



รายงานการวิจัยเรื่อง

“นักวิชาชีพด้านการสื่อสารสารสนเทศในประเทศไทยกับแนวโน้มการผลิตงานแอนิเมชันด้วย
โปรแกรม 3 มิติ”

โดย

ปวีตร มงคลประสิทธิ์

ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ปีงบประมาณ

2559

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

สารบัญตาราง

สารบัญภาพ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีการรับรู้	4
2.2 ทฤษฎีกระบวนการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ	5
2.3 ทฤษฎีตำแหน่งหน้าที่ในกระบวนการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ	6

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 การวิจัยเชิงปริมาณ	10
3.1.2 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาและการสุ่มตัวอย่าง	10
3.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยการวิจัยเชิงปริมาณ	10

3.1.4	กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ	10
3.1.5	การวิเคราะห์ข้อมูล	10
3.2	การวิจัยเชิงคุณภาพ	12
3.2.1	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยการวิจัยเชิงปริมาณ	12
3.2.2	กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ	12
3.2.3	การวิเคราะห์ข้อมูล	12
บทที่ 4	ผลของการวิจัย	
	การวิจัยเชิงปริมาณ	13
	การวิจัยเชิงคุณภาพ	19
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	
	5.1 สรุปผลการวิจัย	25
	5.2 อภิปรายผลวิจัย	28
	5.3 ข้อเสนอแนะ	28
	บรรณานุกรม	29
	ภาคผนวก	30
	ประวัติของผู้วิจัย	37

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามอายุ	15
ตารางที่ 4.2 ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุด	15
ตารางที่ 4.3 ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามรายได้	15
ตารางที่ 4.4 ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามตำแหน่งในบริษัท	16
ตารางที่ 4.5 โปรแกรมผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีความสำคัญในการทำงานเรียงลำดับความสำคัญ	17
ตารางที่ 4.6 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติในประเทศไทยให้ดีขึ้น	17
ตารางที่ 4.7 ปัจจัยที่มีผลต่อศักยภาพของบุคลากรที่จะเข้ามาสู่การทำงานในธุรกิจการผลิต	18

แอนิเมชันในปัจจุบัน

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 กระบวนการทำ Storyboard	6
ภาพที่ 2.2 กระบวนการทำแอนิเมชัน 3 มิติ	7
ภาพที่ 2.3 เปรียบเทียบการแสดงผลหน้าจอกับการเรนเดอร์	7
ภาพที่ 2.4 การใส่กระดูกให้กับโมเดล	8
ภาพที่ 2.5 ปก DVD แอนิเมชัน	9

