

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	(1)
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(2)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
สารบัญ.....	(6)
สารบัญตาราง.....	(7)
สารบัญภาพ.....	(8)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ประโยชน์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
แหล่งพลอยในจังหวัดจันทบุรี.....	5
การทำเหมืองพลอย.....	7
ชุมชนตำบลสีพยาและตำบลบ่อพุ.....	9
แนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	11
การออกแบบนิทรรศการ.....	12
นิทรรศการเสมือนจริง.....	18
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	22
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	25
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	25
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	25
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	26
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
วิธีการดำเนินงาน.....	27

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	29
ผลการศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้ด้านการทำเมืองพลอยเพื่อนำเสนอ	29
ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการทำเมืองพลอยของจังหวัดจันทบุรี.....	
ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบนิตรรศการเสมือนจริงเพื่อนำเสนอภูมิปัญญา	36
ท้องถิ่นด้านการทำเมืองพลอยจังหวัดจันทบุรี.....	
ผลการประเมินคุณภาพของงานนิตรรศการเสมือนจริงเพื่อนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่น	51
ด้านการทำเมืองพลอยจังหวัดจันทบุรี.....	
ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่องานนิตรรศการเสมือนจริงเพื่อนำเสนอ	55
ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการทำเมืองพลอยจังหวัดจันทบุรี.....	
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	59
สรุปผลการวิจัย.....	59
อภิปรายผลการวิจัย.....	62
ข้อเสนอแนะ.....	65
บรรณานุกรม.....	66
ภาคผนวก.....	69
ภาคผนวก ก จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	70
ภาคผนวก ข เอกสารเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	72
ภาคผนวก ค ลิงค์วิดีโอสาริตการเข้าชมนิตรรศการเสมือนจริง “ชุดมือ” นิตรรศการ	81
เหมืองพลอยโบราณ จันทบุรี.....	
ภาคผนวก ง เอกสารรับรองการนำผลงานวิจัยและพัฒนาไปใช้ประโยชน์.....	83

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า	
3.1	การกำหนดระดับค่าเฉลี่ยต่อการแปลความหมายในการจัดอันดับ.....	24
3.2	การกำหนดระดับค่าเฉลี่ยต่อการแปลความหมายในการจัดอันดับความพึงพอใจ.....	24
4.1	สรุปแบบสัมภาษณ์จากปราชญ์ชาวบ้าน.....	29
4.2	ผลการประเมินคุณภาพของงานนิทรรศการเสมือนจริงด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	51
4.3	ผลการประเมินคุณภาพของงานนิทรรศการเสมือนจริงด้านการออกแบบโดย ผู้เชี่ยวชาญ.....	52
4.4	ผลการประเมินคุณภาพของงานนิทรรศการเสมือนจริงด้านเทคนิคการนำเสนอโดย ผู้เชี่ยวชาญ.....	53
4.5	ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	55
4.6	ผลการประเมินความพึงพอใจงานนิทรรศการเสมือนจริงด้านเนื้อหา.....	56
4.7	ผลการประเมินความพึงพอใจงานนิทรรศการเสมือนจริงด้านการออกแบบสื่อ.....	57
4.8	ผลการประเมินความพึงพอใจงานนิทรรศการเสมือนจริงด้านเทคนิคการนำเสนอ.....	58

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวความคิดในงานวิจัย.....	4
2.1 การทำเหมืองแบบขุดบ่อพลอย.....	7
2.2 การทำเหมืองพลอยแบบสูบ.....	8
2.3 การทำเหมืองพลอยแบบเหมืองหาบ.....	9
2.4 แผนที่อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี.....	10
2.5 การจัดแสดงนิทรรศการเสมือนจริง “The Queen and The Crown”	21
4.1 แผนภาพแสดงการแบ่งคุณลักษณะของภูมิปัญญา.....	33
4.2 การกำหนดทางเดินแบบ Room to Room Arrangement.....	36
4.3 การกำหนดทางเดินของงาน “ขุดมือ” นิทรรศการเหมืองพลอยโบราณ จันทบุรี.....	37
4.4 แบบแผนผังงานนิทรรศการภาพรวม “ขุดมือ” นิทรรศการเหมืองพลอยโบราณ จันทบุรี.....	37
4.5 แบบแผนผังงานนิทรรศการห้องที่ 1 (ห้องเล่า).....	38
4.6 แบบแผนผังงานนิทรรศการห้องที่ 2 (ห้องเครื่อง).....	38
4.7 แบบแผนผังงานนิทรรศการห้องที่ 3 (ห้องขุด).....	39
4.8 แบบแผนผังงานนิทรรศการ ห้องที่ 4 (ห้องขุดมือ).....	39
4.9 โมเดลจำลองภาพรวมของนิทรรศการ.....	40
4.10 โมเดลจำลองชั้นที่ 1 ของนิทรรศการ.....	40
4.11 โมเดลจำลองชั้นที่ 2 ของนิทรรศการ.....	41
4.12 โลโก้ชื่องาน “ขุดมือ” นิทรรศการเหมืองพลอยโบราณ จันทบุรี.....	41
4.13 โลโก้ชื่อห้องในงาน “ขุดมือ” นิทรรศการเหมืองพลอยโบราณ จันทบุรี.....	42
4.14 ตัวอย่างฉากภาพเคลื่อนไหวในห้องเล่า.....	42
4.15 การออกแบบสื่อภาพกราฟิกในห้องเครื่อง.....	43
4.16 การออกแบบสื่อภาพกราฟิกและสื่อภาพเคลื่อนไหวในห้องขุด.....	44
4.17 ตัวอย่างฉากภาพเคลื่อนไหวจอที่ 1 ในห้องขุด.....	45
4.18 ตัวอย่างฉากภาพเคลื่อนไหวจอที่ 2 ในห้องขุด.....	45
4.19 ตัวอย่างฉากภาพเคลื่อนไหวจอที่ 3 ในห้องขุด.....	46
4.20 ตัวอย่างฉากภาพเคลื่อนไหวจอที่ 4 ในห้องขุด.....	46

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.21 ตัวอย่างฉากภาพเคลื่อนไหวในห้องชุดมือ.....	47
4.22 การขึ้นโครงสร้างงานนิทรรศการด้วยโปรแกรม 3D Max.....	47
4.23 ผังการกำหนดมุมกล้อง สำหรับการ Render ภาพ 360 องศา.....	48
4.24 ตัวอย่างการ Render ภาพมุม 360 องศาของห้องที่ 1 (ห้องเล่า).....	49
4.25 ตัวอย่างการ Render ภาพมุม 360 องศาของห้องที่ 2 (ห้องเครื่อง).....	49
4.26 ตัวอย่างการ Render ภาพมุม 360 องศาของห้องที่ 3 (ห้องชุด).....	49
4.27 ตัวอย่างการ Render ภาพมุม 360 องศาของห้องที่ 4 (ห้องชุดมือ).....	50
4.28 ตัวอย่างการกำหนดทิศทางการเดินทางโดยใช้โปรแกรม 3D Vista.....	50
4.29 การปรับรูปแบบข้อความที่อยู่บนบอร์ดงานนิทรรศการภาพนิ่งในห้องต่าง ๆ.....	54
4.30 การปรับความสว่างของห้องจัดแสดง.....	54