

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมชาติ DESIGN ตอนไม้เท้าอดกตัญญูสำเร็จได้ เนื่องจากบุคคลหลายท่านได้กรุณาช่วยเหลือให้ข้อมูล ข้อเสนอแนะ คำปรึกษาแนะนำ ความคิดเห็น และกำลังใจ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์วงศ์พัทธ์ ลัดดาตาพันธ์ รองผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบางพลัด ที่ได้ให้คำชี้แนะต่าง ๆ ทำให้สำเร็จได้ตามวัตถุประสงค์

ขอบคุณครู อาจารย์และนักเรียน โรงเรียนวัดบางพลัด ที่ได้ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้รายงานการวิจัยสำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณโรงเรียนวัดบางพลัด ที่กรุณาสถานที่ กลุ่มตัวอย่าง และอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในระหว่างการวิจัย

ท้ายสุดนี้ ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และขอขอบคุณพี่และน้องที่คอยให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนเป็นอย่างดีให้ผู้เขียนจัดทำรายงานการวิจัย

บุศรินทร์ เขียมธนากุล

กันยายน 2554

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
ABSTRACT	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(5)
สารบัญตาราง	(7)
สารบัญภาพ	(8)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	2
1.4 คำจำกัดความในการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 ผลงานวิจัยและงานเขียนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 ความหมายของภาพยนตร์แอนิเมชัน	5
2.2 ประเภทของแอนิเมชัน	6
2.3 หลักพื้นฐานสำหรับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	8
2.4 การเคลื่อนไหวแบบต่างๆ ในโปรแกรม Flash	12
2.5 ขั้นตอนและวิธีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ	15
2.6 ความสำคัญทางพระพุทธศาสนาที่มีต่อสังคมไทย	18
2.7 ความกตัญญูทวดเวท	20
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	21

	หน้า
บทที่3 วิธีการวิจัย	24
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	24
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	24
3.3 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	25
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	26
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	26
บทที่4 ผลของการวิจัย	28
4.1 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง	28
บทที่5 สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ	32
5.1 อภิปรายผลการวิจัย	32
5.3 ข้อเสนอแนะ	33
บรรณานุกรม	34
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	37
ภาคผนวก ข	41
ภาคผนวก ค	44
ภาคผนวก ง	56
ประวัติผู้ทำรายงานการวิจัย	72

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ด้านการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	29
4.2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ด้านแบบฝึกหัด	30
4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ด้านเกมจิ๊กซอว์	30
ข.1 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ	42

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แอนิเมชันประเภท Drawn Animation	7
2.2 แอนิเมชันประเภท Stop Motion	7
2.3 แอนิเมชันประเภท Computer Animation	8
2.4 ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame	12
2.5 ภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween	13
2.6 ภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween	13
2.7 เทคนิคชนิด Motion และ Shape Tween	14
2.8 เทคนิคชนิด Mask Layer	14
2.9 เทคนิคชนิด Motion Guide	15
ค.1 การออกแบบหน้าจอเมนูหลัก	45
ค.2 การออกแบบหน้าจอการ์ตูน	45
ค.3 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 1	46
ค.4 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 2	46
ค.5 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 3	47
ค.6 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 4	47
ค.7 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 5	48
ค.8 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 6	48
ค.9 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 7	49
ค.10 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 8	49
ค.11 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 9	50
ค.12 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 10	50
ค.13 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 11	51
ค.14 การออกแบบการ์ตูนฉากที่ 12	51
ค.15 การออกแบบการเข้าสู่หน้าจอแบบฝึกหัด	52

ภาพที่	หน้า
ค.16 การออกแบบหน้าจอแบบฝึกหัด	52
ค.17 การออกแบบหน้าสรุปคะแนน	53
ค.18 การออกแบบหน้าจอเกมจิ๊กซอว์	53
ค.19 การออกแบบหน้าจอคำอธิบายเกม	54
ค.20 การออกแบบหน้าจอเกมจิ๊กซอว์ด้านที่ 1	54
ค.21 การออกแบบหน้าจอเกมจิ๊กซอว์ผ่านด้านที่ 1	55
ง.1 หน้าแรกของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ	57
ง.2 จอภาพแสดงเมนูภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ	57
ง.3 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 1	58
ง.4 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 2	58
ง.5 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 3	59
ง.6 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 4	59
ง.7 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 5	60
ง.8 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 6	60
ง.9 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 7	61
ง.10 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 8	61
ง.11 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 9	62
ง.12 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 10	62
ง.13 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 11	63
ง.14 จอภาพแสดงการ์ตูนแอนิเมชันฉากที่ 12	63
ง.15 จอภาพแสดงการลงชื่อเข้าเล่นเกมจิ๊กซอว์	64
ง.16 จอภาพแสดงคำอธิบายการเล่นเกมจิ๊กซอว์	64
ง.17 จอภาพแสดงเกมจิ๊กซอว์ด้านที่ 1	65
ง.18 จอภาพแสดงเมื่อเล่นเกมผ่านด้านที่ 1	65
ง.19 จอภาพแสดงเกมจิ๊กซอว์ด้านที่ 2	66
ง.20 จอภาพแสดงเมื่อเล่นเกมผ่านด้านที่ 2	66
ง.21 จอภาพแสดงเกมจิ๊กซอว์ด้านที่ 3	67
ง.22 จอภาพแสดงเมื่อเล่นเกมผ่านด้านที่ 3	67

ภาพที่	หน้า
ง.23 จอภาพแสดงเกมจิ๊กซอว์ด้านที่ 4	68
ง.24 จอภาพแสดงเมื่อเล่นเกมผ่านด้านที่ 4	68
ง.25 จอภาพแสดงการสรุปคะแนนเมื่อจบเกม	69
ง.26 จอภาพแสดงคะแนนสูงสุด	69
ง.27 จอภาพแสดงการเข้าสู่แบบฝึกหัด	70
ง.28 จอภาพแสดงแบบฝึกหัด	70
ง.29 จอภาพแสดงการสรุปผลคะแนนแบบฝึกหัด	71