

บทที่ 4

การวิจัยเชิงปริมาณ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้ แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อศึกษาปัจจัยทัศนคติของกลุ่มผู้ทำงานในธุรกิจแอนิเมชันกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล คือ กลุ่มผู้ทำงานในธุรกิจแอนิเมชันในเขตกรุงเทพมหานคร 50 คนชุด โดยใช้การสุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มตัวอย่างวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) จากบริษัทผลิตแอนิเมชันในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 แห่ง แห่งละ 5 คนการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยจะสอบถามโดยใช้แบบสอบถามด้วยการสำรวจทัศนคติของกลุ่มคนทำงานในธุรกิจแอนิเมชันต่อภาพรวมของธุรกิจแอนิเมชันในประเทศไทย

ซึ่งได้แบ่งแบบสอบถามเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปทางด้านประชากรศาสตร์

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มคนทำงานในธุรกิจแอนิเมชันโดยมีเนื้อหาย่อยดังนี้

2.1 การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ผลิตแอนิเมชันในปัจจุบัน

2.2 ทักษะ ความสามารถ ลักษณะนิสัยของคนที่จะเข้ามาสู่การทำงานในธุรกิจการผลิตแอนิเมชันในปัจจุบัน

2.3 ปัญหาโดยรวมของธุรกิจแอนิเมชันในประเทศไทย พร้อมข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ข้อมูลเชิงปริมาณ ที่ได้จากการแจกแบบสอบถาม จะนำมาประเมินผลโดยการจัดทำกรรมวิธีสรุปข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) สำหรับคำถามปลายเปิด ทำการลงรหัส (Coding) และประมวลผลข้อมูล โดยใช้การแสดงผลในรูปแบบของตารางร้อยละ (Percentage) สำหรับคำถามปลายปิด เพื่อให้ได้ผลในการวัดเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มคนทำงานในธุรกิจแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทย

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามทั้งหมดมาวิเคราะห์โดย

1. เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาแล้วผู้จัดทำได้นำมาแจกแจงความถี่ของคำตอบแต่ละข้อด้วยการลงรหัสคำตอบในแต่ละข้อให้เป็นตัวเลขประจำแบบสอบถามทั้งหมดเพื่อเตรียมนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

2. นำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วกรอกลงในแบบฟอร์มการลงรหัสทั่วไป (General Coding Form) ซึ่งเป็นการเตรียมข้อมูลเพื่อส่งไปบันทึกลงในเครื่องคอมพิวเตอร์และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ SPSS+ (Statistic Package for the Social

Sciences)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่

1. สถิติที่ใช้วิเคราะห์หาค่าความพึงพอใจ

ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) (บุญธรรม, 2543 : 351)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

โดยที่ X แทนค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทนจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

แปลความหมายจากค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากแบบสอบถาม

4.50 – 5.00 หมายถึงสำคัญมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึงสำคัญมาก

2.50 – 3.49 หมายถึงสำคัญพอประมาณ

1.50 – 2.49 หมายถึงสำคัญน้อย

1.00 – 1.49 หมายถึงสำคัญน้อยที่สุด

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

โดยที่ SD แทนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$2 \sum X$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทนจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

X แทนคะแนนของผู้ตอบแบบสอบถามแต่ละคน

เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ช่วงค่าน้ำหนัก 0.51 – 1.00 หมายถึงสูงสุด

ช่วงค่าน้ำหนัก 0.00 – 0.50 หมายถึงต่ำสุด

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปทางด้านประชากรศาสตร์

1. อายุ

ลำดับที่	อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
1.	26 – 30 ปี	22	44
2.	20 – 25 ปี	18	36
3.	31 – 35 ปี	10	20

2. ระดับการศึกษา

ลำดับที่	สถานภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
1.	ปริญญาตรีขึ้นไป	158	39.5
2.	อนุปริญญา / ปวส.	69	17.25
3.	มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.	68	17

3. รายได้

ลำดับที่	รายได้	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
1.	20,001 – 30,000 บาท ต่อเดือน	14	28
2.	10,001 – 20,000 บาท ต่อเดือน	27	54
3.	30,001 – 40,000 บาท ต่อเดือน	9	18

4. ตำแหน่งในบริษัท

ลำดับที่	ตำแหน่ง	จำนวน(คน)	ร้อยละ(%)
	ผู้กำกับ / โพรดิิวเซอร์ / ผู้บริหาร	2	4
	ฝ่ายศิลป์ / สตอรี่บอร์ดอาร์ตติส	2	4
	โมเดล / เทคเจอร์อาร์ตติส	5	10
	เซ็ทออฟ / ริกคิง	3	6
	แอนิเมเตอร์	14	28
	ไลต์ติ้ง/เรนเดอร์ริง	2	4
	วิชวลเอฟเฟค	10	20
	คอมโพสิท	5	10
	ตัดต่อ ทำเสียง	2	4

ส่วนที่ 2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

ผลการประเมินเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มคนทำงานในธุรกิจแอนิเมชัน3มิติในประเทศไทยแสดงค่าเฉลี่ย () และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน50 คนโดยมีคำตอบที่กำหนดไว้คือ ดีมาก, ดี, ปานกลาง, พอใช้, ปรับปรุงแล้วมีการชั่งน้ำหนักคะแนนแสดงออกมาดังนี้

คะแนนระดับความสำคัญ

5 หมายถึงสำคัญมากที่สุด

4 หมายถึงสำคัญมาก

3 หมายถึงสำคัญพอประมาณ

2 หมายถึงสำคัญน้อย

1 หมายถึงสำคัญน้อยที่สุด

จากนั้นทำการเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้และนำมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยเพื่อทำการจัดเรียงระดับความสำคัญจากระดับความสำคัญที่มากที่สุดลงมาหาระดับความสำคัญที่น้อยที่สุดแล้วทำการแปลความหมายของระดับค่าเฉลี่ยโดยยึดถือหลักเกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยความหมาย

4.50 – 5.00 หมายถึงสำคัญมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึงสำคัญมาก

2.50 – 3.49 หมายถึงสำคัญพอประมาณ

1.50 – 2.49 หมายถึงสำคัญน้อย

1.00 – 1.49 หมายถึงสำคัญน้อยที่สุด

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

x แทนค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) ของกลุ่มตัวอย่าง

S.D. แทนค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2.1 โปรแกรมผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีความสำคัญในการทำงานเรียงลำดับความสำคัญ

ลำดับ	โปรแกรม 3 มิติ	x	S.D.	เกณฑ์
	Maya	4.75	0.47	สำคัญมากที่สุด
	3DMax	4.5	0.51	สำคัญมากที่สุด
	Real flow	4.34	0.48	สำคัญมาก
	Lightwave	1.0	0.21	สำคัญน้อยมาก
	Rino	0.5	0.12	สำคัญน้อยมาก
	Cinema 4D	0.4	0.1	สำคัญน้อยมาก

จากตารางที่ข้อ 2.1 เมื่อพิจารณาระดับคะแนนเฉลี่ยรวมของการใช้โปรแกรมผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีความสำคัญในการทำงานมีคะแนนดังนี้โปรแกรม 3 มิติที่เป็นที่นิยมและมีความสำคัญที่สุดในการผลิตแอนิเมชันในปัจจุบันคือโปรแกรม Maya และ 3DMax เพราะใช้งานง่ายและมีความหลากหลายของโปรแกรมเสริม (Plugin) รวมถึงการเรนเดอร์ที่สวยงาม โปรแกรมที่มีความสำคัญรองลงมาคือโปรแกรม Real Flow เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำเทคนิคพิเศษในการทำน้ำโดยเฉพาะ ส่วนโปรแกรม 3 มิติที่เหลือคือโปรแกรม Lightwave, Rino, Cinema 4D ไม่เป็นที่นิยมในการทำแอนิเมชันนัก เพราะเหมาะกับการทำงานทางด้านสถาปัตย์ นอกจากนี้ยังมีโปรแกรมที่ช่วยทำเทคนิคพิเศษอีกมากมายแล้วแต่แอนิเมเตอร์จะถนัดใช้ รวมถึงโปรแกรมเทคนิคพิเศษขั้นสูง เช่น ฮูดินี ที่มีราคาแพงมากคนใช้เป็นน้อยแต่ยังจำเป็นต้องใช้ รวมถึงโปรแกรมที่ใช้ทำขั้นตอนอื่นๆที่ไม่ใช่โปรแกรม 3 มิติอีกเช่นโปรแกรมคอมโพสิทต่างๆ เป็นต้น สรุปภาพรวมผู้ผลิตแอนิเมชันจะใช้โปรแกรม Maya และ 3D Max เป็นพื้นฐานแล้วค่อยพัฒนาใช้โปรแกรมอื่นๆเสริมเมื่อมีประสบการณ์มากขึ้น

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทยให้ตีมีคุณภาพ

	ปัจจัย	x	S.D.	เกณฑ์
	รายได้	4.89	0.51	สำคัญมากที่สุด
	บุคลากรที่มีความสามารถ	4.75	0.48	สำคัญมากที่สุด
	ระยะเวลาที่ใช้ในการผลิต	4.5	0.41	สำคัญมาก
	บทภาพยนตร์ที่ดี	4.45	0.51	สำคัญมาก
	การออกแบบที่ดี	3.46	0.3	สำคัญพอประมาณ
	อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต	2.1	0.22	สำคัญน้อย
	หน่วยงานรัฐที่สนับสนุน	1.1	0.11	สำคัญน้อยที่สุด

จากตารางที่ข้อ 2.2 เมื่อพิจารณาระดับคะแนนเฉลี่ยรวมความสำคัญของปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทยให้ตีมีคุณภาพมีคะแนนดังนี้ ปัจจัยที่มีผลต่อคุณภาพงานมากที่สุดคือเรื่องรายได้และความสามารถของบุคลากร เมื่อบุคลากรมีความสามารถสูงรายได้ก็จะมากขึ้นตาม ปัจจัยที่มีความสำคัญรองลงมาคือระยะเวลาในการผลิตยังมีมาก ผู้ผลิตจะมีเวลาผลิตงานที่ตีมากขึ้น รวมทั้งการมีบทภาพยนตร์ที่ดี

ทำให้ได้งานดี ต่อเนื่องถึงปัจจัยที่มีความสำคัญต่อมาก็คืองานออกแบบด้วย ส่วนการมีอุปกรณ์ที่ดีมีความสำคัญน้อยและหน่วยงานรัฐช่วยส่งเสริมมีผลน้อยที่สุด

2.3 ปัจจัยที่มีผลต่อศักยภาพของบุคลากรที่จะเข้ามาสู่การทำงานในธุรกิจการผลิตแอนิเมชันในปัจจุบัน

ลำดับ	ความสามารถ	x	S.D.	เกณฑ์
	ทักษะการใช้โปรแกรม 3 มิติ	4.95	0.46	สำคัญมากที่สุด
	มีประสบการณ์การทำงานเฉพาะทางทางด้านงานที่ทำ	4.94	0.51	สำคัญมากที่สุด
	ความรับผิดชอบ	4.51	0.44	สำคัญมากที่สุด
	การทำงานเป็นทีม	4.45	0.49	สำคัญมาก
	Portfolio ที่ดี	4.33	0.39	สำคัญมาก
	ความอดทน	3.97	0.42	สำคัญมาก
	การใช้โปรแกรมได้หลากหลายและพลิกแพลงได้	3.86	0.33	สำคัญมาก
	ความคิดสร้างสรรค์	3.74	0.27	สำคัญมาก
	ทักษะทางด้านแอนิเมชัน	3.56	0.31	สำคัญมาก
	ทักษะทางภาพยนตร์	3.21	0.25	สำคัญพอประมาณ
	ทักษะทางด้านศิลปะ	3.10	0.31	สำคัญพอประมาณ
	ความกระตือรือร้น	2.86	0.23	สำคัญพอประมาณ
	ทักษะทางการสื่อสาร	2.30	0.11	สำคัญน้อย
	ความมีกาลเทศะ	2.32	0.18	สำคัญน้อย
	ความเป็นผู้นำ	2.24	0.22	สำคัญน้อย
	ความรู้รอบตัว	1.96	0.28	สำคัญน้อย
	ความกล้าแสดงออก	1.51	0.14	สำคัญน้อย
	ความสุภาพ เรียบร้อย	1.2	0.08	สำคัญน้อยที่สุด

จากตารางที่ข้อ 2.3 เมื่อพิจารณาระดับคะแนนเฉลี่ยรวมความสำคัญของปัจจัยที่มีผลต่อศักยภาพของบุคลากรที่จะเข้ามาสู่การทำงานในอุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชันมีคะแนนดังนี้ปัจจัยที่มีความสำคัญที่สุดของคุณภาพบุคลากรที่ดีคือ ทักษะการใช้โปรแกรม 3 มิติ มีประสบการณ์การทำงาน และความรับผิดชอบ สองข้อแรกมีความสำคัญเป็นพื้นฐาน ส่วนบุคลากรที่มีความรับผิดชอบสูงเป็นปัจจัยที่อุตสาหกรรมให้ความสำคัญมาก เพราะบุคลากรแต่ละคนมีสำนึกความรับผิดชอบไม่เท่ากันบุคลากรที่มีคุณภาพคือบุคลากรที่มีความรับผิดชอบสูง ส่วนปัจจัยที่มีความสำคัญรองลงมาคือ การทำงานเป็นทีม Portfolio ที่ดี ความอดทน การใช้โปรแกรมได้หลากหลายและพลิกแพลงได้ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะทางด้านแอนิเมชัน ทักษะทางภาพยนตร์ ทักษะทางด้านศิลปะ ความกระตือรือร้น ตามลำดับ เห็นว่าปัจจัยที่มีความสำคัญระดับกลางๆเป็นรองของการ

ทำงานเป็นทีม และทักษะความรู้เป็นหลัก ส่วนปัจจัยที่มีความสำคัญน้อยคือ ความเป็นผู้นำ ความรู้รอบตัว ความกล้าแสดงออก ความสุขภาพ เรียบร้อย เพราะเป็นลักษณะนิสัยแตกต่างกันไปแต่ละคน

การวิจัยเชิงคุณภาพ

ในการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก(In-depth Interview) อย่างไม่เป็นทางการ (Informal interview) จากผู้ประกอบการธุรกิจ และบุคลากรในอุตสาหกรรมโดยใช้คำถามปลายเปิด และมีประเด็นให้สัมภาษณ์เนื้อหาครอบคลุมตามจุดประสงค์ของงานวิจัยผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อมูล 3 ท่านได้แก่

1.คุณสุรสิทธิ์ บุญเลี้ยงอุปถัมภ์ เจ้าของบริษัทลันซ์บ็อก แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด

เนื้อหาที่ใช้สัมภาษณ์สอบถามเรื่องราวละเอียดรูปแบบของบริษัทแอนิเมชันและภาพรวมของอุตสาหกรรม ข้อเสนอแนะ แนวทางในอนาคตในมุมมองของผู้ประกอบการ

2.คุณ วิศิษฐ์ อรรถนาลัย ผู้กำกับแอนิเมชัน บริษัท รีฟ แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด

เนื้อหาที่ใช้สัมภาษณ์สอบถามเรื่องเกี่ยวกับรูปแบบงานที่ทำงานของแอนิเมชันสตูดิโอ การผลิตงาน ความต้องการของบุคลากรรุ่นใหม่ที่จะเข้าสู่อุตสาหกรรมในมุมมองของบุคลากรในบริษัทแอนิเมชัน สตูดิโอ

3.คุณกฤตพล ชัยนิธิกุล .ซูปเปอร์ไวเซอร์วิซวลเอฟเฟก บริษัท อิกตาซิลกรุป จำกัด

เนื้อหาที่ใช้สัมภาษณ์สอบถามเรื่องเกี่ยวกับรูปแบบและกระบวนการทำงานของบริษัทผลิตงานวิซวลเอฟเฟก การใช้โปรแกรมต่างๆ ในมุมมองของบุคลากรในบริษัทวิซวลเอฟเฟก

ใช้เวลาท่านละประมาณ 45 นาที มีการขออนุญาตฉบับที่ภาคสนาม (Fieldnote) และบันทึกเทปการวิเคราะห์เรื่องราว (Narrative inquiry) ผู้วิจัยพูดคุยหาข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดโดยการเขียนบันทึก การถอดความในเทปบันทึกเสียงและเทปบันทึกเสียงมาอ่าน-ฟัง-วิเคราะห์ข้อมูล

บทสัมภาษณ์

1.คุณสุรสิทธิ์ บุญเลี้ยงอุปถัมภ์ เจ้าของบริษัทลันซ์บ็อก แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด

1.1อธิบายรูปแบบบริษัท

บริษัทลันซ์บ็อก แอนิเมชันสตูดิโอ เป็นบริษัทผลิตการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ โดยทำงาน 2รูปแบบคือ

1.รับจ้างผลิตการ์ตูนซีรีส์ตอนนี้มีเบิร์ดแลนส์แดนมหัศจรรย์ กับ เซลค์ดอนหอยกู่โลกเป็นรายได้หลักของบริษัท

2. ผลงาน it หรือ ผลิตภัณฑ์ต้นเป็นของตัวเอง คือ แอนิเมล เรส กำลังอยู่ในขั้นตอนเจรจาทายทุน

ซึ่งรูปแบบบริษัทผลิตแอนิเมชันแทบทั้งโลกมักจะเป็นแบบนี้คือพยายามมีโปรเจกต์ของตัวเอง มีพนักงาน 30 คน อายุประมาณ 20-30 ต้นๆ ทั้งหมดจบปริญญาตรีสายแอนิเมชันโดยตรง มีจบมหาวิทยาลัยจากต่างประเทศ 3 คน ที่เหลือจบมหาวิทยาลัยในประเทศ เช่น มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม เป็นต้น ตั้งอยู่แถวย่านทาวส์อินทาวส์เพราะเป็นย่านที่มีบริษัทผลิตโฆษณาตั้งอยู่มากก่อตั้งมาประมาณ 10 ปี

1.2.อธิบายภาพรวมของอุตสาหกรรม

ภาพรวมอุตสาหกรรมโดยรวมเติบโตขึ้นแบบค่อยๆโต บริษัทต่างๆผลิตงานได้คุณภาพดีขึ้นเรื่อยๆ ปัญหาหลักที่ทำให้เติบโตช้าคือเรื่องของเงินทุนในการผลิตเพราะเป็นอุตสาหกรรมที่ใช้คนเยอะเป็นแรงงานทักษะที่ค่าจ้างสูง และใช้ค่าการผลิตสูงอาทิเช่นค่าลิขสิทธิ์โปรแกรม ค่าอุปกรณ์ ค่าไฟฟ้า เป็นต้น จึงทำให้การผลิตแอนิเมชันซีรีส์ 1 ตอนใช้ค่าใช้จ่ายสูงหลายแสนบาท

การมีทีวีดิจิทัลมีสถานีโทรทัศน์ภายในประเทศเพิ่มขึ้นหลายช่องมีข้อดีคือมีช่องทางการฉายมากขึ้นแต่กลับเป็นอุปสรรคในเรื่องของราคาค่าจ้างผลิตเพราะพอมียุทธศาสตร์หลายช่อง ค่าโฆษณากระจายไปยังช่องต่างๆ ค่าจ้างผลิตแต่ละช่องจึงลดลงทางออกคือผลิตโปรเจกต์แอนิเมชันเป็นของตัวเองเพราะจะได้เงินจากสปอนเซอร์โดยตรงและยังสามารถขายลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนต่อได้ด้วย รวมถึงพยายามหาช่องทางการฉายให้มากขึ้น เช่นไปฉายในสถานีโทรทัศน์ต่างประเทศ

ซึ่งทางบริษัทออกแบบโปรเจกต์แอนิเมชันเป็นของตัวเอง คือเรื่องแอนิเมล เรส ซึ่งอยู่ในช่วงเจรจาทายทุนและช่องทางการฉาย จากต่างประเทศ ใช้เวลาพัฒนาโปรเจกต์มา 3 ปีแล้ว

1.3.หน่วยงานรัฐที่ให้การสนับสนุน

หน่วยงานรัฐที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมโดยตรงคือสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรม(sipa)ผ่านสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันแห่งประเทศไทย(tacca) ช่วยทำโครงการสนับสนุนบริษัทได้บ้างเช่น นำโปรเจกต์ของบริษัทไปนำเสนองานที่ต่างประเทศ ถ้าสุดคืองาน แอนิเมชันเอเชียซัมมิทเป็นงานร่วมมือของบริษัทผลิตแอนิเมชันระหว่าง ประเทศเกาหลีมาเลเซีย ออสเตรเลียและไทย เอาโปรเจกต์ไปนำเสนองานเพื่อหานายทุนที่ประเทศเกาหลีเมื่อเดือนที่ผ่านมา มีนายทุนและสถานีโทรทัศน์จากประเทศต่างๆมาฟังการนำเสนอโปรเจกต์ได้ผลตอบรับดี มีนายทุนสนใจ 2-3 เจ้า กำลังอยู่ในขั้นตอนเจรจาทายทุน เนทเวิร์ค

1.4.โอกาสและอุปสรรคของบริษัทผลิตแอนิเมชันหลังจากเปิด AEC และโอกาสของการส่งออกแอนิเมชันไปสู่ต่างประเทศ

การนำการทุนไปนำเสนอที่ต่างประเทศเพื่อหานายทุน มีอุปสรรคในเรื่องภาษาเมื่อเทียบกับการเจรจหานายทุนที่เป็นคนไทยพูดภาษาเดียวกันเพื่อขอเงินหลักล้านยังยากเลยแต่การคุยกับคนต่างชาติต่างภาษาเพื่อขอเงินมาลงทุนเป็นสิ่งยากกว่าแต่ถ้าได้จะได้เงินและชื่อเสียงมากกว่าตามค่าของเงิน

การเปิดAEC มีโอกาสให้คนต่างชาติเข้ามาทำงานมากขึ้น บริษัทยินดีรับคนต่างชาติเพื่อ มุมมองใหม่ๆ และฝึกภาษาปกติมีคนต่างชาติยื่นportfolio มาสมัครมาเรื่อยๆแต่ไม่มากเป็นคนอินเดียส่วนใหญ่ก่อนนั้นมีชาวอังกฤษ ออสเตรเลีย บ้าง portfolio งานดีแต่ไม่สามารถรับได้เพราะเรียกเงินเดือนสูงไปส่วนใหญ่จะไปสิงคโปร์ทั้งหมดเพราะเป็นเบอร์1ในภูมิภาคการเปิดAECอาจทำให้แอนิเมเตอร์คนไทยเก่งๆไหลไปสิงคโปร์ในอนาคตเพราะเงินเดือนสูงกว่า แต่ก็ไม่น่าเพราะเมืองไทยมีบรรยากาศและผู้คนที่ดีน่าอยู่กว่าสิงคโปร์ ทางแก้คือพยายามทำคุณภาพงานที่ดีขึ้นเรื่อยๆเพื่อให้งานแอนิเมชันไทยมีชื่อเสียงและมีรายได้มากขึ้น

2.คุณ วิศิษฐ์ อรรถนาลัย ผู้กำกับแอนิเมชัน บริษัทรีฟ แอนิเมชัน สตูดิโอจำกัด

2.1.อธิบายรูปแบบบริษัท

บริษัท รีฟ แอนิเมชันสตูดิโอ จำกัดเป็นบริษัท รับจ้างผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้บริษัทในประเทศและต่างประเทศ สามารถผลิตงานได้ทุกขั้นตอนตั้งแต่เขียนบทจนจบ สามารถผลิตงานการ์ตูน 3 มิติ ได้ทั้งโฆษณาทีวีซีรีส์และภาพยนตร์ ก่อตั้งมาประมาณ 4 ปี

ในช่วงเริ่มแรกเปิดบริษัทรับงานในประเทศเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันเน้นรับงานจากต่างประเทศ อัตราส่วนประมาณ 80% รับงานจากประเทศเดนมาร์ก เยอรมัน ญี่ปุ่น เป็นต้น แต่ปัจจุบันก็ยังมีผลงานการ์ตูนในประเทศด้วยอาทิเช่น การ์ตูนในภาพยนตร์เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ (2015) หรืองานการ์ตูน Bloody Rabbit ที่ฉายทางสถานีการ์ตูนเน็ตเวิร์คนอกจากนี้ยังมีโปรเจกต์การ์ตูนซีรีส์ของบริษัทที่กำลังอยู่ในขั้นตอนพัฒนา

มีบุคลากรประมาณ 40 คนโดยแบ่งหน้าที่รับผิดชอบเป็นส่วนๆชัดเจน โดยยึดรูปแบบมาจากบริษัท พิกซ่า แอนิเมชัน สตูดิโอ โดยมีตำแหน่งงานดังนี้

ทีมอาร์ต ทำหน้าที่ออกแบบศิลปะวิช่วล สตอรี่บอร์ด ประมาณ 4-5 คน

ทีมปั้นโมเดล ประมาณ 7-8 คน

ทีมแอนิเมเตอร์ ประมาณ 25 คน

ทีมจัดแสงเรนเดอร์ ประมาณ 2-3 คน

ทีมวิช่วลเอฟเฟค ประมาณ 2 -3 คน

ทีมคอมโพสิท ตัดต่อ ประมาณ 5 -6 คน

พนักงานส่วนใหญ่เป็นคนไทย เรียนจบทางด้านแอนิเมชันหรืองานออกแบบทั้งหมด ส่วนใหญ่จบมหาวิทยาลัยในประเทศ มีพนักงานต่างประเทศประมาณ 2-3 คนจากยุโรป แต่เป็นพนักงานที่มีประสบการณ์ไม่มาก โปรแกรม 3 มิติที่ใช้คือโปรแกรม Maya เป็นหลัก ฐานเงินเดือนประมาณ 15,000 – 50,000 บาท แล้วแต่ประสบการณ์แต่ละคน

2.2 รูปแบบ ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนการทำงานจะทำงานเป็นขั้นตอนชัดเจน เหมือนสายพานโรงงาน(Pipe line) คือจบงานทีละขั้นไม่ย้อนกระบวนการเริ่มตั้งแต่ส่วนพร็อดักชั่น โปรดัคชั่น และ โพลีโปรดัคชั่น งานที่รับผลิตจะแตกต่างกัน บางโปรเจกต์เริ่มที่ขั้นตอนเขียนบท บางโปรเจกต์เริ่มที่ขั้นตอนแอนิเมชันก็มี มีการวางแผนงาน การกำหนดส่งงานที่ชัดเจนและระยะเวลาส่งงานเป็นสิ่งที่พนักงานทุกคนให้ความสำคัญมากเรื่องงานไม่กดดันมากเพราะมีการวางแผนชัด แต่จะใช้เวลานานแต่ละโปรเจกต์ใช้เวลาหลายเดือน อาจจะเป็อบ้าง

2.3 บุคลากร

พนักงานทั้งออฟฟิศจะค่อนข้างสนิทกัน มักจะไปเที่ยวด้วยกันเป็นกลุ่ม หากิจกรรมสนุกๆทำร่วมกันบ่อยๆ แต่ถ้าถึงเวลาที่ต้องเร่งทำงานก็ทำงานหนักได้ ยังไม่ค่อยมีปัญหา อาจจะเป็นเพราะอายุไล่เลี่ยกันและชอบการ์ตูนเหมือนกันด้วย

บุคลากรใหม่ที่เข้ามาจะดูทีนีสัย และ Portfolio เป็นหลัก ตำแหน่งที่ต้องการทำต้องชัดเจนว่าอยากทำงานอยู่ในทีมอะไร เช่น อยากเป็นแอนิเมเตอร์ Portfolio ต้องมีภาพแอนิเมทที่ดี มีทักษะทางการแสดงการสื่อสารบ้าง หรืออยากอยู่ในทีมโมเดล ต้องมีงานโมเดลให้ดูหรือให้ทำงานตอนที่สอบสัมภาษณ์เลย เพราะในบริษัทมีตำแหน่งหน้าที่รับผิดชอบที่ชัดเจน นอกจากนี้จำเป็นต้องมีทักษะการใช้โปรแกรม 3 มิติ โดยเฉพาะโปรแกรม Maya และต้องเป็นคนที่มีความรับผิดชอบสูง

3.คุณกฤตพล ชัยนิธิกุล .ซุเปอร์ไวเซอร์วิซวลเอฟเฟก บริษัท อิกตาซิล กรุ๊ป จำกัด

3.1.อธิบายรูปแบบบริษัท

บริษัท อิกตาซิลกรุ๊ป จำกัด เป็นบริษัทรับจ้างทำวิซวลเอฟเฟค ให้กับโฆษณาทั้งในประเทศและต่างประเทศ มีงานวิซวลเอฟเฟคให้ภาพยนตร์บ้าง และกำลังพัฒนาเกมส์เป็นโปรเจกต์ของตนเอง มีพนักงานประมาณ 100 คนเป็นคนไทย 95% มีชาวต่างชาติประมาณ 2-3 คนเพราะมีปัญหาด้านภาษา

ตำแหน่งงานประกอบด้วย

ตำแหน่งโปรดิวส์เซอร์ประมาณ 15 คน

ทีมศิวิล ออกแบบสตอรี่บอร์ดประมาณ 5 คน

ทีมโมเดลประมาณ 7-8 คน

ทีมแอนิเมทประมาณ 10 คน

ทีม 3D เอฟเฟค ประมาณ 30 คน

ทีมไดนามิก โดยเฉพาะประมาณ 7-8 คน

ทีมโรโตสคอป คัทกรีนสกรีนประมาณ 7-8 คน

ทีมคอมโพสิทประมาณ 20 คน

และทีมพัฒนาเกมส์ประมาณ 15 คน

งานที่รับทำจะเป็นงานโฆษณาทั้งในประเทศและต่างประเทศอัตราส่วนครึ่งๆ งานโฆษณาจากต่างประเทศ 90% จะเป็นงานในภูมิภาคอาเซียนเช่นอินโดนีเซีย มาเลเซียและจีน ส่วน 10 % ที่เหลือจะเป็นงานหลากหลายประเทศเช่น อินเดีย ยุโรป อเมริกา แต่จะเป็นงานเล็กๆไม่ยากมากเช่นลบสติล คัทกรีนสกรีน แทรกกิ่ง

งานส่วนพัฒนาเกมส์เป็นทีมที่เพิ่งสร้างขึ้นไม่กี่ปีเพื่อสร้างโปรเจกเป็นของตนเองผลิตเกมส์ออนไลน์ และเกมส์ลงมือถือ แต่ตอนนี้ยังอยู่ในขั้นตอนพัฒนา

รายได้แตกต่างกันตามความสามารถแต่ละคน และไม่ค้อยมีบุคลากรที่ไม่มีประสบการณ์ ฐานเงินเดือนเริ่มแรกอยู่ที่ประมาณ 18,000 – 80,000 บาท ส่วนใหญ่จะอยู่ในเรทกลางๆ 20,000-30,000 บาท ตามประสบการณ์ของแต่ละคน

3.2 รูปแบบ ขั้นตอนการทำงาน

งานที่ทำจะไม่มีรูปแบบตายตัว รวมถึงและทีมที่ทำจะปรับเปลี่ยนไปเสมอ แล้วแต่งานที่รับเข้ามา ผู้แบ่งงาน จัดทีมคือโปรดิวส์เซอร์จะจัดตามความถนัด ความสามารถของคนแต่ละคน สำหรับโฆษณา 30 วินาที ตัวหนึ่งจะใช้คนประมาณ 5- 8 คนต่องาน ระยะเวลาทำงานประมาณ เดือนครึ่ง งานส่วนที่ทำงานคืองานวิช่วลเอฟเฟคเช่น น้ำ ไฟ ฝน ฝุ่นควัน ผม กล้ามเนื้อ และผ้า มีริคกิ้ง(Rigging) เช็ทอัพตัวละครบ้าง มีเรนเดอร์บ้าง บางครั้งทีมวิช่วลเอฟเฟคต้องทำคอมโพสิทเองด้วย ฉะนั้นบุคลากรคนหนึ่งจึงจำเป็นต้องมีความสามารถหลากหลายไม่เฉพาะเจาะจง และถ้าใครไม่ถนัดส่วนไหนก็จะช่วยเหลือกัน

เวลาทำงานปกติคือ 10.00-19.00 น.แต่มักจะไม่เป็นไปตามนั้น เพราะงานส่วนใหญ่จะให้เวลาทำน้อย และมีการทำงานเป็นทีมต้องทำงานให้เสร็จในส่วนๆนั้นก่อน บางครั้งจึงนอนที่ออฟฟิตแล้วตื่นมาทำงานต่อเลย ที่ออฟฟิตมีห้องอาบน้ำ เตียนนอนรองรับ

การแบ่งหน้าที่ทำงานเป็นหน้าที่ของโปรดิวเซอร์ ส่วนใหญ่โปรดิวเซอร์แบ่งงานให้แต่ละคนรับผิดชอบตามช็อต(Shot)แต่สำหรับโปรดิวเซอร์ใหญ่อย่างเช่นที่วิซวลเอฟเฟคส์ให้ภาพยนตร์จะให้คนนั้นดูแลเป็นส่วนๆไปเลย เช่นให้รับผิดชอบเอฟเฟคผมทั้งเรื่อง

3.3 โปรแกรมที่ใช้

โปรแกรม 3 มิติที่ใช้เป็นหลักในการทำงานคือ Maya กับ 3D Max และมีโปรแกรมเสริมอื่นๆบ้างเช่น Real Flow กับ Houdini ไว้ใช้ทำน้ำกับไดนามิก Maya เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างโมเดลตัวละครและทำแอนิเมชันง่ายเป็นที่นิยมในปัจจุบัน นอกจากนี้ โปรแกรม Maya Cloth ยังใช้ทำเอฟเฟคเสื้อผ้าได้อีกด้วย ส่วน3D Max เป็นโปรแกรมใช้ทำเอฟเฟคง่ายเพราะมีโปรแกรมเสริม(Plug in)ที่หลากหลายเช่น Fume FXใช้ทำไฟ Thinking Particle ใช้ทำไดนามิกเช่นฝุ่น ฝนตก โปรแกรมเสริมช่วยเรนเดอร์ที่นิยมคือ V-ray และ Arnold นอกจากนี้ โปรแกรมทำคอมโพสิทที่นิยมจะใช้โปรแกรม After FX และ Nuke โดยรวมจะใช้โปรแกรมและโปรแกรมเสริมที่หลากหลายมาก

3.4 บุคลากร

บุคลากรที่อยู่ในบริษัทมีนิสัยหลากหลาย แต่มีสิ่งหนึ่งที่คล้ายกันคือแต่ละคนมีความรับผิดชอบสูง ทำงานเสร็จตามกำหนดส่งเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรก สำหรับบุคลากรใหม่ที่จะเข้ามาทำงานสายนี้โดยพื้นฐานต้องใช้โปรแกรม 3 มิติให้ชำนาญโดยเฉพาะ Maya หรือ 3D Max แล้วค่อยเรียนรู้ทักษะการใช้โปรแกรมอื่นๆ ความขยันใฝ่รู้ ฝึกทักษะโปรแกรมให้หลากหลาย อัพเดทตลอดเวลา ก็เป็นคุณสมบัติสำคัญเพราะการทำงานแต่ละชิ้นมักจะเหมือนเดิม รวมถึงต้องเป็นคนมีความอดทนต่อแรงกดดันได้ดี เพราะต้องทำงานแข่งกับเวลา