

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
ความเป็นมาและความหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน	5
1.1 ประวัติความเป็นมาของแอนิเมชัน	5
1.2 ประเภทของงานแอนิเมชัน	8
ความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชัน 2 มิติ	9
2.1 การออกแบบตัวการ์ตูน	9
2.2 การวาดตัวการ์ตูน	10
2.3 การสร้าง Story Board	11
กระบวนการพัฒนาก์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ตามหลัก 3P	13
แนวคิดการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สายเกิน”	14
ทฤษฎีความพึงพอใจ	14
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	19

สารบัญ (ต่อ)

หัวข้อ	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา	21
กลุ่มเป้าหมาย	21
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	21
วิธีการดำเนินการสร้างเครื่องมือในการศึกษา	21
การเก็บรวบรวมข้อมูล	27
การวิเคราะห์ข้อมูล	27
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	28
ผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สายเกิน	28
ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสายเกิน	29
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	31
สรุปผลการศึกษา	31
อภิปรายผลการศึกษา	31
ข้อเสนอแนะ	32
บรรณานุกรม	33
ภาคผนวก	35
ภาคผนวก ก แบบประเมินความพึงพอใจ	36
ภาคผนวก ข ภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “สายเกิน”	39
ภาคผนวก ค Storyboard การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “สายเกิน”	42
ประวัติผู้ศึกษา	60