคุณภาพสูง และสามารถส่งมอบได้ตรงตามกำหนดเวลา

2.4.2.8. ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability)

ความสามารถในการปรับตัว เป็นทักษะที่ช่วยให้เรารับมือกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงและสภาพแวดล้อมที่ไม่แน่นอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่ รวมถึงการตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลง เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การทำงานดำเนินไปอย่างราบรื่นและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

2.4.2.9. ความเห็นอกเห็นใจ ความเมตตา กรุณา (Compassion)

ความเห็นอกเห็นใจและระเบียบวินัย เป็นคุณลักษณะที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในทีมงาน ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกและความต้องการของผู้อื่นช่วยให้การทำงานร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกัน การมีระเบียบวินัย ช่วยให้เราสามารถจัดการงานอย่างเป็นระบบ และส่งมอบผลงานได้ตรงตามเวลาที่กำหนด

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัทมา สิงหหา ณ ออยุธยา. (2560). **การพัฒนาธุรกิจแอนิเมชันของประเทศไทยให้มีความสามารถแข่งขันในตลาดโลก**. กรุงเทพมหานคร: สถาบันการต่างประเทศเทวะวงศ์วโรปการ กระทรวงการต่างประเทศ

งานวิจัยนี้เน้นการศึกษาปัจจัยและการวิเคราะห์กรณีศึกษาของประเทศที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน โดยใช้ตัวอย่างจาก ประเทศเกาหลี (Korea Wave) และ ประเทศญี่ปุ่น (Cool Japan) เพื่อพัฒนาแนวทางเชิงกลยุทธ์สำหรับการยกระดับอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทยให้มีศักยภาพและสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างยั่งยืน การวิเคราะห์ห้าอักษร์เครื่องมือ SWOT Analysis เพื่อประเมินธุรกิจแอนิเมชันในประเทศไทยในบริบทที่เปรียบเทียบกับสองประเทศที่ศึกษา

จากผลการวิจัยพบว่า รัฐบาลเกาหลีและญี่ปุ่นมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนธุรกิจแอนิเมชันอย่างเต็มรูปแบบ เช่น การพัฒนาบุคลากรให้ตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรม การเปิดโอกาสให้บริษัทรายใหญ่ร่วมลงทุนกับรัฐบาล การให้เงินทุนสนับสนุนธุรกิจขนาดเล็ก และการแก้ปัญหาด้านทรัพย์สินทางปัญญา

สำหรับประเทศไทย การวิเคราะห์ SWOT พบว่า จุดแข็ง ของธุรกิจแอนิเมชันคือความพร้อมของสตูดิโอในด้านบุคลากร เครื่องมือที่ทันสมัย และต้นทุนการผลิตที่เหมาะสม รวมถึงสถานที่ถ่ายทำที่หลากหลายและได้มาตรฐานสากล ขณะที่ จุดอ่อน ได้แก่ การขาดการสนับสนุนจากภาครัฐ การเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่จำกัด ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ และระบบการศึกษาที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมแม้ว่าบุคลากรจะมีฝีมือ

เพื่อให้อุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยเติบโตอย่างยั่งยืน จำเป็นต้องมี ความร่วมมือจาก ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงผู้ประกอบการ โดยทุกฝ่ายต้องทำงานร่วมกันอย่างบูรณาการ เพื่อผลักดันให้อุตสาหกรรมแอนิเมชันของไทยสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ศรียไพโร ศักดิ์รุ่งพงศากุล (2553). **การพัฒนาบุคลากรด้านแอนิเมชันของไทยเพื่อการแข่งขันในเวทีโลกยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสยาม

การศึกษานี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์ แนวโน้มอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทย และการพัฒนาบุคลากรที่ตอบสนองความต้องการของตลาดในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยศึกษาปัจจัยความสำเร็จจากกรณีของ ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีการพัฒนาที่โดดเด่นในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

เพื่อนำมาปรับใช้เป็นกลยุทธ์ในการยกระดับศักยภาพบุคลากรแอนิเมชันของไทยให้สามารถแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการวิจัยพบว่า ประเทศญี่ปุ่น มีมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ใหญ่เป็นอันดับสองของโลก รองจากสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะในหมวด ภาพยนตร์และโทรทัศน์ ซึ่งญี่ปุ่นครองส่วนแบ่งตลาดโลกถึงสองในสาม การจ้างงานในบริษัทแอนิเมชันแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ พนักงานประจำ, การจ้างชั่วคราว, และการจ้างแบบรายชิ้น บุคลากรที่ดูแลด้านการผลิตส่วนใหญ่มีวุฒิการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ขณะที่ผู้สร้างแอนิเมชันส่วนมากจบจากวิทยาลัยอาชีวศึกษา

คำตอบแทนในงานแอนิเมชันของญี่ปุ่นยังต่ำกว่ามาตรฐานอุตสาหกรรม เนื่องจากบริษัทจำนวนมากตั้งอยู่ในกรุงโตเกียวซึ่งมีค่าใช้จ่ายสูง ทั้งนี้ญี่ปุ่นมีสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนด้านแอนิเมชันประมาณ 200 แห่ง และผลิตบัณฑิตเข้าสู่ตลาดแรงงานประมาณ 2,000 คนต่อปี อย่างไรก็ตาม บัณฑิตส่วนใหญ่มักมีทักษะไม่เพียงพอสำหรับการทำงาน จึงต้องมีการฝึกอบรมเพิ่มเติมเป็นเวลา 3 เดือน เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มงานจริง

นโยบายส่งเสริมของญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับบุคลากรแอนิเมชัน ได้แก่ การพัฒนาทักษะด้านธุรกิจระหว่างประเทศ การดึงดูดผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศ และการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ แนวทางเหล่านี้เป็นกรอบสำคัญที่ประเทศไทยสามารถนำมาปรับใช้ เช่น

1. ส่งเสริมการส่งออกสู่นานาชาติ
2. ใช้ซอฟต์แวร์ (Soft Power) ของไทยเป็นจุดเด่น
3. เพิ่มจำนวนบุคลากรให้เพียงพอต่อตลาดแรงงาน
4. สร้างความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา บริษัทแอนิเมชัน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
5. ผลักดันการสนับสนุนจากภาครัฐ

นพดล อินทร์จันทร์ (2558). **การศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์**. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ(อินทร์จันทร์, 2558)

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษารoles บทบาทและคุณสมบัติที่เหมาะสมของ ผู้กำกับศิลป์ ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยเก็บข้อมูลจากบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ เช่น ผู้กำกับการแสดง, ผู้ช่วยผู้กำกับ, ผู้อำนวยการสร้าง, ผู้กำกับศิลป์, และบุคคลในสายงานออกแบบ เช่น การกำกับเวที, การจัดการงานด้านการแสดง และการฝึกนักแสดง

ผลการศึกษาพบว่า ผู้กำกับศิลป์ในวงการภาพยนตร์ไทย มีหน้าที่สำคัญในการออกแบบภาพรวมของภาพยนตร์ รวมถึงการกำหนด แนวคิดหลัก (Concept) และเลือกใช้ โทนสี ให้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราว นอกจากนี้ งานกำกับศิลป์ยังครอบคลุมถึงการออกแบบฉาก การจัดหาสถานที่ถ่ายทำ (Location) และอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) บางครั้งอาจเกี่ยวข้องกับงานเทคนิคพิเศษ (Special Effects) แต่ในส่วนเครื่องแต่งกายมักถูกแยกออกเป็นงานเฉพาะด้าน

สำหรับคุณสมบัติที่สำคัญของผู้กำกับศิลป์ที่ได้รับการยอมรับในวงการภาพยนตร์ไทย ได้แก่

1. ความสามารถในการทำงานร่วมกับทีม
2. การตรงต่อเวลา
3. ความรู้และความเข้าใจในศิลปะ
4. การมีรสนิยมที่ดี
5. ความคิดสร้างสรรค์

ศุภพงศ์ สอนสังข์ และ พีรเทพ รุ่งคุณากร (2563). **กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร(รุ่งคุณากร, 2563)

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในสายอาชีพ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาตนเองให้บรรลุเป้าหมายในวิชาชีพ การวิจัยดำเนินการในรูปแบบ วิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้กรณีศึกษาแบบพหุกรณี ข้อมูลถูกเก็บรวบรวมผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยนักออกแบบผลิตภัณฑ์จากหลากหลายประเภท ได้แก่ พนักงานบริษัท นักออกแบบอิสระ และเจ้าของกิจการ ผลการวิจัยพบว่า

ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่

1. ความมุ่งมั่นและความหลงใหลในสายอาชีพ
2. การสร้างผลงานที่มีคุณค่าทั้งในด้านสังคมและชีวิตส่วนตัว
3. การแบ่งปันความรู้และแรงบันดาลใจให้ผู้อื่น
4. ความกล้าที่จะเผชิญความท้าทายใหม่ ๆ
5. ความสามารถในการสังเกตและวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ
6. ความสามารถในการสร้างรายได้ที่เพียงพอสำหรับการดำรงชีวิตตามที่ต้องการ

ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จ ได้แก่

1. โอกาสในการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ

2. ทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ
3. การมีเครือข่ายวิชาชีพที่แข็งแกร่ง
4. สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และพัฒนา
5. กระบวนการเรียนรู้เพื่อความสำเร็จ:
6. เริ่มต้นด้วยการระบุปัจจัยสำคัญที่จำเป็นต่อการเรียนรู้
7. ค้นหาข้อมูลผ่านแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การอ่าน การฟัง การสังเกตการณ์

และการลงมือปฏิบัติจริง

8. สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะเฉพาะด้าน
9. ปรับเปลี่ยนมุมมองและทัศนคติให้สอดคล้องกับเป้าหมายในวิชาชีพ



บทที่ 3

ระเบียบการวิจัย

3.1 การวางแผนการออกแบบการศึกษา

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นกระบวนการศึกษาที่มุ่งค้นหาความจริงในสภาพธรรมชาติ โดยวิเคราะห์ในหลายมิติ เพื่อให้ นักวิจัยสามารถตอบคำถามหรือแก้ปัญหาเชิงลึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเข้าใจรายละเอียดได้อย่างชัดเจน การศึกษาประเภทนี้เน้นการสังเกตสถานการณ์ตามที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่ทำการเปลี่ยนแปลงหรือควบคุมสภาพแวดล้อม

ในงานวิจัยนี้ วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ถูกเลือกใช้เพื่อให้เหมาะสมกับคำถามที่มุ่งค้นหาลักษณะสำคัญของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยใช้ การสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บข้อมูล พร้อมทั้งนำ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) มาใช้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและเจาะลึก เหตุผลที่เลือกวิธีนี้ เนื่องจากช่วยให้นักวิจัยสามารถค้นหาคำตอบที่ตรงประเด็นและมีความลึกซึ้ง ซึ่งตอบสนองต่อคำถามของงานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการศึกษาคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ ซึ่งการเลือกใช้แนวทางวิจัยเชิงคุณภาพถือเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ลักษณะสำคัญที่เกี่ยวข้องได้อย่างชัดเจนและครบถ้วน

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในงานวิจัยนี้คือ นักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ซึ่งมีคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่งตามเกณฑ์ที่กำหนดต่อไปนี้

1. มีผลงานในระดับนานาชาติ ในระดับฮอลลีวูด (Hollywood) หรือเทียบเท่า
2. มีประสบการณ์ทำงานในสตูดิโอชั้นนำในต่างประเทศ ในระดับฮอลลีวูด (Hollywood) หรือเทียบเท่า
3. ได้รับรางวัลที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้เป็นการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดย ต้องเป็นนักแอนิเมชันชาวไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติได้แก่

1. ทิम्मพร ทีปะปาล
2. นิติภูมิ สุวรรณคำ

3. ธนาวัต ชันธรรม
4. ชวลิต แก้วมณี
5. เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้การสัมภาษณ์แบบเชิงลึกเป็นเครื่องมือหลัก โดยจัดทำแบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ประกอบเพื่อเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ โดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

1. การกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย กำหนดกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับฮาร์ดสกีล (Hard Skills) และซอฟต์สกีล (Soft Skills) ของนักแอนิเมชันที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ การทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือ และบทความวิชาการ เพื่อระบุปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จในสายงานแอนิเมชัน การร่างแบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง

3. จัดทำร่างคำถามโดยอ้างอิงจากกรอบแนวคิดการวิจัยและข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

4. ส่งแบบสัมภาษณ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาแอนิเมชันและการวิจัยจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำถาม และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

5. การแบ่งประเภทคำถามสัมภาษณ์

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงาน

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับฮาร์ดสกีล (Hard Skills) ทักษะด้านความรู้ ได้แก่ ทักษะความรู้เฉพาะทางของนักแอนิเมชันและความรู้ และซอฟต์สกีล (Soft Skills) ทักษะทางสังคม ทักษะทางอารมณ์ ที่ทำให้นักแอนิเมชันไทยได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

6. ประเด็นคำถามสัมภาษณ์

1. ช่วยเล่ารายละเอียดเส้นทางสู่นักแอนิเมชันของคุณ ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบันให้ฟังหน่อย

2. อะไรคือจุดเปลี่ยนที่ทำให้คุณได้มีโอกาสทำงานในต่างประเทศ หรือมีโอกาสได้ทำงานคุณภาพระดับนานาชาติ?

3. คุณคิดว่าทักษะทางด้านแอนิเมชัน (Hard Skills) และทักษะทางสังคม (Soft Skills) ไດ ที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสำเร็จให้กับนักแอนิเมชันไทยในตลาดโลก?

4. สิ่งที่คุณต้องปรับตัวมากที่สุดในการทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือ การทำแอนิเมชันคุณภาพระดับนานาชาติคือ?

5. จากมุมมองของคุณ อะไรคือข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบของนักแอนิเมชันไทยเมื่อเปรียบเทียบกับนักแอนิเมชันชาติอื่นๆในระดับนานาชาติ?

6. ในฐานะที่คุณเป็นนักแอนิเมชันชาวไทย คุณใช้วิธีเล่าเรื่องอย่างไรในผลงานของคุณ เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์และดึงดูดใจทั้งผู้กำกับและผู้ชมจากต่างประเทศ (กรุณายกตัวอย่างประกอบ)

7. อุปสรรคที่ยากที่สุดในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในประเทศไทย และในระดับนานาชาติ เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

8. คุณมีแนวทางในการพัฒนาตนเองอย่างไรเพื่อช่วยส่งเสริมในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติ?

9. ปัจจัยหลักที่ทำให้คุณเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ/ระดับประเทศ

10. คำแนะนำใดที่คุณจะให้แก่นักเรียนและนักแอนิเมชันไทยที่อยากทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือทำงานแอนิเมชันคุณภาพระดับนานาชาติ

3.4 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการโดยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง 3 ท่านตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยผู้ทรงคุณวุฒิได้พิจารณาด้านเนื้อหา ภาษา และความครอบคลุมของคำถาม เพื่อให้มั่นใจว่าเครื่องมือสามารถเก็บข้อมูลได้อย่างครบถ้วนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยรายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่ร่วมตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย มีดังนี้

1. คุณเกรียงไกร ศุภรสิทธิ์ อติดีผู้บริหารบริษัท อิมเมจิกแมกซ์ แอนิเมชันและดีไซน์ สตูดิโอ (Imagimax Animation & Design Studio)

2. อาจารย์คมสันต์ สุขวิญญา อาจารย์ประจำ วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

3. นายวิรัช ชินะนาวิน ผู้บริหารบริษัทริฟสตูดิโอ (Riff Studio)

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งสามท่านได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการปรับปรุงคำถามในแบบสัมภาษณ์ โดยเน้นความชัดเจนในประเด็นคำถาม ความถูกต้องของภาษา และการครอบคลุม

หัวข้อที่เกี่ยวข้องกับฮาร์ดสกีลและซอฟต์สกีลที่จำเป็นสำหรับนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติ ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่องคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัว เพื่อค้นหาแรงจูงใจ ความเชื่อทัศนคติ และมุมมองจากผู้ให้ข้อมูล มีการจัดเตรียมคำถามกึ่งโครงสร้าง เพื่อให้การสัมภาษณ์มีความยืดหยุ่นและเป็นกันเอง คำถามถูกออกแบบให้ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ และตรงตามเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ก่อนการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้แจ้งวัตถุประสงค์และขออนุญาตจากผู้ให้สัมภาษณ์สำหรับการบันทึกภาพและเสียง การสัมภาษณ์ดำเนินผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ที่เปิดกว้าง และช่วยลดค่าใช้จ่ายด้านการเดินทาง กระบวนการสัมภาษณ์ใช้เวลาประมาณ 45-60 นาที โดยวิดีโอที่บันทึกจะถูกถอดความเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก

3.6 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่เน้นความสำคัญ ประกอบด้วย การจัดประเภทหรือการจัดกลุ่มข้อมูล การเปรียบเทียบสถานการณ์ การวิเคราะห์โครงสร้าง การวิเคราะห์อุปนัย และการประเมินข้อมูลจากเอกสาร ในการศึกษาครั้งนี้ ได้ประยุกต์ใช้การวิเคราะห์เชิงประเด็น (Theme Analysis) โดยแบ่งและจัดกลุ่มข้อมูลตามหัวข้อที่กำหนดในกรอบแนวคิด เช่น แนวคิดเกี่ยวกับฮาร์ดสกีล (Hard Skills) หรือความสามารถทางวิชาชีพเฉพาะด้านของนักแอนิเมชัน แนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์สกีล (Soft Skills) ทักษะทางสังคม ทักษะทางอารมณ์ และความเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ เพื่ออธิบายถึงคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ วิธีการนี้จะทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปหัวข้อสำคัญและแปลผลคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 4

ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อศึกษาเส้นทางการเติบโต ทักษะที่จำเป็น และคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติโดยแบ่งหัวข้อและประเด็นในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. เส้นทางการเติบโตและพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชัน

- 1.1 วัยเด็กและการเริ่มต้นพัฒนาทักษะ
- 1.2 วัยเรียนและการเลือกเส้นทาง
- 1.3 การพัฒนาทักษะผ่านการทำงาน

2. ฮาร์ดสกีลที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ

- 2.1 พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Fundamentals)
- 2.2 กระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow)
- 2.3 กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics)
- 2.4 การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation)
- 2.5 การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis)
- 2.6 โปรแกรมและเครื่องมือสำหรับงานแอนิเมชัน (Programs & tools)
- 2.7 การมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation)

3. ซอฟต์สกีลที่จำเป็นสำหรับการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ

- 3.1 การปรับตัว (Adaptability)
- 3.2 การทำงานเป็นทีม (Teamwork)
- 3.3 ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
- 3.4 ทศนคติเชิงบวก (Positive Attitude)
- 3.5 การเข้าสังคม (Social Skills)
- 3.6 การสื่อสาร (Communication)
- 3.7 ทักษะภาษาอังกฤษในการทำงานต่างประเทศ
- 3.8 การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)

3.9 การแก้ปัญหา (Problem Solving)

3.10 การคิดอย่างยืดหยุ่น (Flexible Thinking)

3.11 ความรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

3.12 ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)

4. การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

4.1 การเข้าร่วมงานอีเวนต์และเทศกาลแอนิเมชัน

4.2 การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์และการใช้แพลตฟอร์มมืออาชีพ

4.3 การเข้าร่วมการแข่งขันและโครงการฝึกงาน

4.4 การสร้างความสัมพันธ์ภายในสตูดิโอและการทำงานร่วมกับทีมงาน

4.5 การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ของนักแอนิเมชัน

จากการศึกษาข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะ ฮาร์ดสกิล ซอฟต์สกิล การสร้างเครือข่าย และการปรับตัวในการทำงานระดับนานาชาติโดยข้อมูลทั้งหมดที่ได้นำมาวิเคราะห์นี้อ้างอิงจากประสบการณ์จริงของนักแอนิเมชันไทยที่ได้ทำงานในระดับนานาชาติซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและเป็นแนวทางในการพัฒนา นักแอนิเมชันไทยในอนาคต

ผู้ให้สัมภาษณ์ในงานวิจัยนี้เป็นนักแอนิเมชันชาวไทย 5 คน ที่มีประสบการณ์และได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ทั้งในแง่ของการทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันชั้นนำในต่างประเทศ หรือการมีผลงานที่ได้รับรางวัลในเวทีระดับโลก โดยผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคนมีประสบการณ์และเส้นทางการทำงานที่แตกต่างกันดังนี้

1. ทิพย์พร ทิปะปาล

ตำแหน่งปัจจุบัน: Senior Animator ที่ Industrial Light & Magic, อังกฤษ

ประสบการณ์การทำงาน : 15 ปี

ผลงานที่โดดเด่น : Avengers: Infinity War, Thor: Ragnarok, Guardians of the Galaxy Vol. 2, Jurassic World: Fallen Kingdom, Solo: A Star Wars Story



ภาพประกอบ 2 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Avengers: Infinity War

ที่มา: BrandAge Online. (2561). P.Patikom.

สืบค้นจาก <https://brandage.com/article/4361>



ภาพประกอบ 3 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Thor: Ragnarok

ที่มา: HiSoPartyOfficial. (2560). Nonpawit.

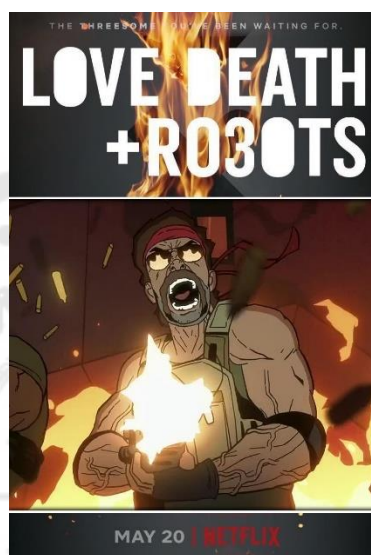
สืบค้นจาก <https://hisopartyofficial.com/content/thor-ragnarok>

2. นิติภูมิ สุวรรณคำ

ตำแหน่งปัจจุบัน: Animator ที่ Framestore, ออสเตรเลีย

ประสบการณ์การทำงาน : 8 ปี

ผลงานที่โดดเด่น : Better man, LOVE DEATH + ROBOTS Volume 3 'Kill Team Kill', Captain America: Brave New World, Kingdom of the Planet of the Apes, Ant-Man and the Wasp: Quantumania



ภาพประกอบ 4โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง LOVE DEATH + ROBOTS Volume 3 'Kill Team Kill'

ที่มา: filmaffinity. (2565). filmaffinity.

สืบค้นจาก <https://www.filmaffinity.com/en/film546146.html>



ภาพประกอบ 5โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Captain America: Brave New World

ที่มา: cine-mall. (2567). cine-mall.

สืบค้นจาก <https://www.cine-mall.com/ticket/captain-america-brave-new-world>

3. ธนาวัฒน์ ขันธรรม

ตำแหน่งปัจจุบัน: Senior Animator ที่ Sony Pictures Imageworks, สหรัฐอเมริกา

ประสบการณ์การทำงาน : 12 ปี

ผลงานที่โดดเด่น : Spider-Man: Across the Spider-Verse, Hotel Transylvania 3, The Mitchells vs the Machines, Duck Duck Goose

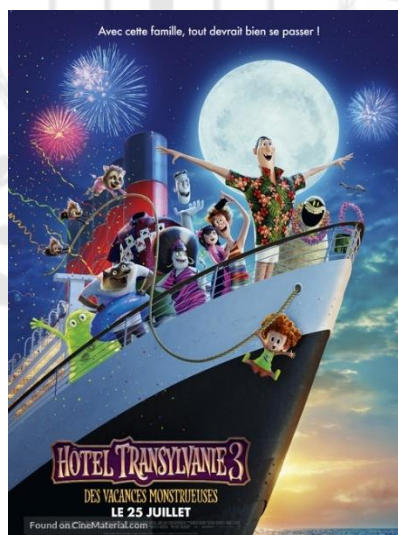
รางวัลที่ได้รับ: ร่วมทำงานในโปรเจกต์ที่ได้รับรางวัล Oscar สำหรับ Spider-Man: Into the Spider-Verse



ภาพประกอบ 6 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Spider-Man: Across the Spider-Verse

ที่มา: bugaboo TV. (2566). bugabooTV.

สืบค้นจาก <https://www.bugaboo.tv/movie/683938>



ภาพประกอบ 7 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Hotel Transylvania 3

ที่มา: cinematerial. (2561). cinematerial.

สืบค้นจาก <https://www.cinematerial.com/movies/hotel-transylvania-3-summer-vacation-i5220122/p/wb3qut4j>

4. ชวลิต แก้วมณี

ตำแหน่งปัจจุบัน: Director/Animation Director ที่ The Monk Studio, ไทย

ประสบการณ์การทำงาน : 16 ปี

ผลงานที่โดดเด่น : Nezha 2, Tiger Apprentice, Journey to the West: The Demon Strike Back, Kingsglaive: Final Fantasy XV, Strange Magic, Nine

รางวัลที่ได้รับ : Best Animated Short Film California International Shorts Festival (Spring) Best Animated Short Film Los Angeles Cinema Festival of Hollywood จ้ากแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง 'NINE'



ภาพประกอบ 8โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Nezha 2

ที่มา: anime anime global. (2564). Sakai Yasuna.

สืบค้นจาก <https://animeanime.global/2021/03/03/59722.html>



ภาพประกอบ 9 โปสเตอร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง 'NINE'

ที่มา: themonkstudios. (2557). themonkstudios.

สืบค้นจาก <https://themonkstudios.com/work/nine/>

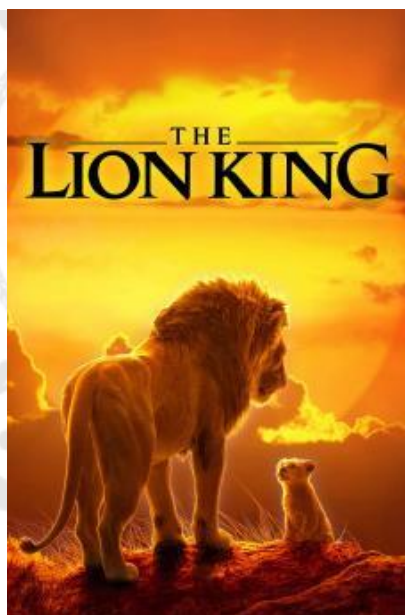
5. เฉลิมพล วัฒนวงศ์

ตำแหน่งปัจจุบัน: Senior Animator ที่ Framestore และ Sony Pictures Imageworks,
แคนาดา

ประสบการณ์การทำงาน : 16 ปี

ผลงานที่โดดเด่น: Spider-Man: Across the Spider-Verse,

The Lion King, Maleficent 2, Avengers Infinity War, Lupin III: The First



ภาพประกอบ 10 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Lion King

ที่มา: commonsensemedia. (2562). Sandie Angulo Chen.

สืบค้นจาก <https://www.commonsensemedia.org/movie-reviews/the-lion-king>



ภาพประกอบ 11 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Lupin III: The First

ที่มา: rottentomatoes. (2562). rottentomatoes.

สืบค้นจาก https://www.rottentomatoes.com/m/lupin_iii_the_first

4.1 เส้นทาง การเติบโตและพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชัน

เส้นทาง การเติบโตและพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติมักมีลักษณะเฉพาะตัว โดยเน้นไปที่การพัฒนาฮาร์ดสกิล (Hard Skills) และซอฟต์สกิล (Soft Skills) ที่สำคัญในแต่ละช่วงของชีวิต ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็นสามช่วงหลัก คือ วัยเด็ก วัยเรียน และช่วงการทำงานจริง การวิจัยนี้ได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักแอนิเมชันชั้นนำของไทย เพื่อทำความเข้าใจถึงกระบวนการเรียนรู้และปัจจัยที่ช่วยให้พวกเขาเติบโตในอาชีพ

4.1.1 วัยเด็กและการเริ่มต้นพัฒนาทักษะ

นักแอนิเมชันหลายคนเริ่มต้นพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะและการออกแบบตั้งแต่วัยเด็ก โดยมักได้รับแรงบันดาลใจจากการดู การ์ตูน เกม และการวาดรูปที่ทำให้พวกเขาหลงใหลในการสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...เด็ก ๆ ชอบดูการ์ตูน ได้ดูเรื่องที่เป็น 3D เรื่องแรกๆ
เช่น ไดโนเสาร์ (Dinosaur) และ ทอยสตอรี่ (Toy Story)
จึงอยากรู้ว่าทำอย่างไร..."
(ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

แรงบันดาลใจจากการรับชมแอนิเมชัน 3D เช่น ไดโนเสาร์ (Dinosaur) และ ทอยสตอรี (Toy Story) ทำให้ทีซัมพร ที่ปะปาลสนใจเรียนรู้วิธีสร้างแอนิเมชัน และเริ่มทดลองทำงานง่าย ๆ เช่น ฟลิปบุ๊ก แอนิเมชัน (Flipbook Animation) ด้วยตัวเอง การเริ่มต้นจากความสงสัยและลงมือทำช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานและหล่อหลอมความมุ่งมั่น ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญสู่ความสำเร็จในสายอาชีพนักแอนิเมชัน ในทำนองเดียวกัน จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ตอนเด็กๆผมชอบวาดรูป เขียนการ์ตูน

ฝันอยากเป็นนักเขียนการ์ตูน จึงฝึกฝนตัวเองตลอด..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

ความสนใจในศิลปะตั้งแต่วัยเด็ก เช่น การวาดรูปและเขียนการ์ตูน ได้หล่อหลอมให้นิติภูมิ สุวรรณคำพัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ความพยายามนี้ไม่เพียงเสริมสร้างความเชี่ยวชาญด้านศิลปะ แต่ยังวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการเข้าสู่อาชีพนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติ

4.1.2 วัยเรียนและการเลือกเส้นทาง

ช่วงวัยเรียนเป็นช่วงเวลาที่นักแอนิเมชันเริ่มมีการพัฒนาทักษะที่เป็นระบบมากขึ้น การเลือกเรียนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ การออกแบบ และแอนิเมชันถือเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างพื้นฐานที่มั่นคง ตัวอย่างเช่น จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...แข่งเรียนสายคอมพิวเตอร์เกม ตอนเรียนจะแบ่งครึ่งระหว่างแอนิเมชันกับการเขียนโปรแกรม ตอนเรียนเขียนโปรแกรมรู้สึกที่ไม่ใช่สิ่งที่ชอบ ไม่ใช่ตัวเรา เน้นเรียนเพื่อสอบไม่ได้เข้าใจมันจริงๆ กลับกันกับแอนิเมชัน หลังเรียนเสร็จยังกลับบ้านมาเปิดทิวทอเรียล(tutorial)ฝรั่งสอนเกี่ยวกับแอนิเมชันดูต่อ ถึงจะฟังไม่ออก แต่ก็เน้นดูภาพและทำตามกลายเป็นทุ่มเททางด้านนี้ และรู้สึกสนุกกับการเรียนและทำมันได้ดี..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

ธนาวัต ชันธรรม พบว่าแอนิเมชันเป็นสาขาที่เขาชื่นชอบและถนัดมากกว่าการเขียนโปรแกรม โดยการเรียนรู้จากบทเรียนเสริม เช่น การดูทิวทอเรียล (tutorial) และฝึกฝนด้วยตนเอง นอกห้องเรียน ช่วยเสริมสร้างทักษะและความเข้าใจในงานแอนิเมชันได้อย่างลึกซึ้ง ความทุ่มเทนี้สะท้อนให้เห็นว่าความหลงใหลในสาขาที่ชอบมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพในระดับสูง นอกจากนี้ จากคำสัมภาษณ์ของชวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...ช่วงแรกพี่เรียนด้านวิทยาศาสตร์ฟิสิกส์
 พอลองไปเรียนปีแรกรู้เลยว่าไม่ใช่ของเรา
 แต่โชคดีที่รู้จักเพื่อนที่เรียนคณะศิลปกรรมซึ่ง
 มีสาขาที่เรียนเกี่ยวกับการออกแบบโมชันกราฟิก
 และแอนิเมชัน จึงตัดสินใจย้ายคณะไปเรียน
 ศิลปกรรมในที่สุด..."

(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

การเปลี่ยนจากการเรียนวิทยาศาสตร์ฟิสิกส์ไปสู่การเรียนแอนิเมชันในคณะศิลปกรรม เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ช่วยให้ชวลิต แก้วมณีได้ค้นพบความสนใจที่แท้จริง การค้นหาเส้นทางที่สอดคล้องกับความสามารถและความหลงใหลในช่วงวัยเรียนไม่เพียงช่วยสร้างแรงบันดาลใจ แต่ยังวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาทักษะเฉพาะทางและการเข้าสู่สายอาชีพที่ตรงกับความฝันของตนเอง

4.1.3 การพัฒนาทักษะผ่านการทำงาน

การทำงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชันสู่ระดับนานาชาติการฝึกงาน การเข้าร่วมโครงการต่าง ๆ และการทำงานในสตูดิโอเป็นปัจจัยที่ช่วยให้ให้นักแอนิเมชันได้ฝึกฝนทักษะและเรียนรู้การทำงานในสภาพแวดล้อมจริง

4.1.3.1 การฝึกงาน

การฝึกงานเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ให้นักแอนิเมชันได้พัฒนาทักษะ ผ่านการทำงานจริงและเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน การฝึกงานมีบทบาทเหมือนกับการเข้าไปเรียนรู้ในห้องเรียนจริง ๆ ที่ได้พบและฝึกกับผู้มีประสบการณ์โดยตรง นักศึกษาจะได้เข้าใจถึงขั้นตอนต่าง ๆ ของการสร้างภาพเคลื่อนไหว ตั้งแต่การคิดเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร ไปจนถึงการสร้างแอนิเมชันที่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ทรงคุณค่าในการเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพ จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...อยากทำแอนิเมชันให้เป็นอะพี พี่เขาเลยบอกว่า
 ถ้างั้นฝึกงาน 3 เดือนต้องมีช็อตฟิล์ม (Short Film)
 ออกมาให้ได้ 1 เรื่องนะ ก็เริ่มจากคิดเรื่องเลย เหมือน
 ทำทีลีสตอนฝึกงาน ฝึกงานเสร็จก็มีช็อตฟิล์ม (Short Film)
 ออกมา 1 เรื่องจริงๆ ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานทั้ง
 หมดยจากเริ่มจนจบว่าเข้าทำอย่างไร คิดเรื่องคิดยังไง
 ก็ไปถาม คนที่เป็นคนเขียนบท เสร็จแล้ววาดสตอรี่บอร์ด

(Storyboard) วาดยังงี้ก็ไป ถ้ามพืที่เป็นคนวาด โมเดล
 บั๊นยังงี้ก็ไปถ้ามพืที่เป็นโมเดล ก็ค่อยๆถ้ามไปทีละ
 คนๆทีละเสด็บไป..."
 (ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

ประสบการณ์การฝึกงานของทิฆัมพร ทีปะปาล เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้เขาเข้าใจกระบวนการผลิตแอนิเมชันอย่างครบถ้วน การสร้างช็อตฟิล์ม (Short Film) หนึ่งเรื่องในระยะเวลา 3 เดือน ไม่เพียงทำให้เขาได้เรียนรู้การวางโครงเรื่อง การเขียนบท การทำสตอรี่บอร์ด และการสร้างโมเดล แต่ยังเป็นโอกาสในการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในแต่ละขั้นตอน กระบวนการนี้ช่วยเสริมสร้างความเชี่ยวชาญและความมั่นใจในสายอาชีพของเขา

ช็อตฟิล์ม (Short Film) ในที่นี้หมายถึงภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นที่มีความยาวไม่เกิน 15-30 นาที และมักใช้เพื่อฝึกทักษะและแสดงผลงานของนักศึกษาในการทำแอนิเมชัน การทำช็อตฟิล์ม (Short Film) ช่วยให้นักแอนิเมชันได้เรียนรู้การทำงานทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การออกแบบ ไปจนถึงการผลิตงานที่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นการฝึกฝนที่มีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ในการทำงานจริงได้ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...พืๆที่นั่นเฟรนด์ลี่ ค่อนข้างชี่แนะได้ดี ด้วยการใช้
 ภาชีของคนสอน อย่างพืเต้ แกทำฮาวทูเทรนยัวร์ดรา
 ก้อน (How to train your dragon) มาก่อน ทำงาน
 ต่างประเทศมา โปรไฟล์ดี ทำให้ความน่าเชื่อถือที่
 เด็กจะหลงใหลมันมีมากขึ้น ทำให้อยากติดตาม
 อยากจะได้วิชาจากพื..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

นิติภูมิเล่าถึงบทบาทสำคัญของผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในระดับนานาชาติในการสร้างแรงบันดาลใจและความเชื่อมั่น ผู้สอนที่มีผลงานโดดเด่น เช่น การทำงานในโปรเจกต์ฮาวทูเทรนยัวร์ดราก้อน (How to Train Your Dragon) ไม่เพียงเพิ่มความน่าเชื่อถือ แต่ยังกระตุ้นให้นิติภูมิพัฒนาตนเองและเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ อย่างมุ่งมั่น

"...ก็เริ่มจากบาวชิงบอล (Bouncing Ball)
 โอเวอร์แล็ป (Overlap) วอล์คไซเคิล (Walk
 Cycle) ก็ส่วนใหญ่จะเป็นเบสิค (Basic) ที่
 ค่อนข้างสนุกเหมือนกันนะ..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การเริ่มต้นฝึกงานด้วยการเรียนรู้พื้นฐาน เช่น บาวซิงบอล (Bouncing Ball) และ วอล์คไซเคิล (Walk Cycle) ช่วยให้นิเทศน์สร้างความเข้าใจในหลักการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาไปสู่การสร้างงานแอนิเมชันที่ซับซ้อนและสมจริงมากขึ้น การฝึกพื้นฐานเหล่านี้ยังช่วยเสริมความมั่นใจในการทำงานและเพิ่มความชำนาญในกระบวนการสร้างแอนิเมชันที่มีชีวิตชีวาและน่าดึงดูด

"...เราเริ่มเห็นเส้นๆของมันแล้วในตอนฝึกงาน
มันเริ่มเห็นว่างานที่สวยจริงๆมันเป็นแบบนี้แหละ
พี่ๆเขาทำกันแบบนี้ มันเห็นพี่ๆเขานั่งทำงาน เห็น
ว่าพี่เขาทำได้ เราก็อยากทำได้อย่างเขา..."

(นิเทศน์ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การได้สัมผัสบรรยากาศการทำงานจริงจากผู้เชี่ยวชาญในระหว่างการฝึกงานช่วยเปิดมุมมองใหม่ให้นิเทศน์ โดยเฉพาะการได้เห็นกระบวนการสร้างผลงานคุณภาพสูงอย่างใกล้ชิด นอกจากจะสร้างแรงบันดาลใจแล้ว ยังทำให้เขาเข้าใจถึงมาตรฐานงานระดับมืออาชีพและความทุ่มเทในทุกขั้นตอน สิ่งนี้กระตุ้นให้เขามุ่งมั่นพัฒนาตนเองและตั้งเป้าหมายในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงขึ้นในอนาคต

"...ฝึกงานที่อิกดราซิล (Yggdrasil Studio)
เสร็จ 2 เดือน ขอไปสหกิจต่อที่มัทฟิน (Muffin
Studio) ไปสหกิจคล้ายๆเป็นเจนเนอรัลลิสต์
(Generalist) ทำทุกอย่าง ตั้งแต่โมเดลจนจบ
โปรเจกต์..."

(นิเทศน์ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

นิเทศน์ได้มีโอกาสฝึกงานแบบสหกิจศึกษาที่มัทฟิน (Muffin Studio) ในตำแหน่ง เจเนอรัลลิสต์ (Generalist) ซึ่งเป็นบทบาทที่ต้องรับผิดชอบงานหลากหลาย ตั้งแต่การสร้างโมเดลตัวละคร จนถึงการผลิตให้โปรเจกต์เสร็จสมบูรณ์ การทำงานในบทบาทนี้เปิดโอกาสให้นิเทศน์ได้สัมผัสทุกขั้นตอนของการผลิตแอนิเมชันอย่างครบวงจร ไม่เพียงแต่เพิ่มพูนทักษะทางเทคนิค แต่ยังช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในกระบวนการทำงานทั้งหมด การฝึกฝนนี้ยังช่วยเตรียมความพร้อมให้เขาสามารถปรับตัวและทำงานในสภาพแวดล้อมที่หลากหลายและซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การฝึกงานเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันได้สัมผัสกับการทำงานจริงและได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่า ตั้งแต่การคิดเรื่อง การเขียนบท การทำสตอรี่บอร์ด จนถึงการสร้างโมเดล การได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและแรงบันดาลใจ

ใจในการทำงาน การฝึกงานไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะด้านเทคนิค แต่ยังช่วยให้นักแอนิเมชันเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การจัดการเวลา และการแก้ไขปัญหา ทำให้พวกเขาสามารถเติบโตและพัฒนาทักษะเพื่อการทำงานในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.1.3.2 การเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะ

การเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรม โครงการเหล่านี้มักถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้พัฒนาทักษะในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม มีผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำ และสร้างโอกาสในการเตรียมตัวสำหรับการทำงานจริง จากคำสัมภาษณ์ของ ชวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...เหมือนเขาสอนใหม่ตั้งแต่พื้นฐาน เขาเอา
คลาสที่เขาได้เรียนกับพิกซาร์คลาส (Pixar Class)
เขาได้เรียนมาแบบไหน เขาก็พยายามเอามาถ่าย
ทอดมาให้เราได้เรียนแบบนั้น..."
(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

ชวลิตเล่าถึงการเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะที่มีการสอนจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในพิกซาร์คลาส (Pixar Class) มาถ่ายทอดให้ผู้เข้าร่วมโครงการ ทำให้ชวลิตได้รับการพัฒนาทักษะตั้งแต่พื้นฐาน และได้รับการสอนในรูปแบบที่มีมาตรฐานสูงเทียบเท่ากับระดับนานาชาติ

พิกซาร์คลาส (Pixar Class) เป็นหลักสูตรการฝึกอบรมที่เน้นการพัฒนาทักษะด้านแอนิเมชันในระดับที่มีมาตรฐานสูง โดยมีผู้เชี่ยวชาญจากพิกซาร์ (Pixar) ซึ่งเป็นสตูดิโอแอนิเมชันชั้นนำของโลกมาเป็นผู้สอน การเข้าร่วมหลักสูตรนี้ช่วยให้นักแอนิเมชันได้เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญและพัฒนาทักษะในสภาพแวดล้อมที่มีความเป็นมืออาชีพสูง จากคำสัมภาษณ์ของ ชวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...จริงๆมันคือช่วงโปร แต่ความพิเศษคือเขาจะ
ยังไม่ได้ให้ทำงานจริง เขาจะให้เราโฟกัสกับการฝึก
เตรียมตัวเพื่อทำงานจริง เหมือนเราก็ได้เงินเดือนด้วย
และเขาก็มาสอนเราด้วย แล้วหลังจากผ่านอันนี้แล้ว
เขาก็จะรับเป็นพนักงานทันทีเลย..."
(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

โครงการดังกล่าวออกแบบมาเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักแอนิเมชันก่อนเข้าสู่การทำงานจริง โดยในช่วงแรกผู้เข้าร่วมจะมุ่งเน้นไปที่การฝึกฝนทักษะภายใต้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่ง

ช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถปรับตัวกับมาตรฐานการทำงานระดับมืออาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่ผู้เข้าร่วมยังได้รับเงินเดือนในระหว่างการฝึกฝน แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นขององค์กรในการสนับสนุนและพัฒนาศักยภาพของพนักงานใหม่อย่างต่อเนื่อง หลังจากผ่านขั้นตอนการเตรียมตัวนี้แล้ว ผู้เข้าร่วมยังได้รับโอกาสเข้าร่วมงานในตำแหน่งพนักงานประจำ ซึ่งช่วยสร้างความมั่นคงในอาชีพและสร้างแรงจูงใจให้พวกเขาพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในสายงานแอนิเมชัน จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...โครงการแอฟเพรนทิซ (Apprentice) ทางด้าน
แอนิเมชันของเดอะมังก์ (The Monk Studio) ต่าง
จากการฝึกงานทั่วไปโดยจะมีการสอนหนึ่งเดือนเต็มๆ
ก่อน และถ้าผ่านโครงการนี้ไปได้จะได้เป็นพนักงาน
ทดลองงาน..."
(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล, 2566: สัมภาษณ์)

โครงการแอฟเพรนทิซ (Apprentice) ของเดอะมังก์ (The Monk Studio) เป็นการพัฒนาทักษะแบบเข้มข้นที่เน้นการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งให้ผู้เข้าร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเทคนิคและความเข้าใจในกระบวนการแอนิเมชัน ผู้เข้าร่วมโครงการจะได้เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมผ่านการสอนที่มีระบบและมีมาตรฐานสูงตลอดหนึ่งเดือนเต็ม ซึ่งช่วยให้พวกเขามีความพร้อมก่อนเข้าสู่การทดลองงานจริง นอกจากนี้ โครงการนี้ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพของตนเอง ทำให้มีโอกาสได้รับตำแหน่งพนักงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับมืออาชีพต่อไป

การเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันเตรียมตัวพร้อมสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรม โครงการเหล่านี้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกทักษะ ได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ และได้รับการสนับสนุนในการพัฒนาตนเอง รวมถึงโอกาสในการทำงานในตำแหน่งพนักงาน การเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะจึงเป็นการสร้างพื้นฐานที่มั่นคงและช่วยให้นักแอนิเมชันก้าวเข้าสู่อาชีพได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ

4.1.3.3 การทำงานในประเทศไทย

การทำงานในประเทศไทยมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชัน โดยเฉพาะการปรับตัวให้สามารถทำงานภายใต้แรงกดดันและความต้องการที่หลากหลาย การทำงานในสภาพแวดล้อมที่ท้าทายนี้ช่วยให้นักแอนิเมชันพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันในประเทศไทยมักจะต้องทำงาน

ในระยะเวลาที่จำกัดและต้องทำงานร่วมกับทีมที่มีความหลากหลาย ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันและการปรับตัว จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...บ้านเราทำงานหนักกันมาก่อน เพราะฉะนั้น
เรื่องวิธีการ เรื่องทิปส์แอนด์ทริค (Tips and Trick)
เราจะไม่มีปัญหาเพราะว่าเวลาเราทำงานหนัก เรา
ต้องหาวิธีที่ทำให้เราทำงานเร็วที่สุด มันก็จะง่ายกว่า..."
(ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

ทิฆัมพรชี้ให้เห็นว่าการทำงานหนักและเผชิญกับความท้าทายในการส่งงานภายในระยะเวลาที่จำกัด ช่วยให้นักแอนิเมชันไทยพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และสร้างวิธีการทำงานที่มีประสิทธิภาพสูง อย่างไรก็ตาม ความเร่งรีบที่มักเกิดขึ้นในกระบวนการทำงานอาจส่งผลให้ขาดการวางแผนที่รอบคอบและการวิเคราะห์งานอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นจุดที่ต้องปรับปรุงเพื่อยกระดับคุณภาพงานในระดับนานาชาติ การสร้างสมดุลระหว่างความเร็วและความละเอียดถี่ถ้วนจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการพัฒนาตนเองในอุตสาหกรรมระดับโลก

"ทิปส์แอนด์ทริค (Tips and Trick)" หมายถึงเคล็ดลับและวิธีการที่ใช้ในการแก้ไขปัญหาในการทำงานแอนิเมชัน เช่น การใช้โปรแกรมเสริมนอกจากโปรแกรม 3 มิติช่วยในการทำงาน จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...เราทำงานกันอีก เราทำงานกันต่อซื้ด ต่อวีค
ต่อเดือน มันเยอะกว่าที่ต่างประเทศ มันจะทำให้
เราทำงานภายใต้แรงกดดันได้ดี..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การทำงานในประเทศไทยที่มีลักษณะต่อเนื่องและเข้มข้น ช่วยให้นิติภูมิพัฒนาความสามารถในการจัดการงานภายใต้แรงกดดันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เขาอธิบายว่าลักษณะการทำงานที่ต้องตอบสนองความต้องการของลูกค้าในระยะเวลาที่จำกัด ทำให้นักแอนิเมชันไทยมีทักษะในการปรับตัวและพัฒนาวิธีการแก้ปัญหาที่รวดเร็ว นอกจากนี้ การที่ลูกค้าในประเทศไทยมักมีความคาดหวังและเปลี่ยนแปลงความต้องการบ่อยครั้ง ยังช่วยให้เขาเรียนรู้ที่จะจัดลำดับความสำคัญและบริหารจัดการงานได้อย่างยืดหยุ่น ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยสร้างความเชื่อมั่นในระดับนานาชาติจากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวถึงการทำงานในประเทศไทยว่า

"...อย่างทำซีรี่ย์หรือทำอะไรพวกนี้ เราทำจำนวน
เฟรมที่ค่อนข้างเยอะ ต่อสัปดาห์เราทำจำนวนเฟรม
ค่อนข้างเยอะ มันทำให้เราฝึกสกิลการแอนิเมท

(Animate) ค่อนข้างไว..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

ธนาวัตอธิบายว่าการทำงานในประเทศไทยที่มักมีปริมาณงานสูง เช่น การผลิตซีรีส์ ทำให้นักแอนิเมชันมีโอกาสฝึกฝนทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate) ได้อย่างรวดเร็ว การทำงานในลักษณะนี้ไม่เพียงช่วยพัฒนาความชำนาญ แต่ยังเสริมสร้างทักษะการจัดการเวลาและความสามารถในการปรับตัวเพื่อให้ได้งานที่มีคุณภาพตามมาตรฐานภายในระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งเป็นการเตรียมพร้อมที่ดีสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรมระดับนานาชาติ

การทำงานในประเทศไทยยังช่วยให้นักแอนิเมชันมีโอกาสพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับทีม และปรับตัวให้เข้ากับการทำงานที่มีความท้าทายและความต้องการที่หลากหลาย การทำงานในสภาพแวดล้อมนี้ทำให้นักแอนิเมชันต้องพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา การจัดการเวลา และการทำงานภายใต้แรงกดดัน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการทำงานในระดับนานาชาติ

4.1.3.4 การทำงานในต่างประเทศ

การทำงานในต่างประเทศเป็นอีกหนึ่งขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ของนักแอนิเมชันไทย การทำงานในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างจากประเทศไทยช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเรียนรู้แนวทางการทำงานที่มีมาตรฐานสากลและปรับตัวให้เข้ากับระบบการทำงานที่เน้นประสิทธิภาพและคุณภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...การทำงานที่นี้ทุกคนดูโปรเฟสชันแนล (Professional)

ไปหมด ทุกคนรู้หน้าที่และมีความรับผิดชอบในสิ่งที่ตัวเอง

กำลังทำอยู่ จึงทำให้เข้าใจได้ว่าทำไมฝรั่งถึงได้เก่ง เพราะ

เขามีเวลาคุณภาพในการทำงาน ได้ทำงานกับโปรเฟสชันแนล

(Professional) จริงๆ...

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

นิติภูมิอธิบายว่าการทำงานในต่างประเทศที่มีความเป็นมืออาชีพส่งผลต่อคุณภาพของงานและการพัฒนาตนเองในฐานะนักแอนิเมชัน การที่ทุกคนมีหน้าที่และความรับผิดชอบที่ชัดเจนช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานกับผู้เชี่ยวชาญระดับมืออาชีพเปิดโอกาสให้นักแอนิเมชันได้เรียนรู้แนวทางการทำงานที่ได้มาตรฐานและพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...ถ้าทำซีรีส์ที่ไทยวีคหนึ่งประมาณ 500-600 เฟรม/วีค

ถ้าเป็นระดับฟีเจอร์ (Feature film) ก็จะอยู่ที่ประมาณ

200 เฟรม/วิค แต่พอมายู่ที่แคนาดา 80 เฟรม/วิค อย่าง
นี้ 2 วิต่อสัปดาห์ เพราะว่าเน้นควอลิตี้ (Quality)..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

ธนาวัตเปรียบเทียบการทำงานในประเทศไทยและแคนาดา โดยชี้ให้เห็นว่าประเทศไทยเน้นปริมาณการผลิตเฟรมในแต่ละสัปดาห์ ในขณะที่แคนาดาให้ความสำคัญกับคุณภาพมากกว่าความต่างนี้ทำให้นักแอนิเมชันต้องปรับตัวเพื่อพัฒนาทักษะในการทำงานที่ละเอียดและประณีต ซึ่งเป็นมาตรฐานสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานในระดับนานาชาตินอกจากนี้ ธนาวัตยังกล่าวถึงวัฒนธรรมการทำงานที่ให้ความสำคัญกับเวลาทำงานและการจ่ายค่าตอบแทนอีกด้วยว่า

"...เขาจะเรียกคนทำงานหลังจาก 8 ชั่วโมงขึ้นไป
พวกที่ทำโอเวอร์ไทม์ (Overtime) แล้วไม่ได้ตั้ง เขา
จะเรียกว่าโกสต์ฮาวร์ (Ghost hour) เป็นพวกผีที่ยัง
ทำงานอยู่ เขาจะค่อนข้างไม่ชอบมากๆ เขาจะแบบ
ห้ามทำงานโกสต์ฮาวร์ (Ghost hour) ถ้าคุณจะทำ
งานคุณต้องขอโอที (OT) คุณจะตั้งได้ตั้งค์ อย่า
ทำงานฟรี..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

ธนาวัตเล่าถึงแนวปฏิบัติในต่างประเทศที่ให้ความสำคัญกับความเป็นธรรมในการทำงาน โดยเฉพาะการจัดการเรื่องการทำงานล่วงเวลา (Overtime) ซึ่งหากทำงานเกินเวลา ผู้ทำงานจะต้องได้รับค่าตอบแทน หรือที่เรียกว่าโอที (OT) การปฏิเสธรวัฒนธรรม"โกสต์ฮาวร์ (Ghost Hour)" หรือการทำงานล่วงเวลาโดยไม่รับค่าจ้าง สะท้อนถึงการเคารพสิทธิแรงงานและการสร้างสมดุลระหว่างงานกับชีวิตส่วนตัว แนวคิดนี้ช่วยส่งเสริมบรรยากาศการทำงานที่เป็นธรรมและประสิทธิภาพที่ยั่งยืนในทีม

การทำงานในต่างประเทศช่วยให้นักแอนิเมชันไทยได้เรียนรู้มาตรฐานการทำงานที่เน้นคุณภาพและความเป็นมืออาชีพ การให้ความสำคัญกับคุณภาพของผลงานและการดูแลสิทธิของพนักงานในการทำงานเกินเวลา เป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาทักษะและปรับตัวให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล นักแอนิเมชันที่สามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานในสภาพแวดล้อมนี้ได้จะสามารถพัฒนาทักษะและความสามารถในการแข่งขันในระดับนานาชาติได้อย่างยั่งยืน

การเติบโตและพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชันไม่ได้เกิดจากความหลงใหลเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการศึกษาและประสบการณ์การฝึกฝนตั้งแต่วัยเด็ก วัยเรียน ไปจนถึงการทำงานในอุตสาหกรรม ช่วงวัยเด็กเป็นช่วงที่จุดประกายความสนใจและแรงบันดาลใจ ในขณะที่

ช่วงวัยเรียนเป็นช่วงที่นักแอนิเมชันได้เลือกเส้นทางการศึกษาและเริ่มพัฒนาทักษะอย่างจริงจัง ส่วนการทำงานจริงเป็นขั้นตอนที่ทำให้สามารถต่อยอดและพัฒนาความสามารถผ่านประสบการณ์จริง เช่น การฝึกงาน การเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะ และการทำงานในสตูดิโอทั้งในและต่างประเทศ

ความสำเร็จในระดับนานาชาติของนักแอนิเมชันไทยเกิดจากการผสมผสานระหว่างทักษะความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการปรับตัว การฝึกฝนในช่วงวัยเรียนและการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญช่วยเสริมสร้างทักษะเหล่านี้ การทำงานในไทยและต่างประเทศยังเพิ่มความสามารถในการจัดการเวลา ทำงานภายใต้ความกดดัน และทำงานร่วมกับทีมที่มีความหลากหลาย

การเริ่มต้นด้วยแรงบันดาลใจ การฝึกฝนอย่างเข้มข้น และการปรับตัวผ่านประสบการณ์การทำงาน การปรับตัวและการฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญในการทำงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันที่มีการแข่งขันสูง นักแอนิเมชันต้องพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่เปลี่ยนแปลงและรักษาความสามารถในการแข่งขัน

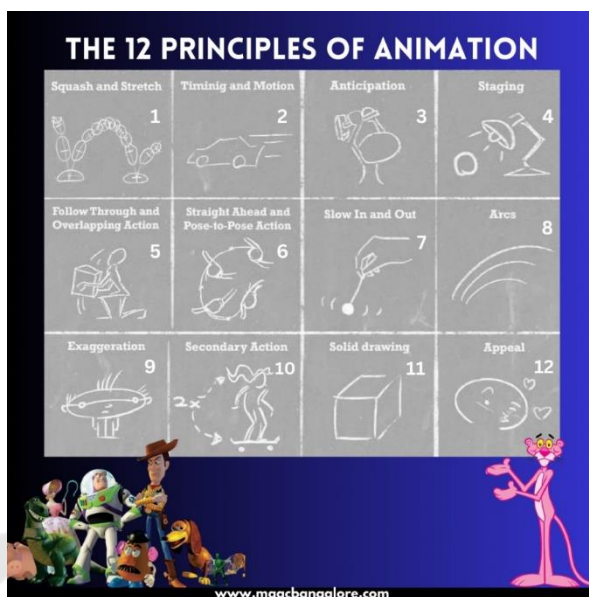
4.2 ฮาร์ดสกีลที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ

ฮาร์ดสกีล (Hard Skills) คือทักษะทางเทคนิคที่นักแอนิเมชันต้องมีเพื่อสร้างผลงานที่มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของตลาดโลก โดยทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยในการสร้างแอนิเมชันที่สมจริง แต่ยังช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับทีมงานระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ฮาร์ดสกีลที่ดีจะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเข้าถึงโอกาสในการทำงานในระดับนานาชาติได้

4.2.1 พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Fundamentals)

พื้นฐานของแอนิเมชันมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างการเคลื่อนไหวที่สมจริงและน่าสนใจในงานแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างตัวละครที่มีเสน่ห์ การออกแบบท่าทางที่ดูมีน้ำหนัก หรือการควบคุมจังหวะการเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและอารมณ์ของตัวละคร หลักการแอนิเมชันที่ใช้ในอุตสาหกรรมมีการพัฒนาและถ่ายทอดกันมาหลายปี โดยมี 12 หลักการพื้นฐานที่เป็นแนวทางสำคัญในการสร้างแอนิเมชันที่มีคุณภาพ ซึ่งกฎเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำให้การเคลื่อนไหวดูสมจริง แต่ยังช่วยให้การแสดงออกของตัวละครดูมีชีวิตชีวาและน่าสนใจ

กฎ 12 ข้อของแอนิเมชันเป็นชุดหลักการที่นักแอนิเมชันทุกคนควรเรียนรู้และเข้าใจ โดยหลักการเหล่านี้จะช่วยให้แอนิเมชันมีความเป็นธรรมชาติและน่าสนใจ ซึ่งประกอบด้วยหลักการต่างๆ ดังนี้



ภาพประกอบ 12 12 Principles of Animation

ที่มา: The 12 Principles of Animation A Comprehensive Guide. (2567). maac.

สืบค้นจาก <https://www.maacbangalore.com/the-12-principles-of-animation/>

การหดและยืด (Squash and Stretch) การใช้เทคนิคนี้ช่วยให้การเคลื่อนไหวของวัตถุหรือร่างกายของตัวละครมีความยืดหยุ่นและดูมีน้ำหนักมากขึ้น เช่น การหดแบนของลูกบอลเมื่อตกลงไปบนพื้นหรือการยืดตัวของตัวละครในขณะวิ่งหรือกระโดด

การเตรียมพร้อม (Anticipation) การเตรียมตัวก่อนการกระทำหลัก เช่น การย่อตัวก่อนการกระโดด การจ้ำแขนก่อนการตีลูกบอล ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถคาดเดาการกระทำที่จะเกิดขึ้นได้ และทำให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงมากขึ้น

การจัดฉาก (Staging) การจัดฉากและท่าทางของตัวละครให้เด่นชัดและเข้าใจง่าย โดยใช้แสง สี การเคลื่อนไหวของตัวละคร และการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อเน้นการกระทำหลักที่ต้องการจะสื่อสาร

การวาดต่อเนื่องและการวาดท่าหลัก (Straight Ahead and Pose to Pose) การวาดการเคลื่อนไหวจากจุดเริ่มต้นไปถึงจุดสิ้นสุดตามลำดับ และ การวาดท่าทางสำคัญ (Key Poses) ทั้งหมดก่อนที่จะวาดการเคลื่อนไหวระหว่างท่าทางเหล่านั้น คือวิธีการสร้าง

ภาพเคลื่อนไหวให้มีความต่อเนื่องและสมบูรณ์ ที่นักแอนิเมชันสามารถเลือกใช้ได้ตามความถนัดและงาน

การเคลื่อนไหวที่ติดตามและทับซ้อนกัน (Follow Through and Overlapping Action) หลังจากทำการกระทำหลักจบลง การเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น แขน ขา หรืออุปกรณ์ต่างๆ จะยังคงเคลื่อนไหวเล็กน้อยต่อไป เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูเป็นธรรมชาติและไม่หยุดทันที

การชะลอเข้าและออก (Slow In and Slow Out) การปรับความเร็วการเคลื่อนไหว ช่วงเริ่มต้นและสิ้นสุดของการเคลื่อนไหวให้ช้ากว่าช่วงอื่นตามแรง ช่วยให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงและนุ่มนวล โดยเฉพาะเมื่อการเคลื่อนไหวเริ่มต้นหรือหยุดลง

การเคลื่อนไหวที่เป็นเส้นโค้ง (Arcs) การเคลื่อนไหวในเส้นโค้งหรือวงกลมแทนการเคลื่อนไหวที่เป็นเส้นตรง ทำให้การเคลื่อนไหวดูเป็นธรรมชาติและเป็นไปตามกฎฟิสิกส์

การเคลื่อนไหวรอง (Secondary Action) การเพิ่มการเคลื่อนไหวรองที่สนับสนุนการเคลื่อนไหวหลัก เช่น การเคลื่อนไหวของนิ้วมือขณะเดิน หรือการหายใจเบาๆ ของตัวละคร ซึ่งทำให้แอนิเมชันดูมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น

เวลาและระยะห่างของภาพ (Timing and Spacing) การควบคุมระยะเวลาในการเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับลักษณะการกระทำและอารมณ์ของตัวละคร การเคลื่อนไหวที่เร็วหรือช้าสามารถสร้างอารมณ์ต่างๆ ได้ เช่น การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วอาจสร้างความตื่นเต้น หรือการเคลื่อนไหวช้าอาจสื่อถึงความสงบ

การกระทำที่เกินจริง (Exaggeration) การเพิ่มความรุนแรงในการเคลื่อนไหว เช่น การขยายความยืดหยุ่นของการกระโดด หรือการกระทำที่มากเกินไปเพื่อสร้างความชัดเจนของการเล่าเรื่อง มุกตลกขบขัน หรือความสนุกสนานให้กับผู้ชม

การวาดที่มั่นคง (Solid Drawing) การวาดตัวละครหรือวัตถุให้มีมิติและสอดคล้องกับโลกแห่งความจริง เช่น การให้ความสำคัญกับมุมมองและแสงเงาที่ทำให้ตัวละครดูมีตัวตนและสามารถเคลื่อนไหวได้ในโลกสามมิติ

เสน่ห์ (Appeal) การออกแบบตัวละครที่มีเสน่ห์และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ เช่น การใช้สีเส้น รูปร่าง หรือท่าทางที่น่าสนใจในตัวละคร

จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ ซึ่งกล่าวว่า

"...ต้องเข้าใจแอนิเมชันจริงๆ พวกพริ้นซิเพิลส์

ออฟ แอนิเมชัน (Principle of Animation) พวกทูล

(Tool) เบสิก แอนิเมชัน (Basic Animation) ต้องทำได้

ดีระดับนี้ เราต้องค่อนข้างแม่นระดับระดับนี้..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การเข้าใจหลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน (Principles of Animation) และการใช้งานเครื่องมือพื้นฐานอย่างแม่นยำ พื้นฐานที่แข็งแกร่งนี้ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การทำความเข้าใจหลักการและฝึกฝนทักษะเครื่องมืออย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสร้างงานที่มีคุณภาพและตอบโจทย์ในอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันสูง จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...การมีกฎ 12 ข้อมันจะทำให้เรามีพื้นฐานที่ดี

ที่ไปใช้ต่อยอดได้ เราต้องพยายามฝึกให้ได้ เช่น การฝึก

โพส (Pose) ที่สวย เรื่องบาลานซ์ (Balance) เรื่องเวท

(Weight) ทำยังไงให้มันดูมีสเน่ห์ ทำยังไงให้มันดูน่าสนใจ..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

การมีกฎ 12 ข้อของแอนิเมชันเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันเตรียมความพร้อมสำหรับงานที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น การฝึกฝนพื้นฐานอย่างต่อเนื่องช่วยสร้างความมั่นใจและความสามารถในการรับมือกับความท้าทาย ทำให้นักแอนิเมชันพัฒนาทักษะจนก้าวสู่ระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมั่นคง

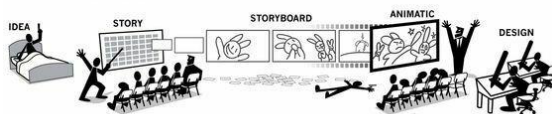
การฝึกฝนพื้นฐานแอนิเมชันไม่เพียงแต่ช่วยให้นักแอนิเมชันสร้างผลงานที่ดูสมจริง แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะในการสร้างสรรค์งานที่มีความโดดเด่นและน่าสนใจได้ การเข้าใจและฝึกฝนทักษะต่างๆ เช่น การสร้างโพส (Pose) ที่มีเสน่ห์ การทำให้การเคลื่อนไหวดู มีน้ำหนัก และการเตรียมตัวสำหรับการทำงานที่ซับซ้อนและยากขึ้น เป็นสิ่งที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถประสบความสำเร็จในงานระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.2 กระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow)

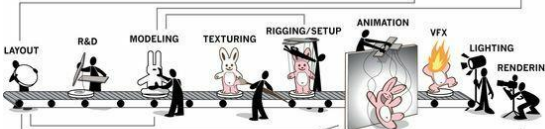
กระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow) เป็นลำดับขั้นตอนที่สำคัญในการสร้างผลงานแอนิเมชันตั้งแต่ต้นจนจบ ตั้งแต่การคิดคอนเซ็ปต์ การออกแบบตัวละคร การสร้างโมเดล การสร้างภาพเคลื่อนไหว ไปจนถึงขั้นตอนการตรวจสอบและการแก้ไขงานที่จำเป็น กระบวนการเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ได้งานที่มีคุณภาพสูง แต่ยังช่วยให้การทำงานในโปรเจกต์ขนาดใหญ่ที่ต้องมีการประสานงานหลายฝ่ายเป็นไปอย่างราบรื่น การมีความเข้าใจในกระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow) อย่างลึกซึ้งจะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถดำเนินการทุกขั้นตอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่พลาดรายละเอียดสำคัญหรือเกิดความยุ่งยากในระหว่างกระบวนการผลิต

3D Production Pipeline

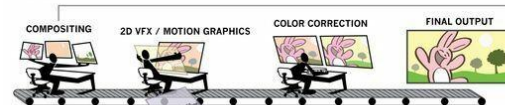
PRE-PRODUCTION



PRODUCTION



POST-PRODUCTION



ภาพประกอบ 13 Animation Workflow

ที่มา: Pipeline. (2564). vfxaddart.

สืบค้นจาก <https://vfxaddart.com/tpost/y0d17kued1-pipeline>

ความเข้าใจในกระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow) มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักแอนิเมชัน เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับทีมงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการทำงานร่วมกับนักออกแบบตัวละคร นักแอนิเมชัน นักตัดต่อ หรือแม้แต่ทีมโปรแกรมเมอร์ที่พัฒนาซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน การเข้าใจลำดับขั้นตอนต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละกระบวนการ จะช่วยให้สามารถติดต่อสื่อสารกับทีมได้ดียิ่งขึ้น ลดความเข้าใจผิด และทำให้โปรเจกต์ดำเนินไปได้ตามกำหนดเวลา นอกจากนี้ยังช่วยให้สามารถปรับตัวและทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วในกรณีที่ต้องปรับแก้หรือพัฒนาเนื้อหาในระหว่างกระบวนการผลิต จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่

"...หลังฝึกงานเสร็จได้ผลงานช็อตฟิล์ม

(Short Film) 1 เรื่อง และได้เรียนรู้กระบวนการ

การทำแอนิเมชันทั้งหมด ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ

ว่าเค้าทำกันอย่างไร..."

(ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

ประสบการณ์การสร้างช็อตฟิล์ม (Short Film) ระหว่างฝึกงานเปิดโอกาสให้ได้เรียนรู้กระบวนการทำแอนิเมชันอย่างครบถ้วน ตั้งแต่การวางแผนจนถึงการผลิตสำเร็จ การลงมือปฏิบัติในทุกขั้นตอนช่วยเสริมความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในกระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow) และสร้างทักษะที่ไม่สามารถได้จากการเรียนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ทำให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบในทุกกระบวนการ ในทำนองเดียวกัน จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ฝึกงานที่อิกดราซิด (Yggdrasil Studio)

เสร็จ 2 เดือน ขอไปสหกิจต่อมัฟฟิน (Muffin Studio)

ไปสหกิจคล้ายๆเจเนอรัลลิสต์ (Generalist)

ทำทุกอย่าง ตั้งแต่โมเดลจนจบโปรเจกต์..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

ประสบการณ์การทำงานในบทบาทเจเนอรัลลิสต์ (Generalist) ทำให้นักแอนิเมชันมีโอกาสเรียนรู้และเข้าใจทุกขั้นตอนของกระบวนการผลิตแอนิเมชัน ตั้งแต่การออกแบบ การสร้างโมเดล ไปจนถึงการส่งมอบงานสำเร็จ การทำงานในหลายบทบาทช่วยพัฒนาทักษะที่หลากหลายและเพิ่มความสามารถในการปรับตัวและประสานงานกับทีมงานในแต่ละส่วน นอกจากนี้ การเข้าใจทุกขั้นตอนของเวิร์คโฟลว์ (Workflow) ยังช่วยให้สามารถแก้ไขปัญหาและสนับสนุนทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญของเจเนอรัลลิสต์ (Generalist) ในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

การเข้าใจกระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow) ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักแอนิเมชันทำงานได้อย่างมีระเบียบ แต่ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่มีความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความรู้และทักษะในการทำงานตามขั้นตอนในกระบวนการทำงานของแอนิเมชัน (Animation Workflow) จึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงและประสบความสำเร็จในโปรเจกต์ต่าง ๆ ที่ซับซ้อน

จากคำสัมภาษณ์ของทั้ง ทิฆัมพร ทีปะปาล และ นิติภูมิ สุวรรณคำ ทำให้เห็นว่าไม่เพียงแค่การเข้าใจและเรียนรู้กระบวนการทำงานเท่านั้นที่สำคัญ แต่ยังต้องสามารถปรับตัวให้เข้ากับลำดับขั้นตอนที่ต้องทำร่วมกับทีมงานในหลายแผนก เพื่อให้กระบวนการผลิตเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

4.2.3 กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics)

กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) ในงานแอนิเมชัน หมายถึงการทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวและการควบคุมท่าทางของตัวละครให้สมจริงและสอดคล้องกับหลักการกายภาพ โดยเน้นการรักษาสมดุล (Balance) การแสดงน้ำหนัก (Weight) และการเข้าใจโครงสร้างร่างกายของตัวละคร (Anatomy) ซึ่งช่วยให้การเคลื่อนไหวของตัวละครดูเป็นธรรมชาติและมีความน่าสนใจ การมีทักษะด้านกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) ที่ดีนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อนักแอนิเมชัน เพราะเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างมีชีวิตชีวาและสอดคล้องกับบทบาทในฉากต่าง ๆ

ในงานแอนิเมชันที่ต้องการความสมจริง นักแอนิเมชันต้องอาศัยการวิเคราะห์และนำตัวอย่างอ้างอิงต่างๆ (Reference) มาใช้เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง โดยการอ้างอิงจากการเคลื่อนไหวในชีวิตจริง เช่น การศึกษาการเดิน การวิ่ง หรือการกระโดดของมนุษย์หรือสัตว์ที่มีโครงสร้างทางกายภาพที่ใกล้เคียงกัน จากนั้นนักแอนิเมชันจะต้องนำหลักการเหล่านี้มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับตัวละคร โดยคำนึงถึงน้ำหนักของตัวละคร การวางท่าทางที่สมดุล การตอบสนองของร่างกายต่อแรงภายนอก และทิศทางการเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยให้การแสดงการเคลื่อนไหวมีความน่าเชื่อถือและสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้มากขึ้น จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่

"...การทำงานครีเอเจอร์สไตล์เรียลลิสติก (Realistic Creature Animation) มันไม่ได้ง่ายเลย ไม่ใช่แค่การดูเรฟเฟอเรนซ์ (Reference) แล้วทำตาม มันต้องมีการคิดแก้ปัญหาเยอะ ต้องดูเรื่องเวท (Weight) เรื่องบาลานซ์ (Balance) เรื่องอนาโตมี (Anatomy) ของสัตว์ และเลือกใช้ให้เข้ากับฉาก เข้ากับไดอะล็อก (Dialog) เข้ากับแอคติ้ง (Acting) ที่ผู้กำกับต้องการ..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

งานแอนิเมชันสัตว์จริงหรือสัตว์ในจินตนาการแบบสมจริง (Realistic Creature Animation) ต้องการการวิเคราะห์กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) อย่างละเอียด ไม่ใช่แค่เลียนแบบจากตัวอย่างอ้างอิง (Reference) แต่ต้องพิจารณาเรื่องน้ำหนัก (Weight) ความสมดุล (Balance) และโครงสร้างทางกายภาพ (Anatomy) ของตัวละคร เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงและเหมาะสมกับบริบทของฉากและการแสดง (Acting) การฝึกฝนการ

วิเคราะห์ท่าทางและการจัดเฟรมอย่างเหมาะสมช่วยเพิ่มคุณภาพและความน่าสนใจของงานแอนิเมชันได้อย่างมาก นอกจากนี้ จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...การมีกฎ 12 ข้อมันจะทำให้เรามีพื้นฐานที่ดี
ที่ไปใช้ต่อยอดได้ เราต้องพยายามฝึกให้ได้ เช่น
การฝึกโพส (Pose) ที่สวย เรื่องบาลานซ์ (Balance)
เรื่องเวท (Weight) ทำยังไงให้มันดูมีสเน่ห์ ทำยังไง
ให้มันดูน่าสนใจ..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

กฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน (12 Principles of Animation) เป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสร้างการเคลื่อนไหวที่สมจริงและน่าสนใจ โดยเฉพาะการจัดท่าทาง (Pose) ที่มีความสมดุลและน้ำหนัก เช่น การยกของหนักหรือการกระโดด การแสดงถึงแรงโน้มถ่วงและความยืดหยุ่นของร่างกายช่วยเพิ่มความสมจริงและทำให้ตัวละครดูมีชีวิตชีวา การฝึกฝนหลักการเหล่านี้ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาผลงานให้โดดเด่นและดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้มากขึ้น

กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) จึงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างการเคลื่อนไหวที่สมจริงและมีเสน่ห์ในแอนิเมชัน การฝึกฝนการจัดท่าทาง การรักษาสมดุล การแสดงน้ำหนัก และการใช้หลักการแอนิเมชันพื้นฐาน เช่น กฎ 12 ข้อ เป็นทักษะที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างการเคลื่อนไหวที่มีคุณภาพสูง ซึ่งทำให้ตัวละครดูมีชีวิตและสามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้อย่างแท้จริง

4.2.4 การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation)

การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation) คือการนำหลักการแสดง (Acting) มาประยุกต์ใช้ในการสร้างตัวละครแอนิเมชันเพื่อให้มีพฤติกรรมและการแสดงออกที่สมจริงและมีความหมายในเชิงอารมณ์ ตัวละครแอนิเมชันที่มีการแสดงที่ดีจะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดในแต่ละสถานการณ์ได้อย่างชัดเจน โดยที่ผู้ชมสามารถเข้าใจและเชื่อมโยงกับตัวละครนั้น ๆ ได้

ในแอนิเมชัน ตัวละครไม่ได้มีชีวิตจริง ๆ เหมือนนักแสดงในภาพยนตร์จริง ๆ ดังนั้นการแสดงต้องถูกถ่ายทอดผ่านการเคลื่อนไหวของตัวละครและการแสดงออกทางสีหน้า ขั้นตอนนี้มักจะรวมไปถึงการวิเคราะห์และการสร้าง ลักษณะบุคลิกของตัวละครเพื่อให้ตัวละครมีลักษณะและการกระทำที่สอดคล้องกับบทบาทและสถานการณ์ในเรื่องราว จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัฒน์ ธรรม ได้กล่าวว่า

"...เราต้องเก่งเรื่องเอกตั้งแอนิเมชัน (Acting

Animation) ทำอย่างไรให้แอนิเมชันดูมีจุดขาย มีไอดี
ที่ดีในงาน เช่น ถ้าทำช็อต (Shot) ตลกก็ต้องตลกจริงๆ
และเป็นไอดีที่สดใหม่มากๆ..."

(ธนาวัด ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

การสร้างสรรไอดีใหม่และการออกแบบการแสดงของตัวละครอย่างมีเอกลักษณ์ถือเป็นหัวใจสำคัญของแอนิเมชัน การทำให้ช็อตต่าง ๆ มีความโดดเด่น เช่น การเล่าเรื่องตลกที่น่าสนใจและสดใหม่ ช่วยเพิ่มความน่าจดจำให้กับผลงาน นอกจากนี้ การเลือกท่าทางและการแสดงของตัวละครที่สอดคล้องกับอารมณ์และสถานการณ์ ยังช่วยเสริมความสมจริงและเพิ่มพลังให้กับการเล่าเรื่องในแอนิเมชัน จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...เราไม่จำเป็นต้องแอคติ้ง (Acting) ดีนะ หมายถึงตัว
เราเองไม่จำเป็นต้องถ่ายเรฟเฟอเรนซ์ (Reference) ดี
เราสามารถใช้สมมุติว่ามีช็อต (shot) ประมาณนี้ หนึ่งเรื่อง
นี้เราเคยดู เราก็ไปเอาของเขาใช้ แล้วปรับเท็กซ์เจอร์ (Texture)
ทำความเข้าใจคาแรกเตอร์ (Character) ทำความเข้าใจ
กราฟของชีวิต ซึ่งเรื่องนี้ต้องมีคนมาปูทางให้เรา..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การใช้ตัวอย่างอ้างอิง (Reference) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสร้างการแสดงของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยความสามารถด้านการแสดงของตนเองเป็นหลัก การอ้างอิงจากภาพยนตร์หรือผลงานอื่น ๆ และปรับแต่งให้สอดคล้องกับบริบทของตัวละครและเรื่องราวในโปรเจกต์ ช่วยเพิ่มความสมจริงและตอบโจทย์ความต้องการของงานได้ดียิ่งขึ้น จากคำสัมภาษณ์ของ ขวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...ถ้าตรงนั้นเราแน่นอนเราไม่ต้องไปคิดถึงมัน
อะครับ หมายถึงว่าตอนทำงานเราจะมีเวลาไปโฟกัส
กับชอยส์ (Choice) ในการแสดง และเรื่องการสื่อสาร
ในช็อตและเรื่องการสื่อสารในช็อต (Shot) มากกว่า
เมสเสจ (Message) ที่ผู้กำกับบริฟ (Brief) มา หรือ
ว่า คนดูควรจะรู้สึกกับตัวละครนี้ยังไง หรือว่าการขยับ
แบบนี้มันดูน่าเชื่อถือแล้วมัย..."

(ขวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

เมื่อนักแอนิเมชันมีความเข้าใจพื้นฐานการเคลื่อนไหวอย่างมั่นคง พวกเขาจะสามารถมุ่งเน้นไปที่การเลือกวิธีการแสดงที่เหมาะสม เพื่อให้การเคลื่อนไหวของตัวละครสื่อสารอารมณ์และข้อความที่ผู้กำกับต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใส่ใจในรายละเอียดเหล่านี้ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและสร้างความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับผู้ชม จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำกล่าวว่า

"...แอกติ้ง (Acting) ก็เป็นสิ่งที่ควรรู้ไว้

เขาแค่พอทำงานได้ถ้าคุณไฝฝ้นอยากไปทำงาน

ที่ดรีมเวิร์กส์ (Dream Works) บลูสกาย (BlueSky)

สิ่งนี้ก็เป็นถ้าคุณมีแพสชัน (Passion) อยาก

ไปทางนั้น..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

ทักษะด้านการแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation) มีบทบาทสำคัญในการสร้างตัวละครที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถสื่อสารอารมณ์ได้อย่างชัดเจน การพัฒนาทักษะนี้ไม่เพียงช่วยให้งานแอนิเมชันมีคุณภาพสูงขึ้น แต่ยังเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้ที่มีความฝันอยากทำงานในสตูดิโอระดับโลก เช่น ดรีมเวิร์กส์ (DreamWorks) หรือ บลูสกาย (Blue Sky)

ทักษะด้านการแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation) เป็นทักษะที่ต้องการทั้งการเข้าใจพื้นฐานการเคลื่อนไหวและการเลือกวิธีการแสดงหรือไอเดียที่เหมาะสมกับตัวละครและบริบทของงาน เมื่อมีการใช้ตัวอย่างอ้างอิง (Reference) และการเข้าใจลักษณะเฉพาะของตัวละคร จะทำให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างการแสดงที่ สมจริงและน่าสนใจได้ โดยไม่เพียงแต่ต้องใช้ความสามารถในการแสดงเท่านั้น แต่ต้องสามารถปรับไอเดียและการแสดงให้เหมาะสมกับตัวละครและสถานการณ์ในแต่ละฉากได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.5 การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis)

การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis) เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเข้าใจและพัฒนาทักษะในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครที่สมจริงและมีความหมาย กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการเคลื่อนไหวในแอนิเมชันที่มีคุณภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการวิเคราะห์วิธีการสร้างท่าทาง (Pose) และการใช้เฟรม (Frame) เพื่อให้การเคลื่อนไหวในแอนิเมชันเป็นไปตามหลักการที่สมจริงและมีอารมณ์ที่ชัดเจน ซึ่งการวิเคราะห์แอนิเมชันช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์แอนิเมชันเริ่มต้นจากการศึกษาแอนิเมชันที่มีคุณภาพเพื่อทำความเข้าใจถึงวิธีการสร้างท่าทางและการเคลื่อนไหวที่สมจริง นักแอนิเมชันต้องสามารถแยกแยะระหว่างงานที่ดีและงานที่ไม่ดีได้ และนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ไปใช้ในการพัฒนาผลงานของตนเอง โดยเฉพาะในเรื่องของการเลือกใช้เฟรมและการออกแบบการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและอารมณ์ของตัวละคร

การค้นคว้า (Research) หรือการศึกษาผลงานดี ๆ จากแหล่งต่าง ๆ เป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis) นักแอนิเมชันต้องเรียนรู้วิธีการวิเคราะห์ว่าทำไมการเคลื่อนไหวในงานเหล่านั้นถึงมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม เช่น การวิเคราะห์การใช้เฟรม หรือการเลือกท่าทาง (Pose) ในการเคลื่อนไหวของตัวละคร จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ต้องรู้จักแอนาไลซ์ (Analyze) วิเคราะห์ให้เป็น ดูงานดี ๆ ให้เป็น แล้วเราดูงานดี ๆ แล้วแยกแยะระหว่างงานที่ดีกับงานที่ไม่ดี แล้วเราต้องทำความเข้าใจว่าวิธีคิดของเขา เขาใช้เฟรมอย่างนี้เพราะอะไร ก็คือการวิเคราะห์การทำรีเสิร์ช (Research) นี่เป็นส่วนหนึ่งที่เรากำลังฝึก แล้วเราต้องมี ถ้าเราเข้าใจมันอย่างลึกซึ้งจริงๆ แอนิเมชันหลังจากนี้จะเป็นเรื่องง่ายไปแล้ว..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

ทักษะการวิเคราะห์ในงานแอนิเมชันเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแยกแยะงานที่มีคุณภาพได้ รวมถึงการทำความเข้าใจแนวคิดและวิธีการใช้เฟรมของผลงานที่ดี เช่น การทำความเข้าใจกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) เพื่อให้การเคลื่อนไหวของตัวละครดูน่าเชื่อถือและเข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ผมเป็นสายแอนิเมชันที่ค่อนข้างมาทางเรียลลิสติก (Realistic) ไซมัย บอดี้ เมคานิกส์ (Body Mechanics) ค่อนข้าง พูดได้ว่าบอดี้ เมคานิกส์ (Body Mechanics) ค่อนข้างแม่น ผมก็เลยจะค่อนข้างแอนาไลซ์บอดี้ เมคานิกส์ (Analyze Body Mechanics) แอนาไลซ์เฟรม

(Analyze Frame) จากหน้าที่เราดู หน้าที่เราชอบ
ใช้เฟรม (Frame) ยังไง แล้วโพส (Pose) ยังไง
โพส (Pose) แบบไหนคือสวย สวยเพราะอะไร
ก็คือการรีเสิร์ช (Research) และแอนาไลซ์ (Analyze)..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การวิเคราะห์กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) และการจัดทำทาง (Pose) ที่เหมาะสมเป็นหัวใจสำคัญสำหรับงานแอนิเมชันที่เน้นความสมจริง (Realistic Animation) นักแอนิเมชันสามารถเรียนรู้จากผลงานที่มีคุณภาพโดยการสังเกตและทำความเข้าใจว่าเหตุใดการจัดเฟรมและท่าทางบางอย่างจึงมีเสน่ห์และสื่ออารมณ์ได้ดี กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการสร้างแอนิเมชันที่น่าสนใจและเหมาะสมกับเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...เราอาจจะคิดได้ในวันหนึ่ง แต่ว่าพอมีคนชี้
ทางแล้ว ชี้แล้วมันอ้อ มันไปต่อได้เลยได้แอนาไลซ์
(Analyze) ครึ่งหนึ่งแล้วเราจะแอนาไลซ์ (Analyze)
ต่อไปเรื่อยๆ เราารู้แล้วว่าเราจะวิเคราะห์ยังไง
เราเข้าใจแล้วว่าเขาคิดยังไง..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การวิเคราะห์งานแอนิเมชันเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันพัฒนาความสามารถในการสร้างผลงานที่สมจริงและน่าสนใจ การเรียนรู้จากการวิเคราะห์ผลงานที่มีคุณภาพ ช่วยให้นักแอนิเมชันเข้าใจองค์ประกอบที่สำคัญ เช่น การเคลื่อนไหว การใช้เฟรม และการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร กระบวนการนี้ทำให้นักแอนิเมชันสามารถปรับปรุงและต่อยอดผลงานของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง และสร้างแอนิเมชันที่มีคุณภาพสำหรับผู้ชม

การวิเคราะห์แอนิเมชันเป็นกระบวนการที่นักแอนิเมชันต้องฝึกฝนและทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพื่อให้สามารถนำทักษะนี้ไปใช้ในการสร้างผลงานที่มีความสมจริงและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้อย่างชัดเจนและมีผลกระทบต่อผู้ชม การเข้าใจลึกซึ้งถึงวิธีการทำงานที่มีประสิทธิภาพจะทำให้นักแอนิเมชันสามารถปรับปรุงงานของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง การศึกษาและการแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ในงานแอนิเมชัน เช่น การเคลื่อนไหว การใช้เฟรม หรือการจัดการกับอารมณ์ของตัวละคร ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่ไม่เพียงแต่มีคุณภาพทางเทคนิค แต่ยังสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้อย่างตรงจุด การวิเคราะห์งาน

แอนิเมชันจึงเป็นสิ่งที่นักแอนิเมชันไม่สามารถมองข้ามได้ เพราะมันช่วยให้พวกเขาสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหลากหลายและดึงดูดผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.6 โปรแกรมและเครื่องมือสำหรับงานแอนิเมชัน (Programs & Tools)

โปรแกรมและเครื่องมือสำหรับงานแอนิเมชัน (Programs & Tools) คือเครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่นักแอนิเมชันใช้ในการสร้างผลงานแอนิเมชัน ซึ่งมีหลากหลายประเภทที่ช่วยให้งานในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการแอนิเมชันสะดวกและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เครื่องมือเหล่านี้สามารถแบ่งออกเป็นสองประเภทหลัก

โปรแกรม 3 มิติ โปรแกรมหลัก (3D Programs) เช่น ออโตเดสก์ มายา (Autodesk Maya) เบลนเดอร์ (Blender) 3ds Max (ทรีดีเอ็กซ์ แมกซ์) ซึ่งเป็นโปรแกรมหลักที่ใช้ในการสร้างโมเดล 3 มิติ การใส่กระดูก การเคลื่อนไหว และการเรนเดอร์ ส่วนใหญ่แล้วโปรแกรมเหล่านี้มีฟังก์ชันที่ครอบคลุมในทุกขั้นตอนของกระบวนการทำโปรดัคชันของงานแอนิเมชัน

เครื่องมือเสริม (Tools) หรือ ปลั๊กอิน (Plugin) ซึ่งเป็นเครื่องมือเสริมที่ช่วยเพิ่มความสามารถให้กับโปรแกรมหลัก เช่น วี-เรย์ (V-Ray) สำหรับการเรนเดอร์ภาพ แอดวานซ์ สเกเลตัน (Advanced Skeleton) สำหรับการใส่กระดูกตัวละคร หรือ แอนิมบอต (AnimBot) สำหรับการจัดการการเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยให้นักแอนิเมชันทำงานได้เร็วขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เครื่องมือเหล่านี้ช่วยให้กระบวนการทำงานของนักแอนิเมชันง่ายขึ้น โดยการเพิ่มฟังก์ชันที่ไม่สามารถหาได้ในโปรแกรมหลัก หรือช่วยให้การทำงานซับซ้อนมีความรวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น เช่น การเรนเดอร์ที่มีคุณภาพสูง การสร้างท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือการทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ผ่านการวิเคราะห์ (Animation Analysis)

ในปัจจุบันนักแอนิเมชันที่มีประสบการณ์มักจะใช้ปลั๊กอิน (Plugins) และโปรแกรมที่ช่วยให้การทำงานมีความรวดเร็วและง่ายขึ้น เช่น การใช้แอนิมบอต (Animbot) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการสร้างแอนิเมชันให้มีความราบรื่นและเร็วขึ้น โดยเครื่องมือเหล่านี้ช่วยให้ผู้ใช้สามารถโฟกัสกับการออกแบบและทักษะการสร้างสรรค์ได้มากขึ้น โดยไม่ต้องเสียเวลาไปกับกระบวนการที่ซ้ำซ้อน จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ถ้าเราทำงานแบบแมนวล (Manual) แล้วรู้สึก
ว่าทำไมงานยากจังนะ ซึ่งจริงๆมันมีทูล (Tool) ที่ช่วย
ให้ทำงานง่ายแต่เราไม่รู้ อันนี้คือเราต้องรู้ว่ามันมีทูล (Tool)
แบบนี้อยู่ในโลกนะ ที่จะช่วยให้เราทำงานง่ายขึ้น และ
รู้วิธีการใช้อย่างฉลาด อันนี้เราพูดถึงเรื่องเวิร์ก สมาร์ท
(Work Smart) แล้วเวิร์ก สมาร์ท (Work Smart) และ

ฟาสต์ (Fast) ให้ทำงานง่ายขึ้น..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การทำงานแบบเวิร์ก สมาร์ท (Work Smart) หมายถึงการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็น การที่นักแอนิเมชันสามารถรู้จักเลือกใช้เครื่องมือที่ช่วยให้ทำงานง่ายและเร็วขึ้น ไม่เพียงช่วยประหยัดเวลา แต่ยังคงรักษาคุณภาพของผลงานได้ในระดับสูง การเรียนรู้ที่จะใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เต็มศักยภาพจึงเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและพร้อมสำหรับความท้าทายใหม่ ๆ ในอุตสาหกรรม จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...ในแต่ละสตูดิโอจะมีอินเฮาส์ ซอฟต์แวร์ (In-house software) ของเขาอยู่ ซึ่งจะมีเวลาให้เราเรียนรู้ประมาณ 1-2 วีค (Week) เขาจะให้เราเรียนรู้ ไพป์ไลน์ (Pipeline) เรียนรู้ซอฟต์แวร์ซอฟต์แวร์ (Software) ของเขา ถ้าเกิดว่าเรายังทำไม่เป็น เขาก็จะสอนให้..."

(ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

ในสตูดิโอแอนิเมชันหลายแห่ง จะมีการพัฒนาโปรแกรมหรือเครื่องมือเฉพาะ (In-house software) เพื่อรองรับกระบวนการทำงานและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกันของทีม การจัดเวลาให้ทีมงานได้เรียนรู้เครื่องมือและกระบวนการทำงานแบบเป็นขั้นตอน (Pipeline) ก่อนเริ่มงานจริง ไม่เพียงช่วยลดความผิดพลาด แต่ยังช่วยให้ทุกคนสามารถทำงานได้อย่างราบรื่นและสอดคล้องกับระบบเฉพาะของสตูดิโอมากขึ้น การอบรมเหล่านี้จึงเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถปรับตัวเข้ากับรูปแบบการทำงานที่หลากหลายได้อย่างรวดเร็ว

การใช้โปรแกรมและเครื่องมือที่เหมาะสมมีความสำคัญมากในการทำงานแอนิเมชัน โดยนักแอนิเมชันต้องเข้าใจและเลือกใช้เครื่องมือที่สามารถช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งในปัจจุบันมีเครื่องมือหลายชนิดที่สามารถใช้ร่วมกับโปรแกรมหลักเพื่อเสริมความสามารถในการสร้างแอนิเมชัน เช่น แอนิมบอต (Animbot) ที่ช่วยให้การเคลื่อนไหวหรือการสร้างงานพิเศษเป็นไปได้ง่ายและเร็วขึ้น การรู้จักใช้เครื่องมือให้เหมาะสมจึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและทำให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพได้ในเวลาอันสั้น

4.2.7 การมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation)

ในงานแอนิเมชันการมองงานศิลป์ (Art Sense) หรือการรับรู้ศิลปะหมายถึงความสามารถในการรับรู้และประเมินคุณค่าของงานศิลปะแต่ละชิ้น ซึ่งรวมถึงความสามารถในการแยกแยะสไตล์และความสวยงามของแอนิเมชัน รวมถึงความเข้าใจในเทคนิคและองค์ประกอบ

ต่าง ๆ ที่ทำให้การเคลื่อนไหวของตัวละครดูสมจริงและน่าสนใจ การพัฒนาสายตาในการมองงานแอนิเมชันถือเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพในระดับนานาชาติ นักแอนิเมชันต้องมีความสามารถในการแยกแยะได้ว่า สไตล์ของงานนั้น ๆ คืออะไร และสามารถประเมินได้ว่างานนั้นสวยหรือไม่สวย โดยผ่านการฝึกฝนและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาและดูงานแอนิเมชันอย่างต่อเนื่อง

การรับรู้ศิลปะในแอนิเมชันเกี่ยวข้องกับการพัฒนาสายตาและการเรียนรู้จากงานแอนิเมชันต่าง ๆ ที่มีคุณภาพ เช่น การดูและศึกษาการเคลื่อนไหวของตัวละคร การเลือกสไตล์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงการวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สี องค์ประกอบของภาพ การเคลื่อนไหว และการใช้เฟรมต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ คำพูดของนักแอนิเมชันที่ได้สัมภาษณ์ในงานวิจัยสามารถยืนยันความสำคัญของทักษะนี้ได้ จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่

"...ถ้าเราฝึกสายตาให้เรามองออกนะครับก็คือเราสามารถจำแนกสไตล์ได้ว่ามันคืออะไร และเราสามารถบอกได้ว่างานนั้นสวยไม่สวย อันนี้เป็นฮาร์ดสกิลส์ (Hard Skills) ที่มาจากสายตา ต้องดูบ่อยๆ ต้องแยกแยะบ่อยๆ..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

การฝึกฝนสายตาเป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชัน โดยการดูและแยกแยะงานแอนิเมชันบ่อย ๆ ช่วยให้สามารถจำแนกสไตล์และประเมินคุณภาพของงานได้อย่างแม่นยำ การฝึกนี้ไม่เพียงช่วยพัฒนาความชำนาญในด้านฮาร์ดสกิลส์ (Hard Skills) แต่ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์และดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากขึ้น จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่

"...งานแอนิเมชันสายตาสำคัญ เวลาดูมันก็จะเห็นอะไรมากกว่าเราดูบ่อยๆ ตาเรามันก็จะปรับไป รู้ว่าอะไรที่มันใช่ อะไรที่มันดูเพี้ยนๆแปลกๆ..."

(ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

การฝึกฝนสายตาอย่างต่อเนื่องช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างงานที่มีคุณภาพและงานที่มีข้อบกพร่องได้อย่างแม่นยำ การดูงานแอนิเมชันบ่อย ๆ ทำให้สายตาคุ้นชินกับองค์ประกอบที่ดีและช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์และน่าสนใจยิ่งขึ้น จากคำสัมภาษณ์ของ ชวลิต แก้วมณี กล่าวว่

"...แอนิเมเตอร์ (Animator) จำเป็นก็คือเรื่องสายตา
เวลาเราไปชินกับการตรวจชีร์มันก็แบบนิ่ง ถ้าเราไปทำ
ควอลิตี้ฟีเจอร์ฟิล์ม (Quality Feature Film) สายตาเรา
วิธีการคิดเรา ถ้าเราคิดพวกนี้บ่อยๆ ในแต่ละครั้งที่ได้
คอมเมนต์ (Comment) อยู่ดีๆเราจะมองออก..."
(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

การฝึกฝนสายตาอย่างสม่ำเสมอช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถประเมินคุณภาพของงานได้อย่างแม่นยำ โดยเฉพาะในโปรเจกต์คุณภาพสูง เช่น งานภาพยนตร์ (Feature film) ซึ่งต้องการความละเอียดและการวิเคราะห์ที่ลึกซึ้ง ความสามารถนี้พัฒนาได้จากการตรวจงานและการรับคำแนะนำอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยให้เข้าใจรายละเอียดและองค์ประกอบที่สำคัญในงานแอนิเมชันได้ดียิ่งขึ้น

ในภาพรวมการมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation) นั้นเป็นทักษะที่สำคัญที่นักแอนิเมชันต้องฝึกฝนและพัฒนาเพื่อให้สามารถแยกแยะและประเมินคุณค่าของงานได้อย่างถูกต้อง โดยการฝึกฝนสายตาผ่านการศึกษาและการดูงานแอนิเมชันบ่อย ๆ จะช่วยให้นักแอนิเมชันมีความสามารถในการรับรู้และวิเคราะห์ความสวยงามและคุณภาพของงานได้ดียิ่งขึ้น

บทสรุปของฮาร์ดสกิล(Hard Skills) ในงานแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ

ฮาร์ดสกิล (Hard Skills) เป็นทักษะทางเทคนิคที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการสร้างผลงานที่มีคุณภาพในระดับนานาชาติทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยในการสร้างแอนิเมชันที่สมจริง แต่ยังช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับทีมงานจากหลากหลายชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการพัฒนาฮาร์ดสกิลเหล่านี้ นักแอนิเมชันจะสามารถตอบสนองต่อความต้องการในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลกได้

จากการศึกษาทักษะที่สำคัญในงานแอนิเมชัน เช่น พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Fundamentals) กระบวนการทำงานแอนิเมชัน (Animation Workflow) กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation) การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis) การใช้โปรแกรมและเครื่องมือ (Programs & Tools) การมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation) และ ทักษะภาษาอังกฤษ พบว่า การพัฒนาและการฝึกฝนทักษะเหล่านี้อย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างแอนิเมชันที่มีคุณภาพและสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้

พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Fundamentals) เช่น กฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน (12 Principles of Animation) ช่วยให้นักแอนิเมชันสร้างการเคลื่อนไหวที่ดูเป็นธรรมชาติและมีอารมณ์

ร่วม ในขณะที่กระบวนการทำงานแอนิเมชัน (Animation Workflow) ช่วยให้ผู้สามารถทำงานร่วมกับทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นนักออกแบบตัวละคร นักสร้างโมเดล 3 มิติ หรือทีมโปรแกรมเมอร์ที่พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน

กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) และ การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation) เป็นทักษะที่สำคัญในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครที่สมจริงและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน การเข้าใจการวางท่าทาง การแสดงน้ำหนั และการใช้ กฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน (12 Principles of Animation) จะช่วยให้ นักแอนิเมชันสามารถออกแบบการเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวาและดูสมจริง

การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis) เป็นการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวที่ช่วยให้ นักแอนิเมชันสามารถเข้าใจท่าทางและเฟรมที่ทำให้งานแอนิเมชันดูมีประสิทธิภาพมากขึ้น การเรียนรู้จากงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพและการทำการวิจัยเพื่อวิเคราะห์ท่าทางที่สมจริงและเหมาะสมกับอารมณ์ของตัวละครจะช่วยให้ นักแอนิเมชันสร้างผลงานที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของโปรเจกต์

การใช้โปรแกรมและเครื่องมือ (Programs & Tools) ที่เหมาะสมมีความสำคัญมาก เพราะเครื่องมือเหล่านี้จะช่วยให้การทำงานรวดเร็วขึ้นและทำให้สามารถทำงานในหลายขั้นตอนของแอนิเมชันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โปรแกรม 3 มิติ เช่น ออโตเดสก์ มายา (Autodesk Maya) เบเลนเดอร์ (Blender) 3ds Max (ทรีดีเอ็กซ์ แมกซ์) และเครื่องมือเสริม(Plugin) เช่น แอนิมบอต (AnimBot) เป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างแอนิเมชันให้มีความรวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้น

สุดท้ายการมองเห็นศิลปะในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation) หรือการมองเห็นศิลปะในแอนิเมชัน เป็นทักษะที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแยกแยะคุณค่าของงานแอนิเมชันและเลือกสไตล์ที่เหมาะสมกับงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกฝนในการดูงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพจะช่วยให้ นักแอนิเมชันสามารถแยกแยะความสวยงามและคุณภาพของงานได้ดีขึ้น

การพัฒนาฮาร์ดสกีลที่สำคัญในงานแอนิเมชันไทยเป็นสิ่งจำเป็นในการเข้าสู่ตลาดแอนิเมชันระดับนานาชาติโดยทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงเท่านั้น แต่ยังช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับทีมงานจากหลากหลายชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกฝนและพัฒนาฮาร์ดสกีลในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้โปรแกรมและเครื่องมือ การแสดง และการวิเคราะห์แอนิเมชัน เป็นเครื่องมือในการทำงานจะช่วยเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลก

4.3 ซอฟต์สกีลที่จำเป็นสำหรับการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ

ซอฟต์สกีล (Soft Skills) เป็นชุดทักษะที่เน้นการพัฒนาการสื่อสาร ความสามารถในการปรับตัว และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ทักษะเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการจัดการอารมณ์ การแก้ปัญหา และการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เช่น อุตสาหกรรมแอนิเมชันที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีและการทำงานข้ามวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง

สำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการก้าวสู่การทำงานระดับนานาชาติซอฟต์สกีลเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะช่วยให้พวกเขาสามารถทำงานร่วมกับทีมงานจากหลากหลายประเทศ และวัฒนธรรมได้อย่างราบรื่น ไม่เพียงแต่จะเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน แต่ยังช่วยให้สามารถตอบสนองต่อความคาดหวังและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซอฟต์สกีลที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติจึงครอบคลุมทักษะหลากหลายด้าน ทั้งการปรับตัว การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และทัศนคติเชิงบวก ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยสนับสนุนให้พวกเขาสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับมาตรฐานสากล

4.3.1 การปรับตัว (Adaptability)

การปรับตัว (Adaptability) เป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมระดับนานาชาติเนื่องจากสภาพแวดล้อมการทำงานในต่างประเทศมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วและมักมีความแตกต่างจากระบบการทำงานในประเทศไทย ทั้งในด้านรูปแบบการจ้างงาน การทำงานร่วมกับทีมงานที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม และการตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของลูกค้าและผู้กำกับในแต่ละโปรเจกต์ การปรับตัวช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถตอบสนองต่อเงื่อนไขที่ไม่แน่นอนและเปลี่ยนแปลงไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้สามารถทำงานได้อย่างราบรื่นในสภาพแวดล้อมการทำงานที่มีความหลากหลาย จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...น่าจะเป็นเรื่องไมนด์เซต (Mindset) มากกว่า
การทำงานต่างประเทศมันจะไม่เหมือนไทย ที่ไทย
เราเป็นแนวแบบฟูลไทม์ (full time) เป็นแนวพนัก
งานประจำ มันจะออโตเมติก (Automatic) ต่อ
สัญญาปีต่อปีไปเรื่อยๆ แต่ว่าที่ต่างประเทศไม่ใช่
ของต่างประเทศขึ้นอยู่กับระยะเวลาของโปรเจกต์
อย่างทำที่จีนอย่างนี้ จะเป็นสัญญาปีต่อปี หมดปี
นี้ถ้าปีหน้าเขาไม่มีโปรเจกต์ เขาก็ไม่จ้างเราต่อแล้ว

แล้วพอมาทิไซน แคนาดา อเมริกา ยุโรป มันจะ
เป็นสัญญาณระยะสั้นทั้งนั้นเลย..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

ในต่างประเทศ การจ้างงานนักแอนิเมชันมักขึ้นอยู่กับระยะเวลาของโครงการ ทำให้ไม่มีความมั่นคงเหมือนระบบพนักงานประจำในประเทศไทย นักแอนิเมชันจึงต้องมีความยืดหยุ่นสูง พร้อมปรับตัวให้เข้ากับสภาพที่ไม่แน่นอน และเตรียมตัวสำหรับการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ความสามารถในการรับมือกับสถานการณ์เหล่านี้จึงเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้พวกเขาประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติจากคำสัมภาษณ์ของ ชวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...แต่สุดท้ายแล้วเราต้องทำให้ได้ว่านี่
คือหนังของคนอื่น ถ้าสุดท้ายหนังออกมาดี
เราจะภูมิใจกับช็อต (shot) ของเราที่อยู่ใน
หนังอยู่แล้ว..."

(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

การทำงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติต้องการความยืดหยุ่นทางจิตใจ โดยนักแอนิเมชันต้องเปิดใจยอมรับบทบาทของตนในฐานะส่วนหนึ่งของทีม การปรับตัวเช่นนี้ช่วยให้สามารถทำงานสอดคล้องกับทิศทางที่ผู้กำกับกำหนด และลดความขัดแย้งระหว่างแนวคิดส่วนตัวกับเป้าหมายของทีม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่นและสร้างผลงานที่มีคุณภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...ต้องปรับตัวกับเรื่องของสไตลงาน
สิ่งที่ลูกค้ากับผู้กำกับเขาต้องการ คือสิ่งที่
เราต้องเปลี่ยนแปลงตลอดตามงาน..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

นักแอนิเมชันจำเป็นต้องมีความยืดหยุ่นในการปรับตัวตามสไตลงานและความต้องการของลูกค้าและผู้กำกับ การปรับตัวในลักษณะนี้ช่วยให้ผลงานสอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดและตอบสนองความคาดหวังในระดับสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผลงานมีคุณภาพและเหมาะสมกับทิศทางของโปรเจกต์

การปรับตัวเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักแอนิเมชันไทยที่ต้องการสร้างความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติความสามารถในการปรับตัวไม่เพียงแต่ช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับทีมและลูกค้าจากหลากหลายวัฒนธรรมได้อย่างราบรื่น แต่ยังช่วย

ส่งเสริมการพัฒนาทักษะเชิงเทคนิคและทักษะทางอารมณ์ที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพสูง ตรงตามความต้องการของตลาดและผู้ว่าจ้างในระดับนานาชาติ

4.3.2 การทำงานเป็นทีม (Teamwork)

การทำงานเป็นทีมเป็นทักษะสำคัญในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติเนื่องจากการสร้างผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพสูงต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ ทีมงานในสายงานต่าง ๆ หรือเพื่อนร่วมทีมแอนิเมชัน การทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้โปรเจกต์ดำเนินไปอย่างราบรื่นและเป็นไปตามเป้าหมาย โดยการทำงานเป็นทีมที่ดีประกอบด้วย การสื่อสารที่ชัดเจน การสนับสนุนซึ่งกันและกัน และการเข้าใจบทบาทของแต่ละคน จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...ที่นี่เราจะชื่นชมกันด้วยผลงาน และชื่นชมเวลาปาร์ตี้กันเพราะมีโอกาสได้คุยกัน ได้รู้จักกัน การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญเพราะต้องทำงานกับทั้งผู้กำกับและเพื่อนร่วมงาน..."
(ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

การทำงานเป็นทีมในระดับนานาชาติไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในที่ทำงาน แต่ยังรวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ นอกเวลางาน เช่น การเข้าร่วมปาร์ตี้หรือกิจกรรมสังคม ซึ่งเปิดโอกาสให้สมาชิกทีมได้พูดคุยและเข้าใจกันมากขึ้น การสร้างบรรยากาศที่ดีเช่นนี้ช่วยส่งเสริมความสามัคคีและทำให้การทำงานร่วมกับผู้กำกับและเพื่อนร่วมงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ลีด (Lead) จะค่อนข้างทำซัพพอร์ต (Support) ซุป (Sup) ก็ตรวจงานลีด (Lead) ค่อนข้างซัพพอร์ต (Support) แบบทำไลบรารี (Library) บางคนช็อต (Shot) ไกลเคียงกันก็แชร์ไลบรารี (Library) ให้แก่กันก็ค่อนข้างเป็นทีม แต่เราไม่ใช่ทีมแบบทุกคนมาช่วยกันขนาดนั้น..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

ในต่างประเทศ การทำงานแบบทีมเน้นการแบ่งหน้าที่ที่ชัดเจนและการรับผิดชอบในส่วนของตัวเอง แม้ว่าจะไม่ได้ช่วยกันทุกขั้นตอน แต่มีการสนับสนุนกันผ่านการแบ่งปันข้อมูล เช่น การแชร์ไลบรารี (Library) หรือองค์ประกอบที่ใช้ร่วมกันในงาน การทำเช่นนี้ช่วยลดการทำงานซ้ำซ้อนและเพิ่มความรวดเร็วในกระบวนการผลิต การจัดระบบที่ดีและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพยัง

ช่วยเสริมให้ทีมสามารถทำงานได้อย่างราบรื่นและตอบโจทย์เป้าหมายของโปรเจกต์ได้อย่างสมบูรณ์ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่

"...ทีมเวิร์ก (Teamwork) ค่อนข้างสำคัญมาก เรื่องการสื่อสารมันจะต้องสื่อสาร เพราะว่า โปรเจกต์ฟีเจอร์ (Feature) มัน เบรนสตอร์ม (Brainstorm) เยอะบางที่ช็อต (Shot) ที่แล้วมันเปลี่ยนไต่เร็กชัน (Direction) ไปอีกไต่เร็กชัน (Direction) นี่ง แล้วมันไม่ได้ฮุกอัพ (Hook up) กับเรา ทุกวันจะมีแอนิเมชันเดลี (Animation daily) คือ แอนิเมเตอร์ (Animator) ส่งงานและคุยกับซูเปอร์ไวเซอร์ (Supervisor) คุยกับแอนิม ได (Anim Di) คุยกับ ไต่เร็กเตอร์ (Director) เขาก็จะมีลิงก์ (Link) ให้เราเข้าไปฟัง และให้ไปดูว่าแต่ละคน แต่ละช็อต (Shot) มันโดนคอมเมนต์ (comment) อะไร และก็ต้องฟังช็อต (Shot) ของคนอื่นด้วยว่ามีคอมเมนต์ (comment) อะไร แล้วก็ต้องทักไปคุยกับเขา..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

การสื่อสารเป็นหัวใจสำคัญของการทำงานในทีมแอนิเมชัน โดยเฉพาะในโปรเจกต์ขนาดใหญ่ที่มีการเปลี่ยนแปลงทิศทางอยู่บ่อยครั้ง การประชุมรายวัน (Animation Daily) ช่วยให้ทีมสามารถติดตามความคืบหน้าและเข้าใจความคิดเห็นหรือคำแนะนำจากหัวหน้าทีมและผู้กำกับอย่างชัดเจน นอกจากนี้ การฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับงานของสมาชิกคนอื่นยังช่วยเพิ่มมุมมองใหม่ ๆ และเสริมสร้างความเข้าใจร่วมกัน ทำให้งานสามารถปรับปรุงได้อย่างทันท่วงทีและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น การสื่อสารที่สม่ำเสมอและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยให้ทีมสามารถพัฒนางานได้ตรงตามเป้าหมายและเสริมสร้างความเข้าใจระหว่างสมาชิกในทีม

การทำงานเป็นทีมในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติมีความสำคัญต่อการทำงานให้มีประสิทธิภาพและเป็นไปตามทิศทางที่กำหนด การทำงานเป็นทีมที่ดีต้องประกอบด้วย การสร้างความสัมพันธ์ที่ต่อนอกเวลางาน การสนับสนุนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน และการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ ปัจจัยเหล่านี้ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้กำกับและลูกค้าได้อย่างดี

4.3.3 ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นทักษะสำคัญที่ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมแอนิเมชัน และเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้นักแอนิเมชันโดดเด่นในเวทีสากล ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว ในวงการสร้างสรรค์และเทคโนโลยี การมีความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถออกแบบและพัฒนาผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถสร้างความแตกต่างจากผลงานของคนอื่น และเพิ่มคุณค่าให้กับตัวเองและองค์กร นักแอนิเมชันที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีทักษะในการสร้างไอเดียใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มมิติให้กับงาน มีความสามารถในการออกแบบงานให้ดูน่าสนใจมากขึ้น และยังสามารถนำเสนอเอกลักษณ์ส่วนตัวลงไปในผลงาน ทำให้ผลงานนั้นโดดเด่นในตลาดแอนิเมชันที่มีการแข่งขันสูง จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...เพอร์ซันนัลโปรเจกต์ (Personal Project) ไม่ใช่งานที่เราทำให้กับออฟฟิศที่เราทำอยู่เพราะงานที่ทำให้กับออฟฟิศทิศทางของงานมันก็จะไปตามที่ออฟฟิศวางไว้ แต่ถ้าเราทำงานเพอร์ซันนัล (Personal) มันก็จะเป็นลายเซ็นของเราเอง อยากทำอะไรเราก็จะใส่ของเราเองเพอร์ซันนัลโปรเจกต์ (Personal Project) ก็คืองานฝีมืองานเทศกาลที่เราทำเอง น่าจะเป็นอะไรที่ดีที่สุดแล้วสำหรับงานแอนิเมชัน มันได้ใส่ตัวเองเข้าไป..."
(ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

การทำโปรเจกต์ส่วนตัว (Personal Project) มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะเฉพาะตัวของนักแอนิเมชัน เพราะช่วยให้พวกเขาสามารถทดลองไอเดียและแสดงสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองโดยไม่มีข้อจำกัดจากองค์กร การสร้างผลงานเหล่านี้ไม่เพียงแต่เสริมสร้างความมั่นใจ แต่ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างพอร์ตโฟลิโอที่สะท้อนตัวตนและความสามารถของพวกเขาได้อย่างชัดเจน เหมาะสำหรับการนำเสนอตัวเองในระดับนานาชาติ จากคำสัมภาษณ์ของ ชวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...ที่เหลื้อมันเป็นเรื่องของการดีไซน์ ทำยังไงให้ดูสวยขึ้น ดูแปลกใหม่ขึ้น แบบให้มันดูมีเฉพาะทางมากขึ้น..."
(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

การพัฒนาด้านดีไซน์และการออกแบบเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้งานแอนิเมชันโดดเด่นและแตกต่าง การออกแบบที่สวยงามและมีเอกลักษณ์ช่วยดึงดูดความสนใจและสร้างความ

ประทับใจให้กับผู้ชม ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถนำเสนองานที่ตอบโจทย์ทั้งในด้านศิลปะและความต้องการของตลาดในระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...แล้วก็เรื่องของครีเอทีฟวิที (Creativity) ครีเอทีฟมันจะเป็นตัวที่ทำให้เราโดดเด่นออกมาจากคนทั่วไป บางทีโจทย์เขาให้มาแบบนี้ คุณอยากจะเสริมอะไรเข้าไปหน่อย คุณอยากจะขายตัวตนของคุณเข้าไป..."
(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างความโดดเด่นและเอกลักษณ์ในผลงาน แม้ว่าโจทย์จากลูกค้าหรือผู้กำกับอาจมีกรอบจำกัด แต่การเพิ่มแนวคิดและองค์ประกอบเฉพาะตัวเข้าไปในงานช่วยให้ผลงานมีความแตกต่างและดึงดูดความสนใจมากขึ้น ความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแค่ช่วยตอบโจทย์ความต้องการของผู้ว่าจ้าง แต่ยังเป็นโอกาสให้นักแอนิเมชันแสดงตัวตนและสร้างผลงานที่สะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะของพวกเขาได้อย่างแท้จริง จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...แรกๆผู้กำกับหรือคนทั่วไปเขาอาจจะไม่ได้ต้องการของเราตั้งแต่แรก พอเราขายตัวตน เราขายความคิดครีเอท เราใส่ใจเข้าไปเยอะๆ ของพวกนี้สักพักมันจะสร้างลายเซ็นของคุณ ไม่ช้าก็เร็ว พอเราอยู่ต่างประเทศทำงานในบริษัทใหญ่ๆมันจะสามารถทำให้เราโดดเด่นขึ้นมา..."
(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

ความคิดสร้างสรรค์และเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างชื่อเสียงในวงการแอนิเมชัน โดยเฉพาะในตลาดต่างประเทศ การที่นักแอนิเมชันแสดงตัวตนผ่านผลงานและใส่แนวคิดใหม่ ๆ เข้าไปในงานช่วยให้เกิดความโดดเด่น แม้ในช่วงแรกผลงานอาจยังไม่เป็นที่ยอมรับ แต่เมื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ลายเซ็นเฉพาะตัวจะค่อย ๆ ชัดเจนและสร้างความเชื่อมั่นในสายงานระดับนานาชาติได้ในที่สุด

ความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่นักแอนิเมชันต้องมีเพื่อสร้างความโดดเด่นและเอกลักษณ์เฉพาะตัวในผลงาน โดยความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้พวกเขามีโอกาสพัฒนาตัวเองผ่านการทำโปรเจกต์ส่วนตัว การออกแบบที่ไม่ซ้ำใคร และการนำเสนอไอเดียที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ทักษะนี้ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถตอบโจทย์ผู้ชมและสร้างความ

ประทับใจได้มากขึ้น นอกจากนี้ การแสดงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานยังเป็นการแสดงเอกลักษณ์และความมุ่งมั่นของนักแอนิเมชันในการพัฒนาตัวเองในอุตสาหกรรมระดับนานาชาติ ความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผลงานมีคุณค่าและน่าสนใจ แต่ยังเป็นแรงขับเคลื่อนให้นักแอนิเมชันสามารถก้าวไปสู่ความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับในระดับโลกได้อีกด้วย

4.3.4 ทศนคติเชิงบวก (Positive Attitude)

ทัศนคติเชิงบวก (Positive Attitude) เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติการมีทัศนคติเชิงบวกช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ในการทำงานได้อย่างมั่นใจ พร้อมทั้งส่งเสริมให้สามารถปรับตัวและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ทัศนคติเชิงบวกยังช่วยสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี ทำให้การสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานและหัวหน้าทีมเป็นไปอย่างราบรื่น ลดความตึงเครียดและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่

"...ต้องพยายามทำให้ไม่ดเซ็ต (Mind set) ไม่เนกาทีฟ (Negative) ไม่ท็อกซิก (Toxic) เป็นคนที่มีแอททิจูด Attitude ที่ดีแบบพยายามเรียนรู้ทุกอย่างเพราะว่าการที่เราต้องไปสมัครบริษัทใหม่มันจะต้องแข่งขันกับคนอื่นตลอดเวลา..."
(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

การมีทัศนคติที่ดีและเปิดรับการเรียนรู้ถือเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันในอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันสูง การหลีกเลี่ยงความคิดเชิงลบและการเป็นผู้เรียนรู้ที่ยืดหยุ่นช่วยให้ นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาตนเองและปรับตัวในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทำให้มีความพร้อมสำหรับการสมัครงานใหม่และสร้างความแตกต่างในสายงานของตน จากคำสัมภาษณ์ของ ขวลิต แก้วมณี กล่าวว่

"...ถ้าเราเห็นว่าช็อต (Shot) ของเรามันแก้แล้วมันดีขึ้น พี่ว่ามันจะเห็นผลอยู่แล้ว แต่บางคนถ้าแอททิจูด (Attitude) ตรงนี้ไม่ค่อยดี จะรู้สึกเลยว่างานจะติดขัดเพราะว่าเวลาเราทำ จะรู้สึกว่ามีกำแพงมากนั้นไว้แล้วก็จะไม่เห็นด้วยกับความคิดของลีด (Lead) ของซูบ (Sup) หรือแม้กระทั่งของผู้กำกับที่คอมเมนต์ (Comment) มากก็รู้สึกว่ามันไม่เมกเซนส์ (Make sense) หรืออาจจะอยู่ที่ความชอบ..."
(ขวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

การมีทัศนคติเชิงบวกช่วยให้นักแอนิเมชันเปิดรับคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากหัวหน้าทีมหรือเพื่อนร่วมงานได้ดีขึ้น ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงงานอย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกันทัศนคติที่ไม่ดีอาจก่อให้เกิดการต่อต้านต่อคำวิจารณ์ ทำให้งานขาดการพัฒนาและส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกันในทีม จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...เราเป็นคนมองโลกในแง่ดี แต่เราตั้งเป้าหมาย
เราอย่าตั้งเป้าหมายให้มันไกลเกินไป เราตั้งแบบสั้นๆ
ง่ายๆ มันทำให้ทุกๆครั้งที่เราเดินไปข้างหน้าจะรู้สึกกว่า
เราไม่เหนื่อยจนเกินไป เราจะสัมผัสได้ว่าเราเข้าใกล้
ความสำเร็จ หรือฝันที่เราวางไว้..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

การตั้งเป้าหมายระยะสั้นที่สามารถทำได้จริงช่วยให้นักแอนิเมชันไม่ท้อแท้และมองเห็นความก้าวหน้าของงานได้ชัดเจน การมองโลกในแง่ดีและการตั้งเป้าหมายที่ละขั้นยังช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานอย่างต่อเนื่อง

ทัศนคติเชิงบวกเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาตนเองและปรับตัวได้ดีในอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันสูง การมีทัศนคติที่ดี การเปิดใจรับคำแนะนำ และการตั้งเป้าหมายระยะสั้นที่เป็นไปได้ ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาผลงานได้อย่างต่อเนื่องและก้าวหน้าในเส้นทางอาชีพได้อย่างมั่นคง ทัศนคติเชิงบวกยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้การทำงานเป็นทีมราบรื่นและสร้างบรรยากาศการทำงานที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ในทีม

4.3.5 การเข้าสังคม (Social Skills)

ทักษะการเข้าสังคม (Social Skills) เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันทำงานร่วมกับทีมได้อย่างราบรื่นและสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี การเข้าสังคมในที่ทำงานไม่เพียงเกี่ยวข้องกับการสื่อสารหรือการปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวก แต่ยังรวมถึงการรักษาทัศนคติที่ดีและการปรับตัวเพื่อให้เกิดความเข้ากันได้ในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายและมีการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด การเข้าสังคมที่ดีช่วยให้นักแอนิเมชันได้รับความไว้วางใจจากเพื่อนร่วมงานและปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมองค์กร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยให้ทำงานในระดับนานาชาติได้อย่างประสบความสำเร็จ จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...พวกสกิลส์ (Skills) การเข้าสังคมผมว่าก็ยังสำคัญ
การมองโลกในแง่ดี การไม่นินทาชาวบ้าน ที่นี้ไม่ค่อยมีนะ
คนที่ไม่เฟรนนี่น้อยมาก เหมือนกับว่าคนไหนที่เราารู้สึกไม่

โอเคกับเขา สักพักหนึ่งเขาจะถูกกรองออกไปเอง ออฟฟิศ
จะไม่ต่อสัญญากับคนนั่นเอง เพราะเขาใช้วิธีการให้
เพื่อนร่วมงานรีวิวการทำงานรายปีกันเอง ..."
(ทิมมพร ที่ปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

ทักษะการเข้าสังคมและการรักษาทัศนคติเชิงบวกในที่ทำงาน เช่น การมองโลกในแง่ดี และการไม่สร้างปัญหากับเพื่อนร่วมงาน ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมบรรยากาศการทำงานที่ดีในทีม นอกจากนี้ ทัศนคติที่ดีเหล่านี้ยังมีผลโดยตรงต่อการประเมินผลงานรายปีของพนักงาน การมีทักษะการเข้าสังคมที่เหมาะสมจึงช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในทีม และเพิ่มความมั่นคงในสายอาชีพของนักแอนิเมชัน จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ถ้าคุณเป็นคนทำงานใหม่ๆคุณต้องพยายามสร้าง
คอนเนกชัน (Connection) กับทุกคน คนที่ทำงานต่าง
ประเทศ จริงๆคอนเนกชัน (Connection) เป็นเรื่องสำคัญเลย
ต่อให้คุณเก่งต้องพยายามให้ได้รับความเชื่อถือจากเพื่อน ..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การสร้างความสัมพันธ์ในที่ทำงานเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักแอนิเมชัน โดยเฉพาะผู้ที่เพิ่งเริ่มต้นในสายอาชีพ การได้รับความไว้วางใจจากเพื่อนร่วมงานและสร้างเครือข่ายที่แข็งแกร่งไม่เพียงช่วยให้การทำงานราบรื่น แต่ยังส่งผลต่อโอกาสในการเติบโตในสายงาน เช่น การได้รับคำแนะนำหรือโอกาสในการทำงานใหม่ในอนาคต เครือข่ายที่ดีจึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติจากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...เคยสัมภาษณ์มาที่นี้ เขาไม่อยากจะคนที่
มาทำงานแล้วไม่ค่อยกับใครเลยเขาอยากให้ทุกคน
ทำงานอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอนจอย (Enjoy)
ทุกคนแฮปปี้ด้วยกันตอนสัมภาษณ์ก็ต้องดูเลย
ว่าคนแบบนี้ต่อให้คุณเก่งแต่ว่าคุณไม่ได้เอนจอย
(Enjoy) กับทีมเท่าไร คุณอาจจะไม่ได้เป็นส่วน
หนึ่งกับทีมก็ได้ในอนาคต ซึ่งมันแล้วแต่บริษัทด้วย..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

ความสำคัญของการทำงานเป็นทีมในองค์กรต่างประเทศ ซึ่งมองว่าบรรยากาศที่ดีในทีมมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าทักษะส่วนบุคคล บริษัทมักมองหาคนที่สามารถเข้ากับเพื่อนร่วมงานได้ดีและช่วยสร้างความสุขในที่ทำงาน ความสามารถในการเข้าสังคมและทำงานร่วมกันจึงเป็น

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในสายงานแอนิเมชันระดับนานาชาติแม้จะมีทักษะดี แต่หากไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับทีม ก็อาจพลาดโอกาสในการร่วมงานได้

ทักษะการเข้าสังคมมีความสำคัญต่อการทำงานในระดับนานาชาติของนักแอนิเมชัน การมีทัศนคติที่ดี การเชื่อมโยงกับเพื่อนร่วมงาน และการสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถปรับตัวและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงานได้ ทักษะการเข้าสังคมที่ดีไม่เพียงช่วยให้การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นไปอย่างราบรื่น แต่ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันได้รับการยอมรับและเติบโตในอาชีพ

4.3.6 การสื่อสาร (Communication)

ทักษะการสื่อสาร (Communication) เป็นซอฟต์สกีล (Soft Skills) ที่สำคัญต่อการทำงานในระดับมืออาชีพ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงหมายถึงการพูดให้เข้าใจเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงการฟังอย่างตั้งใจ (Active Listening) และการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) ทักษะเหล่านี้ช่วยสร้างความไว้วางใจและบรรยากาศที่ดีในการทำงานร่วมกันในทีม โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่ต้องอาศัยความร่วมมือและการเข้าใจซึ่งกันและกัน การแสดงออกถึงการฟังอย่างจริงจังช่วยให้เข้าใจปัญหาและความต้องการของเพื่อนร่วมงานได้อย่างลึกซึ้ง และทำให้สามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งช่วยลดความขัดแย้งและสร้างความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพในทีม จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...ภาษามันสำคัญบางทีผมใช้คำศัพท์ผิดๆ ถูกๆ
เขาอาจจะรู้แหละว่าผมพูดไม่เก่ง แต่ผมก็รู้สึกผิดใน
ใจว่าเราใช้ภาษาถูกมั๊ยวะ จะพยายามทำให้ถูก
ค่อนข้างกังวล แต่เขาก็ไม่ได้แะอะไรมาก..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การพัฒนาทักษะการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ทำงานในระดับนานาชาติแม้ว่าจะมีความกังวลเรื่องการใช้ภาษาที่อาจไม่สมบูรณ์แบบ แต่การใส่ใจปรับปรุงอย่างต่อเนื่องช่วยสร้างความมั่นใจและความน่าเชื่อถือในสายอาชีพ การสื่อสารที่ดีไม่เพียงช่วยให้การทำงานราบรื่น แต่ยังสะท้อนถึงความเป็นมืออาชีพและความตั้งใจในการพัฒนาตนเองอีกด้วย จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...คอมมูนิเคชัน (Communication) ไม่ใช่แค่
การพูดนะ มันคือการฟังด้วย ถ้าเราไม่ฟังให้ดี
บางทีได้ๆ พูดอะไรมาแล้วเราไม่ฟังเค้าเขาก็จะ
ไม่รู้ปัญหาที่แท้จริง..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

การฟังอย่างตั้งใจเป็นหัวใจสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้เข้าใจปัญหาอย่างแท้จริงและตอบสนองได้อย่างเหมาะสม การฟังยังส่งเสริมความไว้วางใจในทีมและลดความขัดแย้ง ทำให้การทำงานร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของเฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...ถ้าเราเป็นคนเก่ง แต่เราคุยไม่ค่อย
รู้เรื่อง เวลาคุยไม่มีเอ็มพาธี (Empathy)
กับใคร คุยแบบห้วนๆ บางทีมันอาจจะ
ทำให้เราไม่สามารถก้าวหน้าในสาย
อาชีพตามที่ต้องการได้..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารที่ดี หากขาดไปอาจส่งผลต่อความสัมพันธ์และความร่วมมือในทีม การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพควรรวมถึงการฟังและการแสดงออกที่เข้าใจผู้อื่น เพื่อสร้างความร่วมมือที่ราบรื่นและสนับสนุนความก้าวหน้าในสายอาชีพ

การสื่อสารที่ดีไม่เพียงแต่การใช้ภาษาให้ถูกต้องหรือการพูดให้ผู้อื่นเข้าใจเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการฟังอย่างตั้งใจและการแสดงความเข้าใจในมุมมองของผู้อื่น ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในทีม การมีทักษะการสื่อสารที่ดีไม่เพียงช่วยให้การทำงานในทีมมีความราบรื่น แต่ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาพแวดล้อมที่ต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น

4.3.7 ทักษะด้านภาษาอังกฤษในการทำงานต่างประเทศ

ทักษะด้านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่สำคัญมากสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันระดับนานาชาติ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมที่ส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร การทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีทีมงานหลากหลายชาติทำให้การใช้ภาษาอังกฤษไม่เพียงแต่จำเป็นในการสื่อสารพื้นฐาน แต่ยังเป็นเครื่องมือในการแสดงความคิดและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...ผมว่าหลักๆน่าจะเป็นภาษาแหละ ส่วน
สกิลส์ (Skills) เรื่องแอนิเมชัน (Animation)
เราทำงานที่เมืองไทยมาเราจะทำที่ไหนก็ได้
บ้านเราทำงานกันเยอะ ทำงานกันหนักหน่วง..."

(ทิมมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

แม้ว่าทักษะทางเทคนิคและความสามารถในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจะสำคัญ แต่ทักษะด้านภาษาอังกฤษก็มีบทบาทสำคัญไม่แพ้กัน เพราะจะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานร่วมกับทีมงานต่างชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทำให้การทำงานในสตูดิโอระดับนานาชาติสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...เรื่องของภาษาอังกฤษยังบังคับจำเป็นต้องอยู่ดี

ภาษาอังกฤษจำเป็นมาก ภาษาหลักๆคือจำเป็นอยู่แล้ว..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

ทักษะด้านภาษาอังกฤษเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการทำงานในต่างประเทศ เนื่องจากเป็นภาษาหลักที่ใช้ในสตูดิโอแอนิเมชันระดับโลก การมีความเชี่ยวชาญในภาษาอังกฤษช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเข้าใจคำแนะนำและสื่อสารความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...ติดแค่เรื่องปัญหาภาษา สิ่งที่ต้องปรับตัวคือปัญหา

ภาษา เพราะว่าพอเราอยากทำงานต่างประเทศถึงแม้
ภาษามันจะเป็นอันดับ 2 รองลงมาจาก สกิลส์ (Skills)
แต่ว่าเวลาเราปฏิบัติงานอย่างนี้ หรือว่าตอนที่เราเบรน
สตอร์ม (Brainstorm) ถ้าเกิดเราพูดภาษาได้ มันจะ
ทำให้เราพยายามขยไอดีเราออกมาให้ได้มากที่สุด
มันจะดีกว่าที่เรานั่งแล้วเยส เยส เยส (yes yes yes)
ต่อไปเรื่อยๆ..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

ปัญหาด้านภาษาอาจกลายเป็นอุปสรรคสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันในการทำงานในต่างประเทศ โดยเฉพาะในช่วงการbriefงานหรือการระดมความคิดเพื่อหาไอเดียต่าง หากไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว การแสดงความคิดเห็นหรือขยไอดีอาจไม่เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งอาจจำกัดโอกาสในการสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกับทีม

ทักษะด้านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่สำคัญมากในการทำงานในต่างประเทศ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมแอนิเมชันที่มีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร การเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษจะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานร่วมกับทีมงานต่างชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถแสดงไอดีหรือข้อเสนอแนะในกระบวนการทำงานได้อย่างเต็มที่ การมีทักษะด้านภาษาอังกฤษที่ดีไม่เพียงแต่ช่วยให้การทำงานราบรื่น แต่ยังช่วยเพิ่มโอกาส

ในการประสบความสำเร็จในสตูดิโอแอนิเมชันระดับโลกที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร

4.3.8 การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ทำงานในระดับนานาชาติทักษะนี้ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถวิเคราะห์ข้อมูล ตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสม และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมแอนิเมชันที่มีข้อจำกัดด้านเวลา ทิศทางการทำงานที่อาจไม่แน่นอน และความคาดหวังที่แตกต่างกันระหว่างทีมงานและผู้กำกับ การคิดเชิงวิพากษ์จึงมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงและตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่

"...และจะต้องวางแผนดีๆว่าจะใช้เวลาเบรนสตอร์ม
(Brain Storm) กี่วัน ตัวไดเรกเตอร์ (Director) เขาจะไม่
กำหนดด้วยนะว่าเมื่อไหร่เขาจะไฟนอล (Final)..."
(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

นักแอนิเมชันจำเป็นต้องมีความสามารถในการวางแผนงานอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถบริหารจัดการกระบวนการต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดยไม่ต้องพึ่งพาการกำหนดกรอบเวลาจากผู้กำกับ การมีทักษะในการจัดลำดับความสำคัญและกำหนดกรอบเวลาให้สอดคล้องกับเป้าหมายเป็นส่วนหนึ่งของการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งช่วยให้กระบวนการทำงานดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและส่งมอบผลงานได้ตรงเวลา จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่

"...เราต้องเข้าใจโลกของโปรแกรม เราต้องเข้าใจเวลาเราทำงานครีเอเจอร์ (Creature) หรือเราทำงานอย่างนี้เขาทำได้ยังไง แล้วทำไมมันถึงรู้สึกง่าย..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การคิดเชิงวิพากษ์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักแอนิเมชัน โดยเฉพาะการทำงานในด้านเทคนิค เช่น การเข้าใจวิธีการทำงานของโปรแกรม การวิเคราะห์และเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสม ช่วยให้งานมีประสิทธิภาพและคุณภาพสูงขึ้น สร้างความน่าสนใจให้กับผลงานได้อย่างมืออาชีพ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่

"...เป้าหมายของช็อต (shot) ต้องการเล่าอะไร เราจะ
พูดอะไร พูดตลก แล้วมันจะตลกยังไง แล้วพินไลน์คืออะไร
สิ่งที่มันจะ ต่อยคนดูทำให้คนดูรู้สึกคนดูชอบเลยคืออะไร

เราต้องไปคิด ตรงนั้น และสิ่งที่จะขัดเกลาต้องนั้นได้จะไม่
ใช้ตัวเราเอง แต่คือ เพื่อนร่วมงานเรา เพื่อนบ้านเรา ลองเอา
ไปให้เขาดูว่าช้อยส์ (Choice) นี้ มันโอเคหรือเปล่า..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การคิดเชิงวิพากษ์สำหรับนักแอนิเมชันคือการวิเคราะห์เป้าหมายของแต่ละข้อต่ออย่างละเอียด และหาวิธีนำเสนอที่เข้าถึงอารมณ์ผู้ชมได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การเปิดรับความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมงานช่วยให้ผลงานได้รับการปรับปรุงอย่างเหมาะสมและตอบโจทย์เป้าหมายของโปรเจกต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การคิดเชิงวิพากษ์เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถวางแผน จัดการเวลา และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ในสถานะที่อาจไม่ได้รับคำสั่งที่ชัดเจนจากผู้กำกับ การคิดวิเคราะห์ช่วยให้พวกเขาเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสม เพิ่มคุณภาพของผลงาน และรับฟังข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมงานเพื่อปรับปรุงงานให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การคิดเชิงวิพากษ์ยังช่วยให้สามารถแก้ไขปัญหาและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างผลงานที่ตอบสนองความต้องการของทีมงานและลูกค้า ทั้งยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเติบโตในอาชีพได้อย่างมั่นคงในอุตสาหกรรมระดับนานาชาติ

4.3.9 การแก้ปัญหา (Problem Solving)

การแก้ปัญหา (Problem Solving) เป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ทำงานในระดับนานาชาติ เพราะการสร้างแอนิเมชันมีความซับซ้อนและมักเจออุปสรรคในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การออกแบบตัวละคร การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหว การทำงานร่วมกันในทีม ไปจนถึงการปรับผลงานให้ตรงกับความต้องการของผู้ว่าจ้างหรือผู้กำกับ

นักแอนิเมชันจำเป็นต้องวิเคราะห์สถานการณ์และตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็ว เช่น การปรับการเคลื่อนไหวของตัวละครให้ดูสมจริง การแก้ข้อผิดพลาดที่เกิดจากโปรแกรมหรือเครื่องมือที่ใช้ และการจัดการเวลาเมื่อเจอเส้นตายงานที่เร่งด่วน การมีทักษะนี้ช่วยให้นักแอนิเมชันทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและรับมือกับความท้าทายที่เกิดขึ้นได้ดี จากคำสัมภาษณ์ของ ธนา วัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...ยังมันเป็นฟีเจอร์แอนิเมชัน (Feature animation)
สมมติช็อต (Shot) หนึ่งมีเวลาให้ 2 วีคส์ (Weeks) พอเป็น
ฟีเจอร์ แอนิเมชัน (Feature animation) มันไม่ใช่แบบว่า
วันสุดท้ายวีคที่ 2 คือ แอปพรูฟ (Approve) แต่มันคือการ
เบรนสตอร์ม (Brainstorm) ไปเรื่อยๆ..."

(ธนาวัด ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

การทำงานในโปรเจกต์ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Feature Animation) มักเป็นกระบวนการที่ต้องแก้ไขและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ตอบสนองต่อแนวคิดของทีมงานและผู้กำกับ นักแอนิเมชันจึงต้องมีความยืดหยุ่นและพร้อมแก้ไขปัญหาในทุกขั้นตอน ซึ่งเป็นกระบวนการที่อาศัยความร่วมมือและการระดมความคิดตลอดเวลา จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่า

"...หลังจากที่เราเข้าใจโลกของโปรแกรม 3 มิติ จริง เราจะเริ่มเข้าใจว่าปัญหาที่เจอแบบนี้ จะต้องแก้ไขยังไง เหมือนเป็นการลองผิดลองถูก..."

(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

การทำงานกับโปรแกรม 3 มิติที่ซับซ้อนจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ผ่านการลองผิดลองถูก ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาและเสริมสร้างความมั่นใจในการรับมือกับสถานการณ์ไม่คาดคิด จากคำสัมภาษณ์ของ ขวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...เรียนรู้จากงาน เวลาทำงานที่ไม่ได้ทำตามที่เราบอกอย่างเดียวนั่นมันจะเหมือนกับว่าเราไม่ได้คิดอะไรกับงานเท่าไร บางคนเค้าให้แก้แค่นี้เราก็แก้แค่นี้พอจบ แต่พี่จะไม่อย่างนั้น เราควรจะต้องดูอย่างอื่นด้วย มันควรจะต้องนำเสนออะไรบางอย่างที่เกินกว่าที่เขابอก จะทำให้ได้ทักษะในการคิดแก้ปัญหา..."

(ขวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

นักแอนิเมชันควรพัฒนาทักษะการคิดเชิงรุก โดยไม่เพียงทำงานตามคำสั่ง แต่ควรนำเสนอแนวทางปรับปรุงที่สร้างสรรค์เพื่อยกระดับคุณภาพผลงานให้ตอบโจทย์มากยิ่งขึ้น

ทักษะการแก้ปัญหาเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถจัดการกับสถานการณ์ที่ท้าทายและอุปสรรคในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้จากประสบการณ์ และการเสนอแนวทางแก้ไขที่สร้างสรรค์ทำให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงขึ้น ไม่เพียงตอบสนองต่อความต้องการของผู้กำกับและทีมงาน แต่ยังสามารถรับมือกับปัญหาที่ไม่คาดคิดที่เกิดขึ้นบ่อยในอุตสาหกรรมแอนิเมชันที่มีการแข่งขันสูง การแก้ปัญหามีประสิทธิภาพยังช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการปรับตัว ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการทำงานในระดับนานาชาติทักษะการแก้ปัญหาจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาตนเอง และรักษาความยืดหยุ่นในการทำงานระดับนานาชาติได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว

4.3.10 การคิดอย่างยืดหยุ่น (Flexible Thinking)

การคิดอย่างยืดหยุ่น (Flexible Thinking) เป็นทักษะสำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ทำงานในอุตสาหกรรมระดับนานาชาติซึ่งต้องสามารถปรับตัวให้เข้ากับข้อกำหนดและสไตล์ที่อาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ความสามารถในการปรับตัวและมองหาทางเลือกที่หลากหลายจะช่วยให้ นักแอนิเมชันสามารถตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันของลูกค้าและผู้กำกับได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...สตอรี่บอร์ด (Storyboard) แอนิเมติก (Animatic)

บางโปรเจกต์ชัดเจน บางโปรเจกต์ไม่ชัดเจนถ้าโปรเจกต์ไหนที่ไม่ชัดเจน

เราก็ต้องหาเรฟเฟอเรนซ์ (Reference) มาเพิ่ม เราก็ต้องหา

เรฟเฟอเรนซ์ (Reference) ว่ามันควรจะเป็นแบบนี้รึป่าว มันน่า

จะเป็นแบบนี้รึป่าว ถ้าเปิดว่าเรฟเฟอเรนซ์ (Reference) หาไม่

ได้เราก็ต้องแสดงเอง เล่นเองผมคิดว่ามันจะเป็นแบบนี้แหละครับ

เราอาจจะหาช้อยส์ (Choice) มาให้เขา 2-3 ช้อยส์ (Choice)..."

(ทิฆัมพร ทีปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

ในโปรเจกต์ที่ขาดความชัดเจน นักแอนิเมชันจำเป็นต้องมีทักษะการแก้ปัญหาเชิงรุก โดยอาศัยการค้นหาวางอย่างอ้างอิง (Reference) เพิ่มเติมหรือสร้างแนวทางด้วยการแสดงบทบาทด้วยตนเอง การเสนอทางเลือกที่หลากหลาย เช่น รูปแบบหรือการตีความหลายแบบ ช่วยเพิ่มโอกาสในการตอบโต้ความต้องการของทีมงานและผู้กำกับได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...ต้องปรับตัวกับเรื่องของสไตล์งาน สิ่งที่ถูกกำกับผู้

กำกับเขาต้องการ คือสิ่งที่เราต้อง เปลี่ยนแปลงตลอด

ตามงาน

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

การทำงานในแอนิเมชันต้องการความยืดหยุ่นสูง นักแอนิเมชันต้องปรับตัวให้เข้ากับสไตล์งานและความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปตามคำแนะนำของลูกค้าและผู้กำกับ การปรับตัวนี้เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาผลงานให้ตรงตามทิศทางที่ต้องการในแต่ละขั้นตอนของการทำงาน จากคำสัมภาษณ์ของ ทิฆัมพร ทีปะปาล กล่าวว่า

"...ถ้าเขาชอบไอเดียที่เราเสนอไปไอเดียของเราก็จะ

ไปอยู่ในหนังถ้าเขาคิดว่าไอเดียที่เราวางไว้มันชัดเจนแล้ว

ก็ต้องตัดออกไป ก็ไม่เป็นไรได้เรีกเตอร์ (Director) เขาดู

ทั้งเรื่อง บางช็อต (Shot) ก็ไม่ได้เจาะจงว่ามันต้องแบบ
นี้ๆนะแค่เล่าแบบนี้ให้ได้ก็พอแล้ว..."

(ทิမ်พร ที่ปะปาล. 2566: สัมภาษณ์)

ความยืดหยุ่นของนักแอนิเมชันในการยอมรับความคิดเห็นและการปรับเปลี่ยนผลงานตามความต้องการของผู้กำกับ หากไอเดียที่เสนอได้รับการอนุมัติ ก็จะนำไปใช้ในผลงาน แต่หากผู้กำกับเห็นว่าไอเดียที่เขาวางไว้นั้นชัดเจนแล้ว ไอเดียของนักแอนิเมชันอาจจะถูกตัดออก การยอมรับและปรับเปลี่ยนตามทิศทางที่ผู้กำกับกำหนดเป็นสิ่งสำคัญในการทำงานร่วมกันเพื่อให้ผลงานตอบโจทย์ของภาพรวมทั้งเรื่อง

การคิดอย่างยืดหยุ่นเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถปรับตัวเข้ากับความต้องการและสไตล์ที่เปลี่ยนแปลงไปของโปรเจกต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเปิดรับความคิดเห็นและการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ ทำให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตรงกับความคาดหวังของทีมงานและลูกค้า ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการทำงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

4.3.11 การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการพัฒนาตนเองและประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติเนื่องจากอุตสาหกรรมแอนิเมชันมีการพัฒนาเทคโนโลยีและเทคนิคใหม่ ๆ อยู่เสมอ นักแอนิเมชันที่มีความใฝ่รู้และไม่หยุดที่จะเรียนรู้จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของตลาดและเทคโนโลยีใหม่ได้ดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้พวกเขาสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นเพื่อให้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...ให้เราเป็นเหมือนน้ำไม่เต็มแก้ว ใรู้ลึกกว่า

เราอยาก เราชวนชวาย เราหิวตลอดเวลา เราหิว

การเรียนรู้แอนิเมชัน..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

การมีทัศนคติที่เปิดกว้างและกระหายในการเรียนรู้ตลอดเวลา เป็นพื้นฐานสำคัญของความใฝ่รู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ธนาวัตมองว่าความอยากรู้ที่ไม่มีวันหยุดพัก เป็นสิ่งที่ช่วยให้เขาพัฒนาทักษะและขยายขอบเขตความรู้ใหม่ ๆ ในแอนิเมชัน การที่เขารักษาความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทำให้สามารถปรับตัวและเติบโตในสายงานได้อย่างต่อเนื่อง จากคำสัมภาษณ์ของ ชวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...เวลาทำโปรเจกจะรู้ลึกกว่าตัวเองไม่พร้อมเสมอ

ยังไม่ว่าเราก็คงไม่เก่งพอที่จะทำไปให้เกินกว่าที่เขาคาด แบบ
ที่เขาตั้งใจ จะรู้สึกว่าเขาจะเรียนรู้จากเขาผ่านงานตลอด
เวลาไม่ว่าจะจากผู้กำกับซูเปอร์ไวเซอร์ (Supervisor)
แอนิเมชันไดเรกเตอร์ (Anim Director) ที่เราส่งงานและ
คอยฟีดแบ็ก (Feedback)..."

(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

การทำโปรเจกต์คือโอกาสในการเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ เช่น ผู้กำกับ (Director) หัวหน้างาน (Supervisor) หรือ ผู้กำกับงานแอนิเมชัน (Animation Director) ผ่านการรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) และการปรับปรุงงานอย่างต่อเนื่อง ความรู้สึกที่ไม่พร้อมและต้องการพัฒนาตัวเองทำให้เขาเรียนรู้จากประสบการณ์ในแต่ละโปรเจกต์และสามารถพัฒนาทักษะการทำงานไปในทางที่ดีขึ้นได้

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการประสบความสำเร็จและพัฒนาในระดับนานาชาติในอุตสาหกรรมแอนิเมชันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต้องเผชิญกับเทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่เสมอ การเปิดใจรับการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเพิ่มพูนความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพสูง อีกทั้งการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญและจากการรับฟังคำแนะนำต่าง ๆ ยังช่วยให้นักแอนิเมชันปรับปรุงทักษะของตนเองและทำให้ผลงานสามารถตอบสนองความคาดหวังที่สูงขึ้นของตลาดงานได้

4.3.12 ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)

ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) หมายถึงทัศนคติที่เชื่อว่าความสามารถและทักษะของเราสามารถพัฒนาและเติบโตได้ผ่านการเรียนรู้และการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง แนวคิดนี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถปรับตัวและสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ นักแอนิเมชันที่มีความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) จะไม่หยุดที่จะพัฒนาทักษะของตนเอง ทั้งทักษะทางเทคนิคและซอฟต์สกีล (Soft Skills) เพื่อรับมือกับเทคโนโลยีและแนวคิดใหม่ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การมีทัศนคติแบบนี้ไม่เพียงช่วยให้พวกเขาสามารถเพิ่มศักยภาพของตนเอง แต่ยังทำให้พวกเขาเปิดรับการเรียนรู้จากผู้อื่น และพร้อมเผชิญกับความท้าทายที่เข้ามาอย่างมีเป้าหมายในการเติบโต จากคำสัมภาษณ์ของ ชวลิต แก้วมณี กล่าวว่า

"...เพราะทุกวันนี้ก็ยังรู้สึกว่าเขายังไม่ถึง
ที่ควรจะเป็นเหมือนกัน ถ้าให้มองในมุมผู้กำกับ

หรือ มุมมองของแอนิเมเตอร์ (Animator) รู้สึก
ว่าเรา ยังเห็นทางข้างหน้าที่เราจะไปไม่ถึง เรา
ควรจะเก่งกว่านี้ เราควรจะดีกว่านี้..."

(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

แม้จะมีประสบการณ์แล้ว แต่ยังคงรู้สึกว่ายังสามารถพัฒนาได้อีก การมีทัศนคติแบบ
ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ทำให้มองเห็นโอกาสในการเรียนรู้และปรับปรุงทักษะ
อย่างต่อเนื่อง แม้จะไปถึงจุดหนึ่งแล้ว ก็เชื่อว่ายังมีสิ่งที่ต้องพัฒนาและสามารถทำได้ดีกว่านี้ใน
อนาคต จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"...มันค่อยๆ สะสมมา เรื่องซอฟต์สกิล (Soft Skills) ผมจะ
ให้ความสำคัญมากๆ เลย มันเป็นเรื่องที่สอนกันยากสกิลส์ (Skills)
แบบเดียวมันก็ทันกันได้ วันนี้ผมทำ แบบนี้ได้ เดียวก็มีคนทำ
แบบผมได้ แต่ถ้าผมเป็นคนที่มีมองโลกในแง่ดี วันนี้ผมมองโลก
ในแง่ดีเพราะผมมองมาตั้งนานแล้วซอฟต์สกิล (Soft Skills)
มันเป็นสิ่งที่สะสมมา เพราะฉะนั้นมันเป็นสิ่งที่ผมได้เปรียบ..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

การพัฒนาทักษะซอฟต์สกิล (Soft Skills) ซึ่งเขามองว่าเป็นสิ่งที่สะสมและพัฒนาได้
อย่างต่อเนื่อง แตกต่างจากทักษะอื่น ๆ ที่สามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว ทักษะเหล่านี้ช่วยสร้างความ
ได้เปรียบในการทำงานในระยะยาว และเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงการมีความคิดแบบเติบโต (Growth
Mindset) ที่เขาเชื่อว่าเราสามารถพัฒนาได้ตลอดเวลา

การมีความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) เป็นทัศนคติที่มีบทบาทสำคัญในการ
ส่งเสริมการพัฒนาทักษะและศักยภาพของนักแอนิเมชันที่ทำงานในอุตสาหกรรมระดับนานาชาติ
ทัศนคตินี้ช่วยให้นักแอนิเมชันมองเห็นโอกาสในการเติบโตจากทุกประสบการณ์การทำงาน ไม่ว่าจะ
จะเป็นการทำงานที่ต้องเผชิญกับความท้าทายใหม่ ๆ หรือการรับฟังคำแนะนำและข้อเสนอแนะ
จากผู้เชี่ยวชาญ การมีความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ทำให้นักแอนิเมชันไม่ย่อท้อต่อ
อุปสรรคและมีความมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ

ทัศนคตินี้ยังช่วยให้พวกเขามีความยืดหยุ่นในการปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นใน
อุตสาหกรรม ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีใหม่ วิธีการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไป หรือการทำงานใน
สภาพแวดล้อมที่ต้องทำงานร่วมกับทีมงานจากหลากหลายประเทศ ความเชื่อที่ว่าตนเองสามารถ
พัฒนาทักษะและเพิ่มศักยภาพของตนได้ไม่สิ้นสุด ทำให้นักแอนิเมชันมีความพร้อมที่จะเติบโตใน
สายอาชีพและสามารถปรับตัวได้ดีในทุกสภาพแวดล้อม

นอกจากนี้ ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ยังสนับสนุนการฝึกฝนทักษะทางซอฟต์แวร์ (Soft Skills) ซึ่งมีความสำคัญในงานที่ต้องอาศัยการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเปิดใจและมุ่งมั่นพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่องจะทำให้พนักงานเสริมสร้างความสามารถได้เปรียบในการแข่งขันและพร้อมเผชิญกับความท้าทายที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างมั่นใจ ดังนั้น การมี ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเติบโตและประสบความสำเร็จได้อย่างยั่งยืนในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

บทสรุปของซอฟต์แวร์ที่สำคัญสำหรับการทำแอนิเมชันระดับนานาชาติ

ในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติซอฟต์แวร์มีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานร่วมกับทีมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซอฟต์แวร์ที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติประกอบด้วยทักษะหลายด้านที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความสำเร็จในสายงานและเพิ่มความโดดเด่นในการทำงานระดับนานาชาติ

การปรับตัว (Adaptability) เป็นทักษะที่สำคัญ เนื่องจากอุตสาหกรรมแอนิเมชันในต่างประเทศมักมีลักษณะการจ้างงานที่แตกต่างจากประเทศไทย ซึ่งเน้นโครงการหรือโปรเจกต์ที่มีระยะเวลาจำกัด การปรับตัวจึงช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นได้ดีขึ้น

การทำงานเป็นทีม (Teamwork) เป็นอีกหนึ่งทักษะที่สำคัญ เนื่องจากการสร้างผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพสูงต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย การทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้โปรเจกต์ดำเนินไปอย่างราบรื่น โดยการสื่อสารที่ชัดเจนและการสนับสนุนซึ่งกันและกันระหว่างเพื่อนร่วมทีม

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นทักษะที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถออกแบบผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและโดดเด่นในระดับนานาชาติ ความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่เพิ่มคุณค่าให้กับผลงาน แต่ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาผลงานให้แตกต่างและมีมิติใหม่ ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ว่าจ้างได้

ทัศนคติเชิงบวก (Positive Attitude) เป็นทักษะที่ส่งผลต่อความสำเร็จในระยะยาว การมีทัศนคติที่ดีช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเผชิญกับความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงในงานได้อย่างมั่นใจ และส่งเสริมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ทักษะการเข้าสังคม (Social Skills) และ การสื่อสาร (Communication) เป็นสิ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี การเข้าสังคมที่ดีช่วยให้นักแอนิเมชันสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับ

เพื่อนร่วมงาน ในขณะที่การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพช่วยให้เกิดความเข้าใจและการทำงานร่วมกันอย่างราบรื่นในทีม การสื่อสารที่ดีไม่เพียงช่วยให้การทำงานราบรื่น แต่ยังช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจระหว่างสมาชิกในทีม

ทักษะการสื่อสาร (Communication) เป็นสิ่งสำคัญในการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติซึ่งไม่เพียงแต่การพูดให้เข้าใจ แต่ยังรวมถึงการฟังอย่างตั้งใจและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น การฟังช่วยให้สามารถตอบสนองปัญหาของเพื่อนร่วมงานได้อย่างเหมาะสม และสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี การพัฒนาทักษะการสื่อสารช่วยเพิ่มความมั่นใจและทำให้การทำงานร่วมกันในทีมเป็นไปอย่างราบรื่น รวมถึงส่งเสริมความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทักษะด้านภาษาอังกฤษในการทำงานต่างประเทศ เป็นสิ่งสำคัญในการทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันระดับนานาชาติเนื่องจากเป็นภาษาหลักในการสื่อสารในอุตสาหกรรมนี้ การมีทักษะด้านภาษาอังกฤษที่ดีช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานร่วมกับทีมต่างชาติได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยให้สามารถสื่อสารความคิดเห็นและเสนอไอเดียได้เต็มที่ ซึ่งส่งเสริมโอกาสในการประสบความสำเร็จในสตูดิโอแอนิเมชันระดับโลก

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันในการทำงานระดับนานาชาติเนื่องจากช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและเลือกแนวทางที่เหมาะสม รวมถึงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การคิดเชิงวิพากษ์มีบทบาทสำคัญในการวางแผนงานและจัดการเวลา เพื่อให้สามารถทำงานได้ตรงตามเป้าหมาย นอกจากนี้ยังช่วยให้นักแอนิเมชันเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมและเปิดรับความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมงานเพื่อปรับปรุงผลงานให้มีคุณภาพสูงขึ้น การคิดเชิงวิพากษ์ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถตอบสนองความต้องการของทีมงานและลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเติบโตในอาชีพได้อย่างมั่นคง

การแก้ปัญหา (Problem Solving) สำหรับการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติทักษะการแก้ปัญหามีความสำคัญมากในการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติเนื่องจากนักแอนิเมชันมักเผชิญกับอุปสรรคและความท้าทายที่ไม่คาดคิดในกระบวนการทำงาน เช่น ปัญหาด้านเทคนิคหรือการปรับทิศทางของโปรเจกต์ นักแอนิเมชันที่มีทักษะการแก้ปัญหาก็จะสามารถคิดวิเคราะห์และเลือกวิธีการที่เหมาะสมเพื่อจัดการกับปัญหาได้ ซึ่งจะช่วยให้การทำงานสามารถดำเนินไปตามเป้าหมายได้ นอกจากนี้ การแก้ปัญหด้วยการเสนอแนวทางใหม่ๆ หรือการเรียนรู้จากประสบการณ์ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานเป็นทีมและการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ๆ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการทำงานในระดับนานาชาติ

การคิดอย่างยืดหยุ่น (Flexible Thinking) เป็นทักษะสำคัญในการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ นักแอนิเมชันต้องปรับตัวให้เข้ากับข้อกำหนดและสไตล์งานที่เปลี่ยนแปลงตามคำแนะนำของลูกค้าและผู้กำกับ ความสามารถในการเปิดรับความคิดเห็นและเสนอทางเลือกที่หลากหลาย เช่น การหาหรือสร้างตัวอย่างที่ใช้อ้างอิง (Reference) หรือการนำเสนอไอเดียที่หลากหลาย (Choice) ช่วยให้นักแอนิเมชันตอบโจทย์ความต้องการที่แตกต่างกันของทีมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปรับตัวและความยืดหยุ่นเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาผลงานให้ตรงตามทิศทางของผู้กำกับและทำให้ผลงานประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นทักษะสำคัญในอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ความกระหายในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ จะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเติบโตในสายงานได้อย่างมั่นคงและสามารถปรับตัวได้กับเทคโนโลยีและแนวคิดใหม่ ๆ

ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) หรือทัศนคติการเติบโต เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง ทัศนคตินี้ช่วยให้พวกเขามองเห็นโอกาสในการเติบโตจากทุกประสบการณ์การทำงาน ไม่ว่าจะเป็นการรับฟังคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญหรือการรับมือกับความท้าทายใหม่ ๆ

โดยสรุป ซอฟต์สกีลที่กล่าวมาข้างต้นเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม สร้างผลงานที่โดดเด่น และสามารถเติบโตในสายงานแอนิเมชันระดับนานาชาติได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

4.4 การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเติบโตและได้รับการยอมรับในตลาดโลก การสร้างเครือข่ายที่มีคุณภาพช่วยให้สามารถเข้าถึงข้อมูล การเรียนรู้ และโอกาสที่มีความสำคัญในการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญและสตูดิโอชั้นนำ การสร้างเครือข่ายนี้สามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

4.4.1 การเข้าร่วมงานอีเวนต์และเทศกาลแอนิเมชัน

การเข้าร่วมงานอีเวนต์และเทศกาลแอนิเมชันระดับนานาชาติ เช่น เทศกาลภาพยนตร์แอนิเมชันนานาชาติอานซี (Annecy International Animated Film Festival) ซิกกราฟ (SIGGRAPH) และ คอมีก-คอน (Comic-Con International) เป็นโอกาสที่ดีในการพบปะผู้คนในวงการแอนิเมชัน การเข้าร่วมงานเหล่านี้ไม่เพียงแต่เปิดโอกาสให้เห็นผลงานจากผู้สร้างสรรค์ทั่วโลก แต่ยังเป็นเวทีในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้กำกับ ผู้ผลิต และผู้ประกอบการที่มีอิทธิพลใน

อุตสาหกรรม การเข้าร่วมงานเช่นนี้ช่วยให้สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ แนวคิด และเทคนิคใหม่ ๆ กับผู้ที่มีความสนใจและความเชี่ยวชาญในสายงานเดียวกัน จากคำสัมภาษณ์ของ ชวลิต แก้วมณี กล่าวว่

"...ตอนฉายในงานก็จะมีคณะกรรมการในการตรวจ
ซึ่งจะมีรางวัลแยกย่อยไปอีก เช่น รางวัลที่สุดของหนัง
แอนิเมชัน รางวัลดนตรียอดเยี่ยม รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม
ซึ่งแอนิเมชัน เรื่องนี้เคยได้รางวัลผู้กำกับ และ
เบสต์แอนิเมเต็ดชอร์ตฟิล์มส์ (Best Animated Short
Films) มาด้วย รวมๆแล้วได้รางวัล ประมาณ 13-16
รางวัล แต่ก็ไม่ได้ไปทุกงานนะ ไปเฉพาะงานที่เราไปได้
อย่างเช่น สิงคโปร์ จีน ..."
(ชวลิต แก้วมณี. 2566: สัมภาษณ์)

4.4.2 การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์และการใช้แพลตฟอร์มมืออาชีพ

ในยุคดิจิทัล การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์และใช้แพลตฟอร์มมืออาชีพ เช่น ลิงก์อิน (LinkedIn) อาร์ตสเตชัน (ArtStation) เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสร้างเครือข่าย การแสดงผลงานบนแพลตฟอร์มเหล่านี้ช่วยให้ผู้คนทั่วโลกสามารถเห็นและติดต่อเพื่อเสนอโอกาสในการทำงาน นอกจากนี้ การสร้างโปรไฟล์ที่ดีและการโพสต์ผลงานอย่างสม่ำเสมอแสดงถึงความมุ่งมั่นและทักษะที่นักแอนิเมชันมี ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจจากสตูดิโอหรือผู้ผลิตที่กำลังมองหา นักแอนิเมชันที่มีความสามารถ จากคำสัมภาษณ์ของ นิติภูมิ สุวรรณคำ กล่าวว่

"...โพสงานลงลิงก์อิน (LinkedIn) ไปพอโพสต์ไปเท่านั้น
แหละแค่ข้อตล้นๆ 3 วินาที แค่อะคชั่น (Action) กระชับหมด
คนไลก์คนแชร์เป็นพัน ตอนนีลิงก์อิน (LinkedIn) เป็นแพลตฟอร์ม
ที่ใช้หางานของแอนิเมเตอร์ (Animator) หรือ อาร์ติสต์
(Artist) ทั่วไปแล้ว จะมีพวกซูเปอร์ไวเซอร์ (Supervisor) ของ
บ.ใหญ่ๆมาเห็นเยอะ เฮด (Head) ของ เอ็มพีซี (MPC) เห็น
ขอบผลงานเลยทักมา..."
(นิติภูมิ สุวรรณคำ. 2566: สัมภาษณ์)

4.4.3 การเข้าร่วมการแข่งขันและโครงการฝึกงาน

การเข้าร่วมการแข่งขันแอนิเมชันออนไลน์ เช่น อีเลฟเว่น เซคันด์ คลับ (11 Second Club) หรือโครงการฝึกงาน เช่น แอนิเมชัน แอปเพรนทิส (Animation Apprentice) ของ เดอะ มังก์

สตูดิโอ (The Monk Studio) เป็นวิธีที่ดีในการสร้างชื่อเสียงและเปิดโอกาสให้ได้รับประสบการณ์ในอุตสาหกรรมจริง โครงการฝึกงานจากสตูดิโอแอนิเมชันชั้นนำ เป็นโอกาสที่นักแอนิเมชันได้เรียนรู้ทักษะในการทำงานจริง และเป็นพื้นที่แสดงความสามารถของตนเอง หากได้รับรางวัลหรือประสบความสำเร็จในโครงการเหล่านี้ จะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและเพิ่มโอกาสในการทำงาน จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่า

"...ฝึกแอนิเมชัน เนิร์ดแอนิเมชัน (Nerd Animation) ยิ่งกว่าเดิมอีก ทำเพอร์ซันนัลเวิร์ก (Personal work) ตลอดส่งงานประกวด อีเลฟเว่นเซคันด์คลับ (11 Second Club) ทุกเดือน ประมาณ 11-12 ครั้ง ต่อเนื่อง ..."
(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

4.4.4 การสร้างความสัมพันธ์ภายในสตูดิโอและการทำงานร่วมกับทีมงาน

การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในสตูดิโอที่ทำงานอยู่และการทำงานร่วมกับทีมงานอย่างมืออาชีพเป็นสิ่งสำคัญ นักแอนิเมชันที่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับทีมงานและผู้กำกับมักจะได้รับโอกาสในการทำงานที่ท้าทายและสำคัญ การมีความสัมพันธ์ที่ดีในสตูดิโอยังช่วยให้ได้รับการแนะนำและส่งเสริมในการทำงานกับสตูดิโอหรือโปรเจกต์ใหม่ๆ ในอนาคต จากคำสัมภาษณ์ของ เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล กล่าวว่า

"... ผมเคยตัดโชว์รีล (Showreel) ให้มันดีขึ้นและส่งไปสมัครงานไปตามที่เขาแนะนำ และให้บอกชื่อเขาเป็นผู้แนะนำไปด้วย เดี่ยวเขาจะเป็นผู้รับรองให้ว่าเขาเคยเห็นงานของคนนี้แล้ว คนนี้มีตัวตนจริง ไม่ใช่งานหลอก โดยเขาให้ใส่ชื่อเขาเป็นภาษาญี่ปุ่นไป ปรากฏว่าสมัครไปที่ก็ได้หมดเลย แต่ก่อนที่จะเจอคนญี่ปุ่นคนนี้ผมไม่เคยได้รับการติดต่อกลับเลย..."

(เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล. 2566: สัมภาษณ์)

4.4.5 การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ของนักแอนิเมชัน

การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ของนักแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชัน เมนเทอร์ (Animation Mentor) กลุ่มดิสคอร์ด (Discord Groups) สำหรับแอนิเมชัน หรือฟอรัมที่เกี่ยวข้อง เป็นวิธีที่ดีในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ และเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญในวงการ การเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนออนไลน์ช่วยให้ได้รับคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากนัก

แอนิเมชันที่มีประสบการณ์มากกว่า และยังเป็นการสร้างเครือข่ายที่มีคุณค่าในอนาคต จากคำสัมภาษณ์ของ ธนาวัต ชันธรรม กล่าวว่

"...ตัดสินใจขอพักร้อน และกลับมาประเทศไทย เพราะอยากแชร์ประสบการณ์แอนิเมชัน ประกาศในเฟซบุ๊ก (Facebook) ไปว่าอยากแชร์ประสบการณ์แอนิเมชัน และติดต่อ อ.นพ ซึ่งเป็นประธานสมาคมแอนิเมชันไทยในตอนนั้น เพราะอยากได้สถานที่ มีหน่วยงานดีป้า (Depa : Digital Economy Promotion Agency) หรือ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทย) ที่เห็นโพสต์ในเฟซบุ๊ก (Facebook) ติดต่อมาและบอกว่าเขาจัดสถานที่ให้ได้เลยโดยไม่มีค่าใช้จ่าย..."

(ธนาวัต ชันธรรม. 2566: สัมภาษณ์)

บทสรุปของการสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติต้องอาศัยความมุ่งมั่นและความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี การเข้าร่วมงานเทศกาล การแข่งขันการทำงานในสตูดิโอชั้นนำ และการเข้าร่วมชุมชนออนไลน์ ล้วนเป็นวิธีที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถขยายเครือข่ายและเพิ่มโอกาสในการทำงานในตลาดโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาวิจัย

งานวิจัยเรื่อง คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาคุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

สรุปผลการวิจัย

1. เส้นทางการเติบโตและพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชัน

จากการศึกษาผลการสัมภาษณ์นักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติพบว่า การพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชันมีลักษณะการเติบโตที่มีความต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันระหว่างการเรียนรู้ในแต่ละช่วงชีวิต ได้แก่ วัยเด็ก วัยเรียน และช่วงการทำงานจริง

ในวัยเด็ก นักแอนิเมชันหลายคนเริ่มต้นจากการได้รับแรงบันดาลใจจากการดูและเกม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ช่วยให้พวกเขาสนใจในด้านการสร้างสรรค์และการเรียนรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน การทดลองทำงานเบื้องต้น เช่น การวาดภาพหรือการทำฟลิปบุ๊ก แอนิเมชัน (Flipbook Animation) ช่วยเสริมสร้างทักษะพื้นฐานและความมุ่งมั่น

ในวัยเรียน ช่วงนี้เป็นเวลาที่นักแอนิเมชันเริ่มเลือกเส้นทางการศึกษาและพัฒนาทักษะอย่างเป็นระบบ การเลือกเรียนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันและการออกแบบช่วยสร้างพื้นฐานที่มั่นคง การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญในภาควิชาแอนิเมชันและการทดลองทำงานผ่านโครงการหรือทักษะเพิ่มเติม เช่น การฝึกดู tutorial ทำให้พวกเขาพัฒนาทักษะไปในทิศทางที่เหมาะสม

ในช่วงการทำงาน การฝึกงานและการทำงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะในระดับมืออาชีพ การได้ทำงานในสตูดิโอหรือเข้าร่วมโครงการพัฒนาทักษะต่างๆ ทำให้พวกเขามีโอกาสเรียนรู้กระบวนการทำงานจริงจากผู้เชี่ยวชาญ นอกจากนี้การทำงานในต่างประเทศยังเสริมทักษะการปรับตัว การทำงานร่วมกับทีมที่มีความหลากหลาย และการพัฒนาความสามารถในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูง

การพัฒนาทักษะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการได้รับแรงบันดาลใจในวัยเด็ก การฝึกฝนทักษะด้านแอนิเมชันในวัยเรียน และการทำงานจริงในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยเสริมสร้างทักษะทั้งด้านฮาร์ดสกีลและซอฟต์สกีลที่จำเป็นในการทำงานในระดับนานาชาติ

2. ฮาร์ดสกีลในงานแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ

ฮาร์ดสกีล (Hard Skills) เป็นทักษะทางเทคนิคที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการสร้างผลงานที่มีคุณภาพในระดับนานาชาติทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยในการสร้างแอนิเมชันที่สมจริง แต่ยังช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับทีมงานจากหลากหลายชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการพัฒนาฮาร์ดสกีลเหล่านี้ นักแอนิเมชันจะสามารถตอบสนองต่อความต้องการในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลกได้

จากการศึกษาทักษะที่สำคัญในงานแอนิเมชัน เช่น พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Fundamentals) กระบวนการทำงานแอนิเมชัน (Animation Workflow) กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation) การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis) การใช้โปรแกรมและเครื่องมือ (Programs & Tools) และ การมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation) พบว่าการพัฒนาและการฝึกฝนทักษะเหล่านี้อย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างแอนิเมชันที่มีคุณภาพและสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้

พื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Fundamentals) เช่น การเข้าใจ กฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน (12 Principles of Animation) ช่วยให้นักแอนิเมชันสร้างการเคลื่อนไหวที่ดูเป็นธรรมชาติและมีอารมณ์ร่วม ในขณะที่ การทำงานตามกระบวนการ (Animation Workflow) ช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นนักออกแบบตัวละคร นักสร้างโมเดล 3 มิติ หรือทีมโปรแกรมเมอร์ที่พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน

กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) และ การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation) เป็นทักษะที่สำคัญในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครที่สมจริงและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน การเข้าใจการวางท่าทาง การแสดงน้ำหนักร และการใช้ กฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน (12 Principles of Animation) จะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถออกแบบการเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวาและดูสมจริง

การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis) เป็นการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเข้าใจท่าทางและเฟรมที่ทำให้งานแอนิเมชันดูมีประสิทธิภาพมากขึ้น การเรียนรู้จากงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพและการทำการวิจัยเพื่อวิเคราะห์ท่าทางที่สมจริงและเหมาะสมกับอารมณ์ของตัวละครจะช่วยให้นักแอนิเมชันสร้างผลงานที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของโปรเจกต์

การใช้โปรแกรมและเครื่องมือ (Programs & Tools) ที่เหมาะสมมีความสำคัญมากเพราะเครื่องมือเหล่านี้จะช่วยให้งานเร็วขึ้นและทำให้สามารถทำงานในหลายขั้นตอน

ของแอนิเมชันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โปรแกรม 3 มิติ เช่น ออโตเดสก์ มายา (Autodesk Maya) เบลนด์เดอร์ (Blender) ทรีดีเอ็กซ์ แมกซ์ (3ds Max) และเครื่องมือเสริม เช่น แอนิมบอต (AnimBot) เป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างแอนิเมชันให้มีความรวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้น

การมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation) หรือการมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน เป็นทักษะที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแยกแยะคุณค่าของงานแอนิเมชันและเลือกสไตล์ที่เหมาะสมกับงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกฝนในการดูงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพจะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแยกแยะความสวยงามและคุณภาพของงานได้ดีขึ้น

การพัฒนาฮาร์ดสกีลที่สำคัญในงานแอนิเมชันไทยเป็นสิ่งจำเป็นในการเข้าสู่ตลาดแอนิเมชันระดับนานาชาติโดยทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงเท่านั้น แต่ยังช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับทีมงานจากหลากหลายชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกฝนและพัฒนาฮาร์ดสกีลในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้โปรแกรมและเครื่องมือ การแสดง และการวิเคราะห์แอนิเมชัน เป็นเครื่องมือในการทำงานจะช่วยเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับโลก

3. ซอฟต์สกีลที่จำเป็นสำหรับการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติ

ในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติซอฟต์แวร์สกีลมีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานร่วมกับทีมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซอฟต์สกีลที่จำเป็นสำหรับนักแอนิเมชันในระดับนานาชาติประกอบด้วยทักษะหลายด้านที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความสำเร็จในสายงานและเพิ่มความโดดเด่นในการทำงานระดับนานาชาติ

การปรับตัว (Adaptability) เป็นทักษะที่สำคัญ เนื่องจากอุตสาหกรรมแอนิเมชันในต่างประเทศมักมีลักษณะการจ้างงานที่แตกต่างจากประเทศไทย ซึ่งเน้นโครงการหรือโปรเจกต์ที่มีระยะเวลาจำกัด การปรับตัวจึงช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นได้ดีขึ้น

การทำงานเป็นทีม (Teamwork) เป็นอีกหนึ่งทักษะที่สำคัญ เนื่องจากการสร้างผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพสูงต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย การทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้โปรเจกต์ดำเนินไปอย่างราบรื่น โดยการสื่อสารที่ชัดเจนและการสนับสนุนซึ่งกันและกันระหว่างเพื่อนร่วมทีม

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นทักษะที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถออกแบบผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและโดดเด่นในระดับนานาชาติความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่เพิ่ม

คุณค่าให้กับผลงาน แต่ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาผลงานให้แตกต่างและมีมิติใหม่ ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ว่าจ้างได้

ทัศนคติเชิงบวก (Positive Attitude) เป็นทักษะที่ส่งผลต่อความสำเร็จในระยะยาว การมีทัศนคติที่ดีช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเผชิญกับความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงในงานได้อย่างมั่นใจ และส่งเสริมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ทักษะการเข้าสังคม (Social Skills) และ การสื่อสาร (Communication) เป็นสิ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี การเข้าสังคมที่ดีช่วยให้นักแอนิเมชันสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงาน ในขณะที่การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพช่วยให้เกิดความเข้าใจและการทำงานร่วมกันอย่างราบรื่นในทีม การสื่อสารที่ดีไม่เพียงช่วยให้การทำงานราบรื่น แต่ยังช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจระหว่างสมาชิกในทีม

ทักษะการสื่อสาร (Communication) เป็นสิ่งสำคัญในการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติซึ่งไม่เพียงแต่การพูดให้เข้าใจ แต่ยังรวมถึงการฟังอย่างตั้งใจและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น การฟังช่วยให้สามารถตอบสนองปัญหาของเพื่อนร่วมงานได้อย่างเหมาะสม และสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี การพัฒนาทักษะการสื่อสารช่วยเพิ่มความมั่นใจและทำให้การทำงานร่วมกันในทีมเป็นไปอย่างราบรื่น รวมถึงส่งเสริมความก้าวหน้าในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทักษะด้านภาษาอังกฤษในการทำงานต่างประเทศ เป็นสิ่งสำคัญในการทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันระดับนานาชาติเนื่องจากเป็นภาษาหลักในการสื่อสารในอุตสาหกรรมนี้ การมีทักษะด้านภาษาอังกฤษที่ดีช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานร่วมกับทีมต่างชาติได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยให้สามารถสื่อสารความคิดเห็นและเสนอไอเดียได้เต็มที่ ซึ่งส่งเสริมโอกาสในการประสบความสำเร็จในสตูดิโอแอนิเมชันระดับโลก

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันในการทำงานระดับนานาชาติเนื่องจากช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและเลือกแนวทางที่เหมาะสม รวมถึงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การคิดเชิงวิพากษ์มีบทบาทสำคัญในการวางแผนงานและจัดการเวลา เพื่อให้สามารถทำงานได้ตรงตามเป้าหมาย นอกจากนี้ยังช่วยให้นักแอนิเมชันเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมและเปิดรับความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมงานเพื่อปรับปรุงผลงานให้มีคุณภาพสูงขึ้น การคิดเชิงวิพากษ์ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถตอบสนองความต้องการของทีมงานและลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเติบโตในอาชีพได้อย่างมั่นคง

การแก้ปัญหา (Problem Solving) สำหรับการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติทักษะการแก้ปัญหามีความสำคัญมากในการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาติเนื่องจากนักแอนิเมชันมักเผชิญกับอุปสรรคและความท้าทายที่ไม่คาดคิดในกระบวนการทำงาน เช่น ปัญหาด้านเทคนิคหรือการปรับทิศทางของโปรเจกต์ นักแอนิเมชันที่มีทักษะการแก้ปัญหาก็จะสามารถคิดวิเคราะห์และเลือกวิธีการที่เหมาะสมเพื่อจัดการกับปัญหาได้ ซึ่งจะช่วยให้การทำงานสามารถดำเนินไปตามเป้าหมายได้ นอกจากนี้ การแก้ปัญหด้วยการเสนอแนวทางใหม่ๆ หรือการเรียนรู้จากประสบการณ์ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานเป็นทีมและการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ๆ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการทำงานในระดับนานาชาติ

การคิดอย่างยืดหยุ่น (Flexible Thinking) เป็นทักษะสำคัญในการทำงานแอนิเมชันระดับนานาชาตินักแอนิเมชันต้องปรับตัวให้เข้ากับข้อกำหนดและสไตลิ่งงานที่เปลี่ยนแปลงตามคำแนะนำของลูกค้าและผู้กำกับ ความสามารถในการเปิดรับความคิดเห็นและเสนอทางเลือกที่หลากหลาย เช่น การหาหรือสร้างตัวอย่างงานอ้างอิง (Reference) หรือการนำเสนอไอเดียที่หลากหลาย (Choice) ช่วยให้นักแอนิเมชันตอบโจทย์ความต้องการที่แตกต่างกันของทีมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปรับตัวและความยืดหยุ่นเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาผลงานให้ตรงตามทิศทางของผู้กำกับและทำให้ผลงานประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นทักษะสำคัญในอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ความกระหายในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ จะช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเติบโตในสายงานได้อย่างมั่นคงและสามารถปรับตัวได้กับเทคโนโลยีและแนวคิดใหม่ ๆ

ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) หรือทัศนคติการเติบโต เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง ทัศนคตินี้ช่วยให้พวกเขามองเห็นโอกาสในการเติบโตจากทุกประสบการณ์การทำงาน ไม่ว่าจะเป็นการรับฟังคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญหรือการรับมือกับความท้าทายใหม่ ๆ

โดยสรุปซอฟต์แวร์สกิล (Soft Skills) ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม สร้างผลงานที่โดดเด่น และสามารถเติบโตในสายงานแอนิเมชันระดับนานาชาติได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

4. การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติ

การสร้างเครือข่ายและโอกาสในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถเติบโตและประสบความสำเร็จในวงการ การมีเครือข่ายที่ดีจะช่วยให้

นักแอนิเมชันสามารถเข้าถึงข้อมูลใหม่ ๆ โอกาสในการพัฒนาทักษะ และโอกาสในการทำงานในสตูดิโอที่มีชื่อเสียงในระดับโลก การสร้างเครือข่ายนี้สามารถทำได้หลายวิธีที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้

การเข้าร่วมงานอีเวนต์และเทศกาลแอนิเมชัน

การเข้าร่วมงานระดับนานาชาติ เช่น เทศกาลภาพยนตร์แอนิเมชันนานาชาติอานซี (Annecy International Animated Film Festival) ซิกกราฟ (SIGGRAPH) และ คอมิก-คอน (Comic-Con International) เป็นโอกาสที่ดีในการพบปะผู้คนในวงการแอนิเมชัน โดยการเข้าร่วมงานเหล่านี้ไม่เพียงแต่ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานที่น่าเสนอ แต่ยังเป็นโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้กำกับ ผู้ผลิต และผู้ประกอบการที่มีอิทธิพลในอุตสาหกรรม การสร้างเครือข่ายในงานเช่นนี้ช่วยให้สามารถแลกเปลี่ยนความรู้และเทคนิคใหม่ ๆ ที่ช่วยในการพัฒนาทักษะแอนิเมชันได้

การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์และการใช้แพลตฟอร์มมืออาชีพ

ในยุคดิจิทัล การสร้างโปรไฟล์ออนไลน์และการใช้แพลตฟอร์มมืออาชีพ เช่น ลิงก์อิน (LinkedIn) และ อาร์ตสเตชัน (ArtStation) เป็นวิธีที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถแสดงผลงานของตัวเองให้ผู้คนทั่วโลกเห็น การโพสต์ผลงานอย่างสม่ำเสมอบนแพลตฟอร์มเหล่านี้ยังสามารถดึงดูดความสนใจจากสตูดิโอและผู้ผลิตที่กำลังมองหา นักแอนิเมชันที่มีทักษะ

การเข้าร่วมการแข่งขันและโครงการฝึกงาน

การเข้าร่วมการแข่งขันแอนิเมชันออนไลน์ เช่น อีเลฟเว่น เซคันด์ คลับ (11 Second Club) หรือการเข้าร่วมโครงการฝึกงานจากสตูดิโอแอนิเมชันชั้นนำ ช่วยสร้างชื่อเสียงและเปิดโอกาสในการได้รับประสบการณ์การทำงานจริง โครงการฝึกงานเหล่านี้ทำให้นักแอนิเมชันได้เรียนรู้การทำงานจริงจากผู้เชี่ยวชาญ และยังเป็นพื้นที่ในการแสดงความสามารถของตัวเอง หากได้รับรางวัลหรือประสบความสำเร็จในโครงการเหล่านี้ ก็จะช่วยเพิ่มโอกาสในการได้รับการว่าจ้างจากสตูดิโอใหญ่

การสร้างความสัมพันธ์ภายในสตูดิโอและการทำงานร่วมกับทีมงาน

การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในสตูดิโอและการทำงานร่วมกับทีมงานเป็นสิ่งสำคัญ นักแอนิเมชันที่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงานและผู้กำกับจะมีโอกาสได้รับงานที่ทำหายและสำคัญ การทำงานร่วมกับทีมงานและผู้เชี่ยวชาญในสตูดิโอจะช่วยให้ได้รับการแนะนำและส่งเสริมในงานโปรเจกต์ใหม่ ๆ ในอนาคต

การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ของนักแอนิเมชัน

การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ของนักแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชัน เมนเทอร์ (Animation Mentor) หรือ กลุ่มดิสคอร์ด (Discord Groups) สำหรับแอนิเมชัน เป็นโอกาสในการ

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญในวงการ การเป็นสมาชิกในชุมชนออนไลน์นี้ช่วยให้ได้รับคำแนะนำจากนักแอนิเมชันที่มีประสบการณ์มากกว่า และยังเป็นวิธีที่ช่วยสร้างเครือข่ายที่มีคุณค่าในอนาคต

การสร้างเครือข่ายในอุตสาหกรรมแอนิเมชันไม่เพียงแต่ช่วยในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะเท่านั้น แต่ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเปิดโอกาสในการทำงานกับสตูดิโอใหญ่ในระดับนานาชาติ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์และการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันจะช่วยให้ นักแอนิเมชันสามารถเติบโตในสายอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถยกระดับตัวเองในตลาดงานระดับโลก

อภิปรายผล

แอนิเมชันเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ การสร้างตัวละครให้ดูมีชีวิตและสื่ออารมณ์ถึงผู้ชมต้องอาศัยความเชี่ยวชาญในเทคนิคด้านแอนิเมชัน และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและเล่าเรื่อง การทำงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติจึงต้องการทั้งความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่ซับซ้อน และความเข้าใจเชิงศิลปะในการสร้างสรรค์งานที่สามารถสร้างความประทับใจแก่ผู้ชมทั่วโลก

การประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับนานาชาติจำเป็นต้องอาศัยทั้งฮาร์ดสกีล (Hard Skills) และซอฟต์สกีล (Soft Skills) ในการทำงานอย่างสมดุล ฮาร์ดสกีล เช่น การเข้าใจพื้นฐานแอนิเมชัน (Animation Fundamentals) กระบวนการทำงานแอนิเมชัน (Animation Workflow) กลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Mechanics) การแสดงในงานแอนิเมชัน (Acting for Animation) การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน (Animation Analysis) การใช้โปรแกรมและเครื่องมือ (Programs & Tools) และ การมองงานศิลป์ในแอนิเมชัน (Art Sense in Animation) เป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพและสื่อสารร่วมกับทีมงานที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะเหล่านี้เปรียบเสมือน "ภาษาสากล" ที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถร่วมงานกับทีมงานระดับโลกได้โดยไม่ติดขัดด้านการสื่อสารเชิงเทคนิค

การพัฒนาทักษะเหล่านี้ควรเริ่มต้นจากการสร้างพื้นฐานที่มั่นคงในประเทศไทย การฝึกงานและการทำงานในประเทศช่วยให้นักแอนิเมชันมีโอกาสฝึกฝนการใช้โปรแกรมมาตรฐานระดับนานาชาติเช่น ออโตเดสก์ มายา (Autodesk Maya) ทรีดีเอซ แมกซ์ (3ds Max) และ เบลดนเดอร์ (Blender) นอกจากนี้ การทำงานในกระบวนการที่มีมาตรฐานยังช่วยพัฒนาทักษะการ

สื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการแก้ไขปัญหาภายใต้ความกดดัน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถต่อยอดสู่ระดับนานาชาติได้

อย่างไรก็ตาม การทำงานในระดับนานาชาติไม่ได้อาศัยเพียงฮาร์ดสกีลเท่านั้น ซอฟต์สกีล เช่น การปรับตัว (Adaptability) การทำงานเป็นทีม (Teamwork) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การสื่อสาร (Communication) และทัศนคติเชิงบวก (Positive Attitude) มีบทบาทสำคัญไม่น้อย ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับวิธีการทำงานของทีมจากหลากหลายประเทศ และการเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว เป็นสิ่งที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานได้อย่างยืดหยุ่นและตอบโจทย์ความต้องการของผู้ว่าจ้าง การผสมผสานซอฟต์สกีลเหล่านี้เข้ากับฮาร์ดสกีลที่แข็งแกร่งจึงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์และน่าสนใจในเวทีระดับโลก

จากการศึกษา พบว่าทักษะที่จำเป็นสำหรับนักแอนิเมชันไทยในระดับนานาชาติ สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การแก้ปัญหา (Problem Solving) และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) ทักษะเหล่านี้ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถจัดการความซับซ้อนของโปรเจกต์ระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ยังช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถพัฒนาตนเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรม และรักษาความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก

นอกจากนี้ การใช้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ขาดไม่ได้ ความสามารถในการสื่อสารในทีมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการเข้าถึงเอกสารเทคนิค และความรู้ใหม่ ๆ ในอุตสาหกรรม เป็นสิ่งที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถทำงานได้ราบรื่น แม้ว่าภาษาอังกฤษอาจเป็นอุปสรรคในบางครั้ง แต่การฝึกฝนทักษะนี้อย่างต่อเนื่องจะช่วยให้ นักแอนิเมชันไทยสามารถทำงานในสภาพแวดล้อมระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เมื่อเปรียบเทียบผลการวิจัยนี้กับงานวิจัยของศรีไพร ศักดิ์รุ่งพงศากุล (2553) งานวิจัยของศรีไพรให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรด้านแอนิเมชันของไทยในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยศึกษาแนวทางการผลิตบุคลากรแอนิเมชันในญี่ปุ่น พบว่าประเทศญี่ปุ่นมีระบบการผลิตบุคลากรที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม แต่ยังคงเผชิญกับปัญหาบัณฑิตขาดทักษะเพียงพอและค่าตอบแทนต่ำ ผลการวิจัยของผู้วิจัยสะท้อนประเด็นคล้ายคลึงกันเกี่ยวกับความสำคัญของการพัฒนาทักษะเฉพาะทางของนักแอนิเมชัน โดยเฉพาะการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของผู้วิจัยเน้นถึงบทบาทของการสร้างเครือข่าย

(Networking) และการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการพัฒนาความสามารถและการเปิดโอกาสในระดับนานาชาติ ซึ่งงานวิจัยของศรีไพรไม่ได้กล่าวถึง

ในส่วนของงานวิจัยของ นพดล อินทร์จันทร์ (2558) งานวิจัยของนพดลศึกษาเกี่ยวกับบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ โดยเน้นคุณสมบัติที่จำเป็น เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์ และความตรงต่อเวลา ผลการวิจัยของนพดลและผู้วิจัยสะท้อนถึงความสำคัญของซอฟต์แวร์สกรีน เช่น การทำงานเป็นทีม และการปรับตัวในสถานการณ์ที่หลากหลายอย่างไรก็ตาม งานวิจัยของผู้วิจัยเน้นเพิ่มเติมในมิติของฮาร์ดสกรีน เช่น การเข้าใจหลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน และการใช้เครื่องมือเฉพาะทางในระดับสาแผนพัฒนากล

ในแง่ของการพัฒนาตนเอง งานวิจัยของ ศุภพงศ์ สอนสังข์ และพีรเทพ รุ่งคุณากร (2563) พบว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์ประสบความสำเร็จ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องในเรื่องการส่งเสริมความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการพัฒนาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน โดยเฉพาะในบริบทของอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้การสร้างเครือข่าย (Networking) เป็นอีกขั้นตอนสำคัญในการเปิดโอกาสเข้าสู่เวทีระดับโลก การเข้าร่วมงานเทศกาลแอนิเมชัน เช่น ชิกกราฟ (SIGGRAPH) และ เทศกาลภาพยนตร์แอนิเมชันนานาชาติอานซี (Annecy International Animated Film Festival) ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม รวมถึงการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น ลิงก์อิน (LinkedIn) และ อาร์ตสเตชัน (ArtStation) ในการแสดงผลงานและเชื่อมต่อกับผู้ว่าจ้าง การสร้างเครือข่ายที่แข็งแกร่งเป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยให้นักแอนิเมชันสามารถสร้างโอกาสในการทำงานในสตูดิโอระดับโลกได้อย่างต่อเนื่อง

สุดท้าย แรงบันดาลใจในวัยเด็กยังคงเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชัน ความหลงใหลในการ์ตูน เกม และการทดลองสร้างสรรค์ เช่น การทำฟลิปบุ๊ก แอนิเมชัน (Flipbook Animation) เป็นแรงผลักดันที่ช่วยสร้างพื้นฐานและพัฒนาความสามารถในการก้าวสู่อุตสาหกรรมระดับนานาชาติความชื่นชอบและการฝึกฝนในช่วงเริ่มต้นนี้เป็นเหมือนเชื้อไฟที่ทำให้นักแอนิเมชันไทยสามารถสร้างความสำเร็จได้ในเวทีระดับโลก

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง "คุณลักษณะของนักแอนิเมชันไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ" มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้

1. สำหรับนักแอนิเมชันรุ่นใหม่

ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานทั้งด้านเทคนิคและสังคม เช่น การเรียนรู้การใช้เครื่องมือแอนิเมชันต่างๆ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การสื่อสารในการทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาร่วมกัน และการมีทักษะการปรับตัว การฝึกฝนหลักการพื้นฐานของแอนิเมชันอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้มีทักษะพื้นฐานที่มั่นคงและสามารถพัฒนาต่อยอดได้ นอกจากนี้ การเข้าร่วมกิจกรรมในวงการแอนิเมชัน เช่น งานอีเวนต์และโครงการต่างๆ อย่างงานเทศกาลแอนิเมชันที่จัดขึ้นในต่างประเทศ จะช่วยให้สร้างเครือข่ายและเพิ่มโอกาสในการได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ

การพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารและทำงานในระดับนานาชาติ เช่น การสื่อสารในทีมงาน การนำเสนอผลงาน และการเขียนอีเมล ควรมองหาโอกาสในการทำงานในสตูดิโอต่างประเทศ หรือทำโปรเจกต์ร่วมกับทีมงานจากประเทศอื่นๆ เพื่อเพิ่มประสบการณ์และมาตรฐานการทำงานระดับโลก

2. ข้อเสนอแนะต่อการวิจัยในอนาคต

ควรทำการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนที่ส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย เช่น โครงการจากกระทรวงวัฒนธรรม หรือการสนับสนุนจากสตูดิโอภายในประเทศ เช่น โครงการฝึกงานสำหรับนักแอนิเมชันรุ่นใหม่ ซึ่งจะช่วยให้เห็นถึงการพัฒนาทั้งในระดับนโยบายและการปฏิบัติ นอกจากนี้ ควรศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างการเคลื่อนไหวหรืองานเรนเดอร์ เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการทำให้การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความสมจริงมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจถึงผลกระทบที่มีต่อทักษะและวิธีการทำงานในอุตสาหกรรม

การศึกษาศักยภาพที่ส่งผลต่อความสำเร็จของนักแอนิเมชันในภูมิภาคอื่นๆ จะช่วยให้เห็นภาพรวมที่กว้างขึ้นและสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างในการพัฒนาทักษะในแต่ละพื้นที่ นอกจากนี้ ควรศึกษาเรื่องการสนับสนุนจากสถาบันการศึกษา เช่น การเปิดหลักสูตรแอนิเมชันที่ร่วมมือกับสตูดิโอชั้นนำ หรือโครงการฝึกอบรมที่เชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม เช่น การร่วมมือกับบริษัทแอนิเมชันในท้องถิ่น เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้และการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ

บรรณานุกรม

BEARinspire. (2562, 31 ธันวาคม). ปยุต เงากระจ่าง บิดาแห่งภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ผู้สร้างแอนิเมชันเรื่องยาวก่อนสตูดิโอ จิบลิ!!! beartheschool.

<https://www.beartheschool.com/share-1/2019/4/24/>

Johnston, F. T. a. O. (1981). *The Illusion of Life : Disney Animation* (1st ed.). Abbeville Press.

Movshovitz, D. (2018). *Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films* (1st ed.). Movshovitz.

Peguet, J. (2022). *Secrets of the Animator* (1st ed.). CRC Pr I Llc.

Sinthuvanich, N. (2563, 9 ธันวาคม). HR แนะนำ 20 ทักษะ Hard Skills และ Soft Skills ที่ควรมีใน Resume. techsauce. <https://techsauce.co/talentsauce/job-hack/job-skills>

Torsakuln. (2564, 30 มีนาคม). ถ้าอยากเป็น “นักสร้างอนิเมชัน” (ANIMATOR) ต้องทำอะไร ? dynamicwork. <https://dynamicwork.net/wp/how-to-animator/>

Webster, C. (2005). *Animation: The Mechanics of Motion* (1st ed.). Routledge.

Webster, D. H. C. (2013). *Acting and Performance for Animation* (1st ed.). Focal Press.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit* (1st ed.). Faber and Faber Inc (US).

เว็บไซต์กรมประชาสัมพันธ์. (2567, 10 พฤศจิกายน). ข่าวดี“เสริมศักดิ์”เผยวธ.ขับเคลื่อน Soft Power หนึ่งไทย รัฐบาลให้งบสร้างหนัง 30 ล้านบาท เปิดรับโครงการสร้างภาพยนตร์-แอนิเมชันตั้งแต่บัดนี้จนถึง 15 พ.ค.นี้.

https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/9/iid/284056?utm_source=chatgpt.com

คมชัดลึกออนไลน์. (2564). เมื่อแอนิเมชันเงินผงาดในเวทีโลก. สืบค้นจาก

<https://today.line.me/th/v2/article/K7yZEO>

ผู้จัดการออนไลน์. (2564). แอนิเมชัน-คาแรคเตอร์ไทยโต 4% ยุคโควิด. ผู้จัดการออนไลน์.

<https://mgronline.com/business/detail/9640000107442>

รุ่งคุณากร, ศ. ส. แ. พ. (2563). กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ. (2554). แอนิเมชัน. Retrieved 30 มีนาคม from

<https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=chap7.htm>

อยุธยา, ป. ส. ณ. (2560). การพัฒนาธุรกิจแอนิเมชันของประเทศไทยให้มีความสามารถแข่งขันในตลาดโลก [การฝึกอบรมหลักสูตรนักบริหารการทูต]. สถาบันการต่างประเทศเทวะวงศ์วโรปการ กระทรวงการต่างประเทศ.

อินทร์จันทร์, น. (2558). การศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ [วิทยานิพนธ์การสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. กรุงเทพมหานคร.





ภาควิชา



ทิมมพร ทีปะปาล

ตำแหน่งปัจจุบัน: Senior Animator ที่ Industrial Light & Magic, อังกฤษ



ภาพประกอบ 14 การสัมภาษณ์ออนไลน์กับคุณทิมมพร ทีปะปาล

เมื่อวันที่ 23 กันยายน พ.ศ. 2566

1. "ช่วยเล่ารายละเอียดเส้นทางสู่นักแอนิเมชันของคุณตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบันให้ฟังหน่อย"

- ตอนเด็กชอบอ่านการ์ตูน ดูการ์ตูน และวาดการ์ตูน แต่ไม่ได้วาดเก่งมาก ส่วนใหญ่จะวาดตามแบบ เช่น ไดร่าเอมอนและดราโก้บอล
- เริ่มทำ Flip Book โดยใช้การกรีดหนังสือตั้งแต่ประถม (ป.3 - ป.4) วาดตัวต่างๆ เช่น ดราโก้บอลแบ่งพลังหรือปล่อยพลังใส่กัน
- สนใจศิลปะ การพลศึกษา และคอมพิวเตอร์
- ไม่ได้ทิ้งวิชาการ แต่ความสนใจขึ้นอยู่กับครูผู้สอน
- ทักษะภาษาอังกฤษไม่ค่อยดี เพราะเจอครูขายเกรด
- ประทับใจกับภาพยนตร์เรื่อง DINOSAUR (Walt Disney) และ Toy Story (PIXAR) จึงอยากรู้วิธีสร้างแอนิเมชันและเริ่มศึกษา
- เรียนประถมและมัธยมที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยมัธยมศึกษาเรียนสายวิทย์-คณิต
- สอบเข้าเรียนวิศวกรรมซอฟต์แวร์ที่ ม.อ. ภูเก็ต แต่เรียนได้เพียง 1 เทอม เพราะไม่ค่อยชอบ
- ชอบใช้โปรแกรมมากกว่าเขียนโปรแกรม เพราะการเขียนโปรแกรมทำให้ไม่เห็นภาพและไม่สนุก

- ย้ายมาเรียนวิศวกรรมมัลติมีเดียที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เพราะแม่อยากให้เรียนสายวิศวกรรม ถือเป็นจุดตรงกลางระหว่างความต้องการของแม่และความสนใจของตัวเองเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และงานมัลติมีเดีย เช่น Visual Effect, Media, Game และยังได้เรียนคณิตศาสตร์ เคมี ฟิสิกส์
- ซื้อหนังสือสอนใช้โปรแกรม Maya มาเรียนรู้เอง และทำตามหนังสือจนจบเล่ม
- รู้สึกชอบโปรแกรม Maya มาก สามารถใช้งานได้ทั้งวันโดยไม่เบื่อ
- ฝึกงานที่ Anya Animation Studio โดยฝึกทำทุกขั้นตอนของแอนิเมชัน และต้องสร้าง Short Film เป็นผลงานเดี่ยว ซึ่งเปรียบเสมือนการทำธีสิส
- ธีสิสจบเป็นโปรเจกต์กลุ่ม (6 คน) โดยรับหน้าที่สายซัพพอร์ตและ Animation ร่วมกับเพื่อน ผลงานมีความยาว 8 นาที เป็นแนวดราม่า

2. "อะไรคือจุดเปลี่ยนที่ทำให้คุณได้มีโอกาสทำงานในต่างประเทศ หรือมีโอกาสได้ทำงานคุณภาพระดับสากล?"

- การทำ Personal Project ซึ่งผลงานหนึ่งกลายเป็นไวรัล เนื่องจากแนวคิดใหม่ในตอนนั้นที่ยังไม่มีใครรวม 2D กับ 3D เข้าด้วยกัน

3. "คุณคิดว่าทักษะทางด้านแอนิเมชัน (Hard Skill) และทักษะทางสังคม (Soft Skill) ไດที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสำเร็จให้กับนักแอนิเมชันไทยในตลาดโลก?"

- Hard Skill
 - นักแอนิเมชันไทยมีพื้นฐานที่แข็งแกร่งจากการทำงานหนัก ทำให้สามารถปรับตัวกับงานที่ไหนก็ได้
 - ใช้ In-house Software เพื่อเรียนรู้การปรับตัวให้เข้ากับ Workflow ของต่างประเทศ
- Soft Skill
 - การทำงานเป็นทีม (Teamwork)
 - การเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เช่น ปาร์ตี้ในออฟฟิศ
 - การมองโลกในแง่ดี

4. "สิ่งที่คุณต้องปรับตัวมากที่สุดในการทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศหรือในระดับสากลคือ?"

- ปรับตัวเรื่องภาษา โดยพยายามฟังเพลง ดูทีวี และสนทนาภาษาอังกฤษให้มากขึ้น ใช้เวลา 6 เดือนจนกล้าพูดตอบโต้

- ปรับตัวเรื่องอาหาร เพื่อน การใช้ชีวิต และวัฒนธรรม

5. "จากมุมมองของคุณ อะไรคือข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบของนักแอนิเมชันไทยเมื่อเปรียบเทียบกับนักแอนิเมชันชาติอื่นๆ ในระดับสากล?"

- ข้อได้เปรียบ
 - ความสามารถในการทำงานหนักและการแก้ปัญหาภายใต้ข้อจำกัด
- ข้อเสียเปรียบ
 - การขาดเวลาในการวางแผน การรีไทร์ และการวิเคราะห์ข้อดี

6. "ในฐานะที่คุณเป็นนักแอนิเมชันชาวไทย คุณใช้วิธีเล่าเรื่องอย่างไรในผลงานของคุณเพื่อให้เป็นเอกลักษณ์และดึงดูดใจผู้กำกับและผู้ชมจากต่างประเทศ?"

- เข้าใจความต้องการของลูกค้าและผู้กำกับ
- ดู Daily Feedback ของทีมงานคนอื่นเพื่อนำมาปรับใช้

7. "อุปสรรคที่ยากที่สุดในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในประเทศไทย และในระดับสากลเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร?"

- ในประเทศไทย
 - เวลาทำงานน้อย ต้องรีบทำให้เสร็จเร็ว
- ในต่างประเทศ
 - เวลาทำงานเยอะ แต่ต้องปรับตัวกับการทำงานละเอียดและซับซ้อน

8. "คุณมีแนวทางในการพัฒนาตนเองอย่างไรเพื่อช่วยส่งเสริมในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในระดับสากล?"

- ฝึกทำ Personal Project เพื่อแสดงเอกลักษณ์ของตัวเอง
- ดูงานแอนิเมชันให้มากขึ้น เพื่อพัฒนาสายตาและการสังเกต
- ฝึกสกิลด้าน Animation ผ่านการทำงานจริง

9. "ปัจจัยหลักที่ทำให้คุณเป็นที่ยอมรับในระดับสากล/ระดับประเทศ?"

- คุณภาพของผลงาน (Skill Animation)

10. "คำแนะนำใดที่คุณจะให้แก่นักเรียนและนักแอนิเมชันไทยที่อยากทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือทำงานแอนิเมชันคุณภาพระดับสากล?"

- ฝึกทำ Personal Project ให้มาก
- พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ
- มีคอนต้นแบบ (Idol) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
- มีนิสัยที่ดี ไม่เอาเปรียบผู้อื่น

2. นิติภูมิ สุวรรณคำ

ตำแหน่งปัจจุบัน: Animator ที่ Framestore, ออสเตรเลีย



ภาพประกอบ 15 การสัมภาษณ์ออนไลน์กับคุณนิติภูมิ สุวรรณคำ

เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2566

1. "ช่วยเล่ารายละเอียดเส้นทางสู่นักแอนิเมชันของคุณตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบันให้ฟังหน่อย"

ช่วงวัยเด็ก

- เติบโตที่ปทุมธานี มีความชอบในการวาดรูปตั้งแต่เด็ก ฝันอยากเป็นนักเขียนการ์ตูน
- เรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะไม่มีคนสอนหรือเงินเรียนพิเศษ เคยส่งผลงานไปสำนักพิมพ์หลายแห่ง แต่ไม่เคยได้รับการตอบรับ

- เวลาจับดินสอก็เริ่มวาดรูปทันที เคยส่งผลงานประกวดและได้รับรางวัล จึงมั่นใจว่าตนเองมีพรสวรรค์ด้านนี้
- ได้รับแรงบันดาลใจจากพี่ชายที่ชอบวาดรูป (ซึ่งเสียชีวิตไปแล้ว) ทำให้เริ่มวาดรูปตามพี่ชายและรู้สึกสนุก
- สนใจแนวการ์ตูนมากกว่างานศิลปะแบบทั่วไป

ช่วงมัธยม

- เริ่มเรียนสายศิลป์-ภาษา แต่เปลี่ยนไปสายกีฬา เพราะไม่มีใครสนับสนุนเรื่องวาดรูป
- โกลัจบ ม.ปลาย มีอาจารย์คนใหม่แนะนำให้ลองเรียน Animation เพราะมองเห็นศักยภาพในการวาดรูปของเรา
- Animation ไม่เคยอยู่ในความคิดมาก่อน ช่วงนั้นสนใจสายไทยวิจิตรศิลป์หรือแนวทางนักกีฬา

การเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย

- เลือกเรียน Animation ที่ ม.ศรีปทุม เพราะค่าใช้จ่ายต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับมหาวิทยาลัยอื่น
- ช่วงปีแรก เน้นเรียนวิชาศิลปะที่ถนัด ส่วนวิชาที่เกี่ยวกับโปรแกรมค่อนข้างลำบาก เพราะไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ต้องยืมใช้จากเพื่อน

การฝึกงาน

- ได้รับคำแนะนำจากรุ่นพี่ให้ลองฝึกสาย Animation แทน Model
- สมัครฝึกงานที่ YGG และได้รับการแนะนำจากพี่เหลิมและพี่เต้ ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานในภาพยนตร์ดัง เช่น How to Train Your Dragon
- ฝึกงานที่ YGG 2 เดือน และต่อสหกิจศึกษาที่ Muffin Studio ในตำแหน่ง 3D Generalist ซึ่งช่วยเพิ่มทักษะการใช้โปรแกรม LightWave

หลังฝึกงาน

- มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น เพราะได้รับการฝึกจากผู้เชี่ยวชาญและเรียนรู้การทำงานจริง
- ได้ยื่นพอร์ตโฟลิโอไปยัง Igloo Studio และได้รับการตอบรับให้เริ่มงานทันทีหลังส่งอีลีต

2. "อะไรคือจุดเปลี่ยนที่ทำให้คุณได้มีโอกาสทำงานในต่างประเทศ หรือมีโอกาสได้ทำงานคุณภาพระดับสากล?"

- จุดเปลี่ยนสำคัญคือการได้รับการฝึกฝนอย่างเข้มข้นจากพี่เหลิม โดยเฉพาะในเรื่องการวิเคราะห์ Animation Shot และการเข้าใจ Body Mechanics
- ผลงาน Animation ที่โพสต์ลง LinkedIn กลายเป็นที่สนใจ โดยเฉพาะข้อต่อที่มีแรงบันดาลใจจาก Arcane ทำให้ได้รับคำชวนจากบริษัท MPC (Moving Picture Company) สาขาออสเตรเลีย

3. "คุณคิดว่าทักษะทางด้านแอนิเมชัน (Hard Skill) และทักษะทางสังคม (Soft Skill) ไດที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสำเร็จให้กับนักแอนิเมชันไทยในตลาดโลก?"

Hard Skill

1. ความเข้าใจหลักการแอนิเมชัน (Principle of Animation) เช่น Timing, Spacing, และ Body Mechanics
2. ทักษะการวิเคราะห์ (Research & Analysis) เพื่อแยกแยะความต้องการของงาน
3. การใช้โปรแกรมและเครื่องมือ เช่น Maya และ AnimBot อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) โดยเฉพาะ Storytelling

Soft Skill

1. การปรับตัว (Adaptability)
2. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม (Teamwork)
3. การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงาน (Social Life)
4. ทักษะการจัดการเวลาและการแก้ปัญหา

4. "สิ่งที่คุณต้องปรับตัวมากที่สุดในการทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือการทำแอนิเมชันคุณภาพระดับสากลคือ?"

- การสื่อสารภาษาอังกฤษ เนื่องจากเริ่มต้นด้วยความไม่คล่องภาษา ต้องปรับตัวโดยการฝึกฝนผ่านการฟังเพลง การดูทีวี และการพูดคุยกับเพื่อนร่วมงาน

5. "จากมุมมองของคุณ อะไรคือข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบของนักแอนิเมชันไทยเมื่อเปรียบเทียบกับนักแอนิเมชันชาติอื่นๆในระดับสากล?"

ข้อได้เปรียบ

1. ความสามารถในการทำงานภายใต้แรงกดดัน
2. การปรับตัวกับงานที่มีความหลากหลายและปริมาณงานที่มาก

ข้อเสียเปรียบ

1. ขาดเวลาในการวิเคราะห์ข้อดีและการวางแผนล่วงหน้า
2. การใช้ภาษาอังกฤษที่ไม่คล่องแคล่ว

6. "ในฐานะที่คุณเป็นนักแอนิเมชันชาวไทย คุณใช้วิธีเล่าเรื่องอย่างไรในผลงานของคุณ เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์และดึงดูดใจทั้งผู้กำกับและผู้ชมจากต่างประเทศ?"

- มุ่งเน้นการเล่าเรื่องที่ตอบโจทย์อารมณ์ของข้อดี เช่น ฮา เศร้า หรือเร้าใจ

- ใช้ Storytelling ที่มีกราฟอารมณ์ขึ้นลงชัดเจน พร้อม Punch Line เพื่อสร้างความประทับใจ

7. "อุปสรรคที่ยากที่สุดในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในประเทศไทย และในระดับสากล เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร?"

ในประเทศไทย

- เวลาจำกัด ต้องทำงานให้เสร็จเร็ว ทำให้ขาดโอกาสพัฒนางานให้ละเอียด

ในระดับสากล

- เวลาทำงานมากกว่า แต่มีความคาดหวังในคุณภาพงานที่สูง

- ต้องเข้าใจวิธีการทำงานของผู้กำกับและซูเปอร์ไวเซอร์

8. "คุณมีแนวทางในการพัฒนาตนเองอย่างไรเพื่อช่วยส่งเสริมในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในระดับสากล?"

1. ฝึกทำ Personal Project เพื่อพัฒนาสกิลใหม่ๆ
2. เรียนรู้และปรับปรุงการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ให้ทันสมัย
3. ศึกษาและวิเคราะห์งานของมืออาชีพ เพื่อพัฒนาศายตาและวิธีคิด
4. เน้นทำงานให้เร็วและมีคุณภาพ เพื่อสร้างความประทับใจให้ผู้ว่าจ้าง

9. "ปัจจัยหลักที่ทำให้คุณเป็นที่ยอมรับในระดับสากล/ระดับประเทศ"

1. คุณภาพของงานที่ตรงตามมาตรฐานสากล
2. ความสามารถในการทำงานอย่างรวดเร็วและเข้าใจเครื่องมือการทำงานอย่างลึกซึ้ง
3. การช่วยเหลือและแชร์ความรู้ให้กับเพื่อนร่วมงาน

10. "คำแนะนำใดที่คุณจะให้กับนักเรียนและนักแอนิเมชันไทยที่อยากทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือทำงานแอนิเมชันคุณภาพระดับสากล?"

1. ตั้งเป้าหมายและค้นหา Passion ของตัวเอง
2. ฝึกภาษาอังกฤษอย่างจริงจัง
3. ขยันและมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง
4. ศึกษาและวิเคราะห์งานที่มีคุณภาพสูง เพื่อพัฒนาศายตาและความคิดสร้างสรรค์

3. ธนาวัด ชันธรรม

ตำแหน่งปัจจุบัน: Senior Animator ที่ Sony Pictures Imageworks, สหรัฐอเมริกา



ภาพประกอบ 17 การสัมภาษณ์ออนไลน์กับคุณธนาวัด ชันธรรม

เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2566

1. "ช่วยเล่ารายละเอียดเส้นทางสู่นักแอนิเมชันของคุณตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบันให้ฟังหน่อย"

ช่วงวัยเด็ก

- มีความชอบใน แอนิเมชัน และสนใจงาน Computer Graphic มาตั้งแต่เด็ก
- โตที่สมุทรปราการและปทุมธานี ใช้เวลาเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่
- ชอบวาดรูปและเคยได้รับรางวัลการประกวดวาดรูป แต่เมื่อเข้ามหาวิทยาลัย ได้เห็นผลงานของคนอื่น ทำให้ตระหนักว่ามีคนที่เก่งกว่ามาก

ช่วงมัธยม

- ม.ต้น ทดลองใช้ 3ds Max บันโมเดล 3D และลองทำ 2D Animation ด้วยโปรแกรม Flash
- เรียนสายศิลป์-ภาษาจีนและญี่ปุ่น แต่ไม่ค่อยตั้งใจเรียนมากนัก คะแนนเฉลี่ยประมาณ 2 กว่าๆ
- ม.ปลาย สนใจสมัครเรียน Animation ที่ ม.เชียงใหม่ แต่พลาดโอกาสเพราะติดเกม
- ตัดสินใจเรียนที่ ม.รังสิต เพราะใกล้บ้าน ต้องการเรียน Digital Art แต่สาขาเต็มก่อน จึงเลือกเรียน Computer Game

ช่วงมหาวิทยาลัย

- เข้าสู่วัย 2 ได้เรียนวิชา Animation และรู้สึกชอบมาก
- สนุกกับการเรียน Animation ถึงขั้นกลับบ้านไปดู Digital Tutors และฝึกทำตาม แม้จะฟังภาษาอังกฤษไม่ออก
- พัฒนาทักษะจนเกรดเฉลี่ยดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ได้เกรด 3.5+
- มีโอกาสทำโปรเจกต์ร่วมกับนักศึกษาฟินแลนด์ พัฒนาเกม “หนุมาน” โดยใช้ Google Translate ในการสื่อสารตลอด 5 เดือน
- อาจารย์ฟินแลนด์ชวนไปเรียนภาษาอังกฤษที่ฟินแลนด์ 1 เดือน แต่พบว่าไม่ไหว จึงกลับมา

ฝึกงานและ Thesis

- ฝึกงานในตำแหน่ง 3D Animator เพียงคนเดียวในทีมโปรแกรมเมอร์ เป็นเวลา 5 เดือน ซึ่งช่วยเปลี่ยนมุมมองและทำให้มั่นใจในการทำงานเดี่ยว
- ตั้งเป้าหมายอยากทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันระดับโลก
- กลับมาทำธีสิสแนว Disney Animation แต่ถูกอาจารย์ดูถูกว่า “เพ้อเจ้อ” จึงประกาศว่า “ถ้าทำไม่ได้ จะยอมรับ F”
- สุดท้ายทำธีสิสได้ 2 นาทีครึ่ง จากเป้าหมาย 4 นาที และได้รับเกรด A จากอาจารย์

ช่วงหลังเรียนจบ

- สนใจสมัครงานที่ Riff Animation แต่ยังไม่เปิดรับคน
- ได้งานที่ The Monk Studios ในตำแหน่ง Animator โดยตรง ต่างจากเพื่อนที่ต้องเริ่มจาก Apprentice
- ทำงานที่ The Monk 3 ปีครึ่ง ซึ่งเต็มไปด้วยทีมงานเก่งๆ จากทั้งไทยและต่างประเทศ
- ได้พัฒนาทักษะจากการทำ Feature Animation และทำงานหนัก 70 ชั่วโมง/สัปดาห์

2. "อะไรคือจุดเปลี่ยนที่ทำให้คุณได้มีโอกาสดำรงตำแหน่งในต่างประเทศ หรือมีโอกาสดำรงตำแหน่งคุณภาพระดับสากล?"

- หลังจากทำงานที่ The Monk 2 ปี ได้เริ่มสนใจเรื่องการลงทุนในหุ้น แต่พบว่าตนเองเครียดและไม่มีความสุข
- ตัดสินใจกลับมาโฟกัสที่ Animation โดยสมัครเรียน AnimSquash คอร์ส Animation ออนไลน์จาก Disney
- ได้รับคำแนะนำจากพี่เต้เรื่องราวได้ในต่างประเทศ ทำให้ตัดสินใจสร้าง Showreel และพัฒนาภาษาอังกฤษ

- สุดท้ายได้รับโอกาสทำงานที่ Original Force ประเทศจีน ซึ่งช่วยยกระดับทักษะการทำงานและเพิ่มความมั่นใจ

3. "คุณคิดว่าทักษะทางด้านแอนิเมชัน (Hard Skill) และทักษะทางสังคม (Soft Skill) ไດที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสำเร็จให้กับนักแอนิเมชันไทยในตลาดโลก?"

Hard Skill

- ความเข้าใจหลักการแอนิเมชัน (Principles of Animation) เช่น Timing, Spacing, และ Body Mechanics
- การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) โดยเฉพาะการเล่าเรื่อง (Storytelling)
- ความเชี่ยวชาญในโปรแกรม เช่น Maya และ AnimBot

Soft Skill

- ทักษะการปรับตัว (Adaptability) และการทำงานเป็นทีม (Teamwork)
- การแก้ปัญหาและการวางแผน (Problem-Solving & Planning)
- การรักษา Mindset ที่ดีและไม่เป็น Toxic

4. "สิ่งที่คุณต้องปรับตัวมากที่สุดในการทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือการทำแอนิเมชันคุณภาพระดับสากลคือ?"

- ภาษาอังกฤษ เป็นสิ่งที่ต้องปรับตัวมากที่สุด เพราะสำคัญในการสื่อสารและการพรีเซนต์ไอดี
- ฝึกฝนผ่านการดูซีรีส์ เช่น Friends โดยเริ่มจากเปิดซับไตเติลจนสามารถปิดซับและฟังออก

5. "จากมุมมองของคุณ อะไรคือข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบของนักแอนิเมชันไทยเมื่อเปรียบเทียบกับนักแอนิเมชันชาติอื่นๆในระดับสากล?"

ข้อได้เปรียบ

- คนไทยมีทักษะทำงานเร็วและสามารถรับมือกับแรงกดดันได้ดี
- คนไทยคุ้นชินกับการทำงาน OT โดยไม่ได้รับค่าตอบแทน

ข้อเสียเปรียบ

- ขาดการสนับสนุนด้านการศึกษาและทรัพยากรในประเทศ
- นักแอนิเมชันไทยต้องใช้เวลาหลายปีเพื่อพัฒนาฝีมือให้เทียบเท่ามืออาชีพในต่างประเทศ

6. "ในฐานะที่คุณเป็นนักแอนิเมชันชาวไทย คุณใช้วิธีเล่าเรื่องอย่างไรในผลงานของคุณ เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์และดึงดูดใจทั้งผู้กำกับและผู้ชมจากต่างประเทศ?"

- มุ่งเน้นการเล่าเรื่องด้วย ไอเดียที่โดดเด่น และมีความน่าสนใจมากกว่าแค่คุณภาพแอนิเมชัน
- ฝึกสร้างไอเดียโดยเขียนมุขตลกหรือแก๊กวันละเรื่อง เพื่อเพิ่มคลังไอเดีย

7. "อุปสรรคที่ยากที่สุดในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในประเทศไทย และในระดับสากล เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร?"

ในประเทศไทย

- เงินเดือนเริ่มต้นน้อยและโอกาสในการพัฒนามีจำกัด

ในระดับสากล

- ต้องแข่งขันและรักษาความสามารถตลอดเวลา เพราะเป็นระบบสัญญาระยะสั้น

8. "คุณมีแนวทางในการพัฒนาตนเองอย่างไรเพื่อช่วยส่งเสริมในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในระดับสากล?"

- ฝึกทำ Personal Work และโพสต์ลง LinkedIn อย่างสม่ำเสมอ
- ไม่หยุดพัฒนาทักษะใหม่ๆ และอัปเดตเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับงาน

9. "ปัจจัยหลักที่ทำให้คุณเป็นที่ยอมรับในระดับสากล/ระดับประเทศ?"

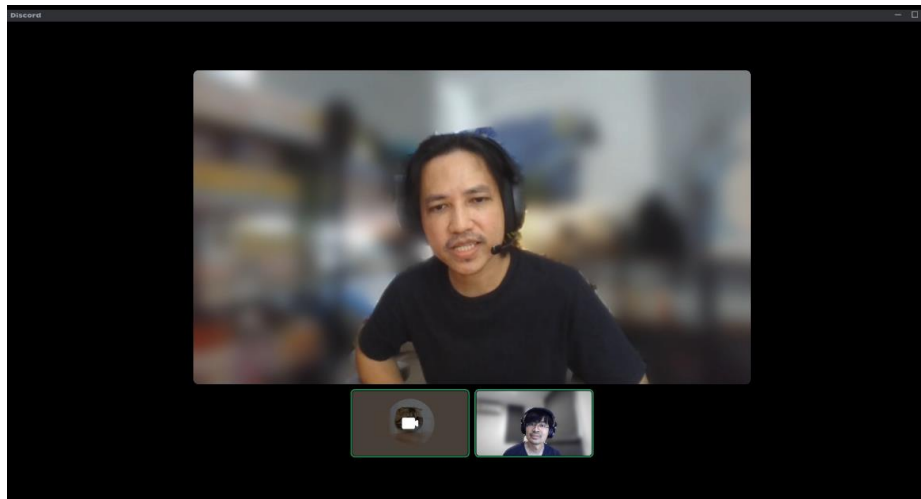
- ทักษะการสร้างแอนิเมชันที่โดดเด่น
- ไอเดียที่สดใหม่และมีเอกลักษณ์

10. "คำแนะนำใดที่คุณจะให้กับนักเรียนและนักแอนิเมชันไทยที่อยากทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือทำงานแอนิเมชันคุณภาพระดับสากล?"

- รักษา Passion ให้ยาวนานที่สุด
- ขยันฝึกฝนและพัฒนาทักษะนอกเหนือจากงานประจำ
- สร้างเครือข่ายในวงการและอัปเดตผลงานอย่างต่อเนื่อง

4. ชวลิต แก้วมณี

ตำแหน่งปัจจุบัน: Director/Animation Director ที่ The Monk Studio, ไทย



ภาพประกอบ 17 การสัมภาษณ์ออนไลน์กับคุณชวลิต แก้วมณี

เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2566

1. "ช่วยเล่ารายละเอียดเส้นทางสู่นักแอนิเมชันของคุณตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบันให้ฟังหน่อย"

วัยเด็ก

- เติบโตในจังหวัดฉะเชิงเทรา ชอบวาดรูปและระบายสีตั้งแต่เด็ก
- ชอบเล่นเกม Mario Paint บนเครื่อง Super Nintendo ซึ่งเป็นเกมเกี่ยวกับการวาดรูปและระบายสี
- เป็นเด็กเรียนเก่งในระดับประถม สอบได้อันดับ 1 หรือ 2 ของชั้นเสมอ
- ชอบดู Dragon Ball และ Doraemon รวมถึงอ่านการ์ตูน ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการวาดรูป
- มีเพื่อนสนิทที่ชอบวาดรูปเหมือนกัน ชอบวาด Sailor Moon และ Dragon Ball จึงวาดภาพประชันกันทุกวัน
- เคยส่งผลงานวาดรูปเข้าประกวดและได้เป็นตัวแทนโรงเรียนไปแข่งระดับเขต

มัธยมศึกษา

- เรียนที่โรงเรียนพนมสารคาม "พนมอดุลวิทยา"
- ม.ต้น เรียนกลางๆ แต่ชอบทำกิจกรรม เช่น วงโยธวาทิต
- ม.ปลาย เรียนสายวิทย์-คณิต อยู่ห้องเรียนเด็กเก่ง เกรดเฉลี่ย 3 ขึ้นตลอด

- เข้าวงโยธวาทิต เล่นทรัมเป็ตและประภควดวงดนตรี Folk Song
- ทุ่มเทเวลาให้กับดนตรีและกิจกรรมจนห่างหายจากการวาดรูป

มหาวิทยาลัย

- มีสองเส้นทางให้เลือก:
 1. สายดนตรี ได้ทุนเรียนที่ ม.บูรพา
 2. สายศิลปะ เลือกเรียนที่เกี่ยวกับการออกแบบ วาดรูป และ Animation
- หลังจากสอบเข้าคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ไม่ติด เลือกเรียน วิทยาศาสตร์ฟิสิกส์ ที่ มศว แต่เรียนไป 1 ปีแล้วพบว่าไม่ใช่สิ่งที่ชอบ
- ได้พบเพื่อนในคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่แนะนำเกี่ยวกับสายงานออกแบบ เช่น Motion Graphic และ Animation
- ตัดสินใจชีวและสอบเข้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบสื่อสาร มศว ซึ่งเรียนเกี่ยวกับงานออกแบบหลากหลายรูปแบบ เช่น วาดรูป ถ่ายภาพ Motion Graphic และ 3D
- ได้พบกับอาจารย์พิเศษ อ.เอ๊ะ จาก Kantana Animation ซึ่งเล่าถึงงาน Animator จึงรู้จักอาชีพนี้และเริ่มสนใจ
- ได้เรียนวิชา 3D Animation เพียงเทอมเดียว แต่รู้สึกชอบมากจึงศึกษาเพิ่มเติมเองจาก DVD Tutorials และเว็บไซต์ต่างๆ

ช่วงฝึกงานและ Thesis

- ทำธีสิสเป็น Short Film 3D Animation และ Art Book ร่วมกับเพื่อน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากงานของ Goblins School และ Annecy International Animation Film Festival
- หลังเรียนจบ ได้สมัครงานที่ Blue Fairy Animation แต่พบว่า Animator ในไทยต้องทำหลายหน้าที่ (เหมือน Generalist)

2 "อะไรคือจุดเปลี่ยนที่ทำให้คุณได้มีโอกาสทำงานในต่างประเทศ หรือมีโอกาสได้ทำงานคุณภาพระดับสากล?"

- หลังเรียนจบ ติดตาม ฟีดูลย์ (Idol) และสมัครเข้าโครงการ Apprentice Program ของ The Monk Studios
- โครงการนี้เป็นการเรียนรู้แบบเข้มข้นโดยมีฟีดูลย์ (ที่เคยเรียน Pixar Class) เป็นผู้สอน
- เริ่มทำงานที่ The Monk Studios ในตำแหน่ง Animator โปรเจกต์แรกคือ Paddle Pop Series
- ทำงานที่ The Monk 1-2 ปี ได้ขึ้นเป็น Lead Animator และต่อมาเป็น Animation Supervisor

- โปรเจกต์สำคัญที่ทำคือ Nine ซึ่งเป็น Short Film ที่ได้รับรางวัลในระดับนานาชาติมากกว่า 13 รางวัล เช่น Best Animated Short Film และ Best Director

3. "คุณคิดว่าทักษะทางด้านแอนิเมชัน (Hard Skill) และทักษะทางสังคม (Soft Skill) ไດที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสำเร็จให้กับนักแอนิเมชันไทยในตลาดโลก?"

Hard Skill

- ความแม่นยำในพื้นฐาน Animation เช่น Timing, Spacing, และ Body Mechanics
- ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
- การใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือเสริม เช่น Maya และ AnimBot
- ความสามารถในการเล่าเรื่องผ่าน Animation (Storytelling)
- ความเข้าใจตัวละครและการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านการเคลื่อนไหว

Soft Skill

- Attitude ที่ดีในการทำงาน เปิดรับฟังความคิดเห็น และไม่มีอีโก้
- ความสามารถในการทำงานเป็นทีมและปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่
- ทักษะการสื่อสาร โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ

4. "สิ่งที่คุณต้องปรับตัวมากที่สุดในการทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือการทำแอนิเมชันคุณภาพระดับสากลคือ?"

- การรับมือกับงานที่มีมาตรฐานสูง เช่น Feature Film ซึ่งเน้นเรื่องคุณภาพ การเล่าเรื่อง และ Acting Choice
- การนำเสนอไอเดีย (Creative Choices) และปรับแก้ตาม Feedback จากผู้กำกับ
- การปรับตัวกับความแตกต่างในวัฒนธรรมการทำงาน เช่น การให้ความสำคัญกับ Deadlines และกระบวนการทำงานที่เป็นระบบมากขึ้น

5. "จากมุมมองของคุณ อะไรคือข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบของนักแอนิเมชันไทยเมื่อเปรียบเทียบกับนักแอนิเมชันชาติอื่นๆในระดับสากล?"

ข้อได้เปรียบ

- คนไทยมีความกระตือรือร้นและตั้งใจพัฒนาตนเองเมื่อได้รับโอกาส
- ความสามารถในการทำงานหนักและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

ข้อเสียเปรียบ

- ขาดการสนับสนุนจากภาครัฐและพื้นที่ในการแสดงผลงาน
- ขาดการเข้าถึงการศึกษาและทรัพยากรในระดับสากล

6. "ในฐานะที่คุณเป็นนักแอนิเมชันชาวไทย คุณใช้วิธีเล่าเรื่องอย่างไรในผลงานของคุณ เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์และดึงดูดใจทั้งผู้กำกับและผู้ชมจากต่างประเทศ?"

- มุ่งเน้นการเล่าเรื่องด้วยภาษา Animation ซึ่งเป็นภาษาสากล
- เช็กความเข้าใจด้วยการขอ Feedback จากเพื่อนร่วมงานหรือ Supervisor
- ปรับสไตส์งานให้เข้ากับโจทย์ของโปรเจกต์

7. "อุปสรรคที่ยากที่สุดในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในประเทศไทย และในระดับสากล เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร?"

ในประเทศไทย

- งบประมาณและทรัพยากรที่จำกัด
- ลูกค้ายกไม่เข้าใจกระบวนการทำงาน Animation

ในระดับสากล

- ความท้าทายในการรักษามาตรฐานและความคาดหวังที่สูงจากผู้กำกับ

8. "คุณมีแนวทางในการพัฒนาตนเองอย่างไรเพื่อช่วยส่งเสริมในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในระดับสากล?"

- เรียนรู้จากการทำงานจริง และรับฟัง Feedback จากผู้กำกับ
- ดูผลงาน Animation และเบื้องหลังจากสตูดิโอต่างๆ เพื่อพัฒนาสายตา
- ทำงานอย่างเต็มที่ในทุก Shot และภูมิใจกับผลงานของตนเอง

9. "ปัจจัยหลักที่ทำให้คุณเป็นที่ยอมรับในระดับสากล/ระดับประเทศ"

- ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการเล่าเรื่อง
- พุ่มพวงกายแรงใจ และพยายามทำให้มากกว่าที่คาดหวัง

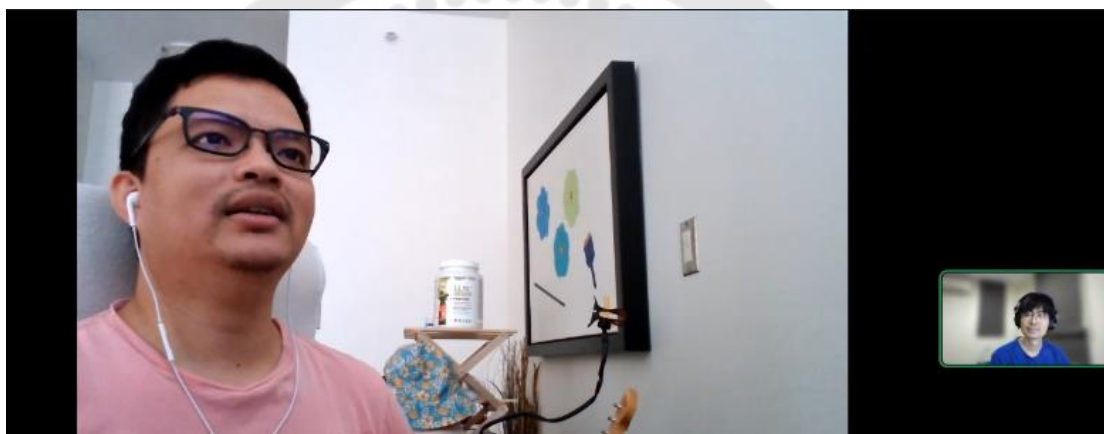
10. "คำแนะนำใดที่คุณจะให้แก่นักเรียนและนักแอนิเมชันไทยที่อยากทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือทำงานแอนิเมชันคุณภาพระดับสากล?"

- รักษา Passion และทัศนคติที่ดีในการทำงาน
- เรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ
- เปิดใจรับฟังความคิดเห็น และพร้อมปรับตัวในทุกสถานการณ์

5. เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล

ตำแหน่งปัจจุบัน: Senior Animator ที่ Framestore และ Sony Pictures

Imageworks, แคนาดา



ภาพประกอบ 18 การสัมภาษณ์ออนไลน์กับคุณเฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล

เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2566

1. "ช่วยเล่ารายละเอียดเส้นทางสู่นักแอนิเมชันของคุณตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบันให้ฟังหน่อย"

วัยเด็กและการศึกษา

- ชอบวาดรูปตั้งแต่เด็ก เช่น Dragon Ball และการ์ตูนอื่นๆ วาดเพื่อความสุข ไม่สนใจว่าสวยหรือไม่
- เรียนสายวิทย์ตั้งแต่มัธยมจนถึงมหาวิทยาลัย สาขาวิทยาศาสตร์ฟิสิกส์ ที่ลาดกระบัง
- มีความสนใจในงาน Animation และ Character Animation แม้ไม่มีพื้นฐานศิลปะ
- เริ่มรู้จักการทำ Animation จากการทำ Presentation เพื่อสื่อสารข้อมูลงานวิจัยนิเวศวิทยา

- ฝึกใช้โปรแกรม Maya และพัฒนาพอร์ตโฟลิโออย่างหนัก เพื่อสมัครโครงการ Apprentice ที่ The Monk Studios

จุดเปลี่ยนสำคัญ

- ได้รับคัดเลือกเป็น 1 ใน 4 ของโครงการ Apprentice รุ่นแรกของ The Monk Studios
- เรียนรู้จากงานจริง เช่น Paddle Pop Series และพัฒนาตนเองอย่างหนัก ฝึกฝนทุกวันตั้งแต่เช้าจรดค่ำ
- ทำงานที่ Picture This ในโปรเจกต์ LEGO และเริ่มเป็นที่รู้จักในสายงาน

เติบโตในอุตสาหกรรม

- เข้าร่วมทีม 9 ศาสตรา ที่ Igloo Studio โดยเรียนรู้จากผู้กำกับ เช่น การออกแบบฉาก Action
- ย้ายไปสร้างทีมแอนิเมชันที่ YGG และทำงานในหลากหลายโปรเจกต์ เช่น Cinematic เกม

ทำงานต่างประเทศ

- เริ่มจากการย้ายไป Polygon Pictures ญี่ปุ่น หลังได้รับการแนะนำจาก Business Matching ที่ YGG
- ส่งพอร์ตโฟลิโอจนได้งานที่ Marza Animation (Lupin the 3rd) และทำงานที่ Framestore ในอังกฤษ (Avengers: Infinity War)
- ทำงาน Lion King (Live Action) ที่ MPC โดยเรียนรู้ Creature Animation อย่างเข้มข้น
- ย้ายไปทำงาน Cinematic เกมที่ Axis Studio สกอตแลนด์
- ปัจจุบันทำงานที่ Sony Pictures Canada ในโปรเจกต์ Spider-Man: Into the Spider-Verse 2

2. "อะไรคือจุดเปลี่ยนที่ทำให้คุณได้มีโอกาสทำงานในต่างประเทศ หรือมีโอกาสได้ทำงานคุณภาพระดับสากล?"

- การสร้างผลงานส่วนตัว เช่น Short Film หรือ Animation Test ที่เผยแพร่บน LinkedIn และ Vimeo
- ได้รับคำแนะนำและการสนับสนุนจากผู้ร่วมงานในโครงการ Business Matching
- การพัฒนาสายตาและทักษะในการทำพอร์ตให้เข้ากับสไตล์งานของบริษัทเป้าหมาย เช่น Semi-Realistic หรือ Stylistic

3. "คุณคิดว่าทักษะทางด้านแอนิเมชัน (Hard Skill) และทักษะทางสังคม (Soft Skill) ไດ ที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสำเร็จให้กับนักแอนิเมชันไทยในตลาดโลก?"

Hard Skill

1. Basic Animation: เช่น 12 Principles, Timing, Spacing, Body Mechanics
2. สายตาในการวิเคราะห์งาน: แยกสไตล์งาน เช่น Semi-Realistic, Hyper-Realistic
3. ความรู้เรื่อง Acting และ Character Performance: เข้าใจอารมณ์และการสื่อสารของตัวละคร
4. ความรู้ทางเทคนิค (Work Smart): ใช้โปรแกรมเสริม เช่น Animboto เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ
5. ความเข้าใจเรื่องกล้อง: ใช้มุมกล้องและ Compose ช่วยเล่าเรื่อง

Soft Skill

1. ความอดทน และการรับฟัง Feedback อย่างเปิดใจ
2. การจัดการเวลาและความสามารถในการสื่อสารกับทีมงาน
3. ความคิดสร้างสรรค์และความยืดหยุ่นในการทำงาน

4. "สิ่งที่คุณต้องปรับตัวมากที่สุดในการทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือ การทำแอนิเมชันคุณภาพระดับสากลคือ?"

- การปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมการทำงานที่เน้นการสื่อสารชัดเจน
- การเรียนรู้สไตล์งานของผู้กำกับและลูกค้า
- ใช้ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและการจัดการเวลา

5. "จากมุมมองของคุณ อะไรคือข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบของนักแอนิเมชันไทยเมื่อเปรียบเทียบกับนักแอนิเมชันชาติอื่นๆในระดับสากล?"

ข้อได้เปรียบ

- ความหลากหลายในวัฒนธรรมและการเข้าถึงสื่อบันเทิง
- ความมุ่งมั่นและ Work Hard ที่เด่นชัด

ข้อเสียเปรียบ

- ข้อจำกัดด้านภาษาและการขอวีซ่า
- ขาดการสนับสนุนจากภาครัฐและโอกาสสร้าง IP

6. "ในฐานะที่คุณเป็นนักแอนิเมชันชาวไทย คุณใช้วิธีเล่าเรื่องอย่างไรในผลงานของคุณ เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์และดึงดูดใจทั้งผู้กำกับและผู้ชมจากต่างประเทศ?"

- เลือกใช้เทรนด์และสไตล์ที่เหมาะสมกับตลาดและกระแส เช่น Stylistic Animation หลังความสำเร็จของ Spider-Man: Into the Spider-Verse

- สื่อสารผ่านภาษาสากลของ Animation เช่น การเคลื่อนไหวที่มีจังหวะและอารมณ์ร่วม

7. "อุปสรรคที่ยากที่สุดในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในประเทศไทย และในระดับสากล เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร?"

ในประเทศไทย

- ขาดโอกาสในโปรเจกต์ที่พัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง
- งานส่วนใหญ่เป็นลักษณะ Outsource หรือ Service ที่ไม่ค่อยท้าทาย

ในระดับสากล

- การทำงานสัญญาระยะสั้น (Short Contract) ที่ไม่มั่นคง
- ความคาดหวังในมาตรฐานงานที่สูง

8. "คุณมีแนวทางในการพัฒนาตนเองอย่างไรเพื่อช่วยส่งเสริมในการทำงานตำแหน่งนักแอนิเมชันในระดับสากล?"

- ฝึกฝนทักษะให้สอดคล้องกับงาน เช่น Creature Animation หรือ Stylistic Animation
- พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารในทีม
- ศึกษางานและวิเคราะห์ผลงานของผู้กำกับและนักแสดง

9. "ปัจจัยหลักที่ทำให้คุณเป็นที่ยอมรับในระดับสากล/ระดับประเทศ"

1. ความอดทนและการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
2. ความถ่อมตัวและการรับฟัง Feedback
3. ความคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจในวัฒนธรรมงานระดับสากล

10. "คำแนะนำใดที่คุณจะให้กับนักเรียนและนักแอนิเมชันไทยที่อยากทำงานแอนิเมชันในต่างประเทศ หรือทำงานแอนิเมชันคุณภาพระดับสากล?"

1. ตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนและวางแผนที่ทำได้จริง
2. พัฒนาทักษะพื้นฐาน เช่น Animation Principles ศึกษาในการวิเคราะห์งาน
3. เปิดใจและปรับตัว พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่เสมอ
4. สร้างผลงานที่แสดงเอกลักษณ์และเผยแพร่ในแพลตฟอร์มระดับนานาชาติ เช่น LinkedIn หรือ Vimeo
5. มีแผนสำรองและความพร้อมในการรับมือกับอุปสรรค เช่น ปัญหาวีซ่า



เว็บไซต์อีเลฟเว่น เซคันด์ คลับ (<https://www.11secondclub.com/>)

อีเลฟเว่น เซคันด์ คลับ (11 Second Club) คือชุมชนออนไลน์ที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นพื้นที่พัฒนาทักษะด้านแอนิเมชัน โดยเฉพาะการสร้างแอนิเมชันที่มีคุณภาพและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายในชุมชนนี้ยังมีการแข่งขันรายเดือนที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาผ่านการฝึกฝนและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น



ภาพประกอบ 19 เว็บไซต์ 11secondclub

ที่มา: David Thomas. (2558). davidtalloy.

สืบค้นจาก <https://davidtalloy.com/2015/04/1st-place-at-11-second-club/>

1. รูปแบบของการแข่งขัน

- ผู้เข้าร่วมจะได้รับ **คลิปเสียงความยาว 11 วินาที ทุกเดือน
- สร้างแอนิเมชันที่แสดงการเคลื่อนไหวและอารมณ์ตัวละครให้เข้ากับเสียง
- รับรองผลงานในหลากหลายรูปแบบ เช่น 2D, 3D, Stop Motion

2. เป้าหมายของการแข่งขัน

- ส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านแอนิเมชัน เช่น การแสดง (Acting) และการเคลื่อนไหว (Motion)
- เปิดโอกาสให้นักแอนิเมชันได้รับคำแนะนำและคำวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญและเพื่อนในชุมชน
- สนับสนุนการสร้างผลงานที่สามารถนำไปใช้ในพอร์ตโฟลิโอเพื่อการสมัครงาน

3. การแข่งขัน

- นักแอนิเมชันส่งผลงานเข้าแข่งขันในเว็บไซต์ **11 Second Club**
- สมาชิกชุมชนสามารถโหวตและให้คะแนนผลงาน พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็น
- ผู้ชนะจะได้รับคำแนะนำเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

4. ความสำคัญต่อวงการแอนิเมชัน

- เป็นพื้นที่สำหรับนักแอนิเมชันในการฝึกฝนทักษะการเล่าเรื่องและการสร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่น
- เปิดโอกาสให้นักแอนิเมชันสร้างเครือข่ายและได้รับการยอมรับจากเพื่อนร่วมสายงาน
- สตูดิโอแอนิเมชันชั้นนำ เช่น Pixar, Disney, และ DreamWorks ใช้ชุมชนนี้ในการค้นหาผู้มีความสามารถ

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้เข้าร่วมสามารถพัฒนาทักษะการแอนิเมชันในระยะเวลาอันสั้น
- ได้รับฟีดแบ็กและคำแนะนำเชิงคุณภาพที่ช่วยปรับปรุงผลงาน
- เป็นพื้นที่สำหรับแสดงความสามารถและต่อยอดไปสู่อาชีพในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

11 Second Club ถือเป็นแหล่งเรียนรู้และฝึกฝนที่สำคัญสำหรับนักแอนิเมชันที่ต้องการพัฒนาทักษะ สร้างพอร์ตโฟลิโอ และเข้าสู่อุตสาหกรรมแอนิเมชันระดับมืออาชีพ การแข่งขันและคำแนะนำจากชุมชนยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจและความมั่นใจในการพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง

ประวัติผู้เขียน

