

บรรณานุกรม

หนังสือ

แจ๊ค แฮมม์. **เทคนิคสร้างสรรค์การ์ตูน**, กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2540.

จุลศักดิ์ ออมรเวช. **ตำนานการ์ตูน**, กรุงเทพฯ : แสงดาว, 2544.

จุฑามาศ จิวะสังข์. **สร้างงาน 3D ขึ้นพื้นฐานจนถึงการใช้งานจริง 3ds Max9 ฉบับสมบูรณ์**, กรุงเทพฯ: ชักเชส มีเดีย, 2550.

จุฑามาศ สุกิจจานนท์. **จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์**, วิทยานิพนธ์ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ฉลองชัย สุรวัดตนบูรณ. **ทฤษฎีการรับรู้**, สื่อบนไลน์:

<http://learners.in.th/blog/birdpoomee/201095> (13/12/2551),2551.

ชาติณรงค์ วิสุตกุล. **ทัศนคติของวัยรุ่นชายต่อการดูญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงในสื่อสิ่งพิมพ์ กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์**, วิทยานิพนธ์ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

ชัย ราชวัตร. **รวมอารมณ์ขัน ของ ชัย ราชวัตร ชุดที่ 8**, กรุงเทพฯ: กรีน รัมป์ อาร์คิตส์ ทัศนศึกษา โต๊ะเงิน. **กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน**, วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548

ดารณี พานทอง และ สุรเสกข์ พงษ์หาญยุทธ์. **ทฤษฎีการจูงใจ**, เอกสารทางวิชาการ ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2542.

ดวงรัตน์ กม โลบถ. **การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด “โดเรมอน”**, วิทยานิพนธ์ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

ทรงยศ บัวเผื่อน. **การปฏิรูปสื่อวิทยุโทรทัศน์ ตามรัฐธรรมนูญมาตรา 40**, กรุงเทพฯ : วิญญูชน, 2546.

ธนิดา จันทวงษ์. **การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นยนต์ทางโทรทัศน์เพื่อการพัฒนาเด็ก**, วิทยานิพนธ์สาขาวิชานิตศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2541.

- ธิดาสิริ ภัทรากาญจน์. **Design Plus Digital** สถาปัตยกรรมกับการออกแบบสร้างสรรค์อย่างดิจิทัล, กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2546.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. การศึกษาสถานภาพ ปัญหาอุปสรรค และความเป็นไปได้ ของการผลิตรายการ ภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย, วิทยานิพนธ์ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- นิรัช สุดสังข์. การวิจัย การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2548.
- ปยุต เงากระจ่าง. **โรงเรียนเขียนการ์ตูน**, กรุงเทพฯ : อนิเมท พรินท์ แอนด์ ดีไซน์, 2535.
- ปยุต เงากระจ่าง. **โรงเรียนเขียนการ์ตูน ชุดที่ 2**, กรุงเทพฯ : ยงวรา, 2539.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. **การ์ตูนที่รัก**, กรุงเทพฯ : มติชน, 2543.
- พันทิพย์ พุเดช. การพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์สู่ความเป็นสากล, วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์และสื่อมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ : 2548.
- พิพัฒน์ นवलศรี. โครงการศึกษาการออกแบบตัวละครกับการแสดงอารมณ์ทางใบหน้า สำหรับใช้หุ่นกลไกบังคับ, วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548.
- พูนศักดิ์ ชนพันธ์พานิช. **เทคนิคการสร้าง character modeling บน 3ds max 4.2**, กรุงเทพฯ: เอส.พี.ซี. พรินท์ติ้ง, 2545.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. **ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมส์คอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร**, วิทยานิพนธ์ ภาควิชาโสตทัศนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- เพียงอำไพ เสาร์คำ. **การศึกษาเปรียบเทียบการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนไทย**, รายงานมหาวิทยาลัยเชียงใหม่: 2546.
- พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล. **การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา**, วิทยานิพนธ์ ภาควิชาการบรรณารักษศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- พรเทพ เลิศเทวศิริ. **การคิดออกแบบและมีติเชิงวัฒนธรรม Design Education 2**, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: 2547.
- มานิษา พิศาลบุตร. **การสื่อความหมายในนิยายสารการ์ตูนขยหัวเราะฉบับกระเป๋**, วิทยานิพนธ์ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

- มัทนียา สุวรรณวงศ์. การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์, วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์และสื่อมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์: 2542.
- รวีศ ทศกร. มองโลกวิทยาศาสตร์ผ่านการ์ตูนญี่ปุ่น, update magazine online ฉ. 161 (ม.ค.2544)
- รวีชญ์ พานิชรุทติวงศ์. การเคลื่อนไหวที่แสดงถึงอารมณ์ประเภทต่างๆในตัวละครแอนิเมชัน, วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548
- วิสิฐ จันมา. การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย, วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547
- ศักดิ์ วิมลจันทร์. เจาะใจการ์ตูน ชุดเข้าใจการ์ตูน, กรุงเทพฯ : มูลนิธิเด็ก, 2549.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง, กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน, 2534.
- ศุภาศิริ สุพรรณเกษัช. มหัศจรรย์ วอลต์ ดิสนีย์, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน, 2546.
- สาธิต เขียงทอง. MAYA Advance Special Effect Techniques 1, กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรังสิต, 2550
- สิริวรรณ สารนาค. ทฤษฎีบุคลิกภาพ, เอกสารทางวิชาการ ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2543.
- สุภา พักช่อง. วรรณคดีไทยก่อนได้รับอิทธิพลจากตะวันตก, เอกสารทางวิชาการ หน่วยงานนิเทศกรรมการฝึกหัดครู : 2530.
- อภิโชค พิมพ์วิริยะกุล. คนเล่นเส้น, กรุงเทพฯ : พลัสเพรส, 2549.
- อัชฌา สุนทรพิทักษ์. อิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานตอนต้น, วิทยานิพนธ์ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- โอม รัชเวทย์. พระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช, กรุงเทพฯ : อมรินทร์คอมมิกส์, 2550.
- Abrams Robert E. **Treasures of Disney Animation Art**, Copyright by Walt Disney Productions California: 1982.
- Aimone Steven. **Design: a lively guide to design basics for artists & craftspeople**, United States of America: Lark Books, 2004.
- Anzovin Steve & Ref. **3D TOONS**, Printed and bound in China, 2006.

- Amid Amidi. **Cartoon Modern Style and Design in fifties Animation**, United States of America: Chronicle Book LLC, 2006.
- Cheng Jin. **Colorful pocket Comic&Animation Encyclopedia 1**, China: North China Women and Children's Publishing House, 2002.
- Cheng Jin. **Colorful pocket Comic&Animation Encyclopedia 2**, China: North China Women and Children's Publishing House, 2003.
- Finch Christopher. **The art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms**, United States of America: Crown Publisher, 1988.
- Foster Walter. **How to draw Comic Characters**, United States of America: Walter Foster, 1989.
- Foster Walter. **How to draw Story Cartoon**, United States of America: Walter Foster, 1989.
- Lawson Brian. **How designers think: The design process demystified**, Great Britain by Biddles Ltd, 1997.
- Maestri George. **Digital Character Animation**, Indianapolis, Ind.: New Riders, 1996.
- Mel Byars. **The Design Encyclopedia**, United Kingdom: Laurence King publishing, 1994.
- Patmore Chris. **Character Design Studio**, Singapore: Page One Publishing Private Limited, 2005.
- Ratner Peter. **3-D Human Modeling and Animation 2nd Edition**, United States of America: on acid-free paper, 2003.
- Rowe Peter G. **Design Thinking**. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1991.
- Silva Raul Da. **The World of Animation**, United States of America: Rochester, N.Y. Company, 1979.
- Taylor Richard. **Encyclopedia of Animation Techniques**, Singapore: Page One Publishing Private Limited, 1996.
- Tolleson Hal. **Cartooning**, Laguna Hills, United States of America: Walter Foster, 1989.
- Whitaker Steve. **The Encyclopedia of Cartooning Techniques**, Singapore: Page One Publishing Private Limited, 1994.

การสัมภาษณ์

คมภิญญา เข้มกำเนิด. Creative Director บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ผู้กำกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย (เก็บข้อมูลในช่วงการวิเคราะห์ตัวอย่างลักษณะตัวละครการ์ตูนเรื่องก้านกล้วย สิงหาคม, 2550).

นิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์. เจ้าของบริษัท ตูนส์ ทาวน์ นักพากย์การ์ตูน โทรทัศน์ และภาพยนตร์ (เก็บข้อมูลในช่วงการศึกษาถึงความสำคัญของปัญหาในการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน สิงหาคม, 2550).

ปยุต เงากระจ่าง. ที่ปรึกษา โรงงานทำการ์ตูนไทยหวังประจำประเทศไทย (เก็บข้อมูลในช่วงการศึกษาถึงความสำคัญของปัญหาในการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน สิงหาคม, 2550).

ฐปนันท์ สุวรรณนิษฐ์. อาจารย์อัตราจ้าง มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา สาขาวิชา ออกแบบสื่อสาร (เก็บข้อมูลในช่วงศึกษากระบวนการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูน, 2550).

พงศ์ธร มณีชาติ. หัวหน้ากราฟฟิคดีไซน์ บริษัท เบนออนไลน์ฟอรั้ จำกัด (เก็บข้อมูลในช่วงศึกษากระบวนการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูน, 2550).