

<b>Research Title</b>	DESIGN AND CREATING THE 2D ANIMATION FOR CONSERVATIVE AND CULTURAL INHERITANCE OF MON CULTURE IN PHATUMTHANI PROVINCE
<b>Author</b>	SRISUPOK SAMERWONG TANAKRIT PHOKHEE
<b>Department/Faculty</b>	Multimedia Technology and Animation Faculty of Information Technology
<b>Years</b>	2013
<b>Keyword</b>	2D Animation, MON Culture

### **Abstracts**

The study – Design and Creating the 2D Animation for a Conservation and Cultural Inheritance of MON Culture in Phatumthani Province is the creating by using design procedure to pass the knowledge about MON culture. The purposes of the study were: 1) to design and create 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province; 2) to examine the satisfaction of multimedia technology and animation specialist on the design and create 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province; and 3) to examine the satisfaction of teachers to 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province.

A population was selected from 22 primary school teachers who are teaching a social studies subject in Rong Rean Dee Sri Tumbol Plan that responsible to Pathumthani Primary Educational Service Area Office 1, Sam Khok, Pathumthani. The survey was using census method.

The results of the study were as follows: 1) the examine of satisfaction of the specialist on the 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province is at the maximum level equals 4.71; and 2) the examine of satisfaction of teachers on the 2D animation for a conservation and cultural inheritance of MON culture in Phatumthani province is at high level equals 4.12. All the results of the satisfaction are following the assumptions of the study

หัวข้อวิจัย	การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี
ชื่อผู้วิจัย	ศรียุภาศ เสมอวงษ์ ธนกฤต โพธิ์ชี
สาขาวิชา/คณะ	เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน
ปีการศึกษา	2556
คำสำคัญ	แอนิเมชัน 2 มิติ, ประเพณีมอญ

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี เป็นการสร้างสื่อโดยใช้กระบวนการทางด้านการออกแบบ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดประเพณีมอญ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ครูในระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนที่อยู่ในโครงการโรงเรียนดีศรีตำบล ในสังกัด สพป.ปทุมธานี เขต 1 ในเขตสังกัดอำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ที่สอนในรายวิชาสังคมศึกษามีจำนวนทั้งหมด 22 คน ทำการสำรวจข้อมูลโดยการทำสำมะโน (Census)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.71 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี พบว่าครูผู้สอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก เท่ากับ 4.12 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งเอาไว้



## ประกาศคุณูปการ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ โดยได้รับคำแนะนำและความร่วมมือจากบุคคลหลายฝ่ายเป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนจากอาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ทำงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วย ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา แสงเดือน และ ดร.ณปภัช เจริญผล ทำยนี้ต้องขอขอบพระคุณคณะกรรมการตรวจสอบงานวิจัยเฉพาะด้านทุกท่านเป็นอย่างสูงที่ได้ช่วยพิจารณาให้คำแนะนำตรวจทาน หากงานวิจัยเล่มนี้มีความผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำต้องขออภัยไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ศรีสุภักดิ์ เสมอวงษ์

ธนกฤต โพธิ์ชัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
ประกาศคุณูปการ	จ
สารบัญ	ฉ
บัญชีตาราง	ช
บัญชีภาพประกอบ	ฌ

### บทที่

1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
	ขอบเขตของการวิจัย.....	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
	สมมติฐานการวิจัย.....	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
	ความรู้เกี่ยวกับประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี.....	6
	แนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ.....	11
	ความรู้เกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรม FLASH.....	13
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	17
วิธีดำเนินการวิจัย.....	17
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	17
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	17
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	18
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	20
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	22
4	24
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	24
ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	
ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญ	
ในจังหวัดปทุมธานี.....	24
ความพึงพอใจของครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา	
ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญ	
ในจังหวัดปทุมธานี.....	26
5	28
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	28
สรุปผลการวิจัย .....	28
อภิปรายผลการวิจัย.....	28
ข้อเสนอแนะ.....	29
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	29
บรรณานุกรม.....	30
ภาคผนวก.....	31
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	53

## บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญได้รับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดประเพณีมอญในจังหวัดปทุมธานี จำนวนทั้งหมด 3 คน.....	24
2 แสดงความพึงพอใจของครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษา ระดับประถมศึกษา จำนวนทั้งหมด 22 คน.....	26

## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย.....	5
2 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ.....	19