



การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รำมวยโบราณสกลนคร
สำหรับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

Development of 2D Cartoons Animation on Sakon Nakhon Ancient
Boxing Dance for Students with Hearing Impairments

จุฑารัตน์ ป้องชู
ณิชนันท์ หัสจันทร์
สุมาวดี ตั้งกระโทก

โครงการคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และดิจิทัล
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

พ.ศ. 2566



การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รำมวยโบราณสกลนคร
สำหรับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

จุฑารัตน์ ป็องซู้ 6310212201
ณิชนัญ หัสพันธ์ 6310212208
สุมาวดี ตังกระโทก 6310212209

โครงการคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และดิจิทัล
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

พ.ศ. 2566



DEVELOPMENT OF 2D CARTOON ANIMATION ON SAKON NAKHON
ANCIENT BOXING DANCE FOR HEARING IMPAIRED STUDENTS

JUTARAT PONGCHOO
NITCHANAN HATSAKHAN
SUMAWADEE TANGKRATOK

A COMPUTER PROJECT
SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
BACHELOR OF SCIENCE IN COMPUTER AND DIGITAL TECHNOLOGY
FACULTY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

SAKON NAKHON RAJABHAT UNIVERSITY

2023



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โครงการคอมพิวเตอร์

ของ

นางสาวจุฑารัตน์ ป้องชู
นางสาวณิชนันท์ หัสพันธ์
นางสาวสุมาวดี ตั้งกระโทก

เรื่อง

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รำมวยโบราณสกลนคร
สำหรับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และดิจิทัล

วันที่ 24 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(อาจารย์ ดร.สุธิรา จันทร์ปทุม)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิเชนทร์ จันทร์ปทุม)

ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์

(อาจารย์ ดร.ชัยนันท์ สมพงษ์)

หัวข้อโครงการคอมพิวเตอร์	การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รำมวยโบราณ สกลนคร สำหรับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ชื่อผู้เขียน	นางสาวจุฑารัตน์ ป้องชู นางสาวณิชนันท์ หัสพันธ์ นางสาวสุมาวดี ตังกระโทก
ชื่อปริญญา	วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และดิจิทัล
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และดิจิทัล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิเชนทร์ จันทร์ปทุม
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร.สุธิรา จันทร์ปทุม
ปี พ.ศ.	2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รำมวยโบราณ สกลนคร 2) ประเมินคุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รำมวยโบราณ สกลนคร 3) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ต่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รำมวยโบราณ สกลนคร โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัย เรื่อง รำมวยโบราณของจังหวัดสกลนคร โดยใช้รูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ แสดงถึงรำมวยโบราณของจังหวัดสกลนคร เพื่อให้ผู้ที่สนใจมองภาพการรำรำของรำมวยโบราณจังหวัดสกลนครทั้ง 9 ท่า รวมถึงการแต่งตัวของผู้รำมวยโบราณ ด้วยเทคโนโลยี 2 มิติ ใช้ในการพัฒนาการ์ตูน ประเมินประสิทธิภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการพัฒนาพบว่า 1) พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รำมวยโบราณ สกลนคร พบว่า ได้เพิ่มการบรรยายภาษาไทย ใช้เวลานำเสนอรวม 7 นาที ประกอบไปด้วย ตัวการ์ตูนจำนวน 3 ตัว ฉากจำนวน 3 ฉาก พร้อมเสียงคำบรรยายเนื้อหา และมีวิดีโอล่ามภาษามือ เพื่อให้ผู้ที่มีความพิการทางการได้ยินสามารถเข้าใจเนื้อหาของการ์ตูนได้มากขึ้น 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพของการ์ตูน โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าผลการประเมินประสิทธิภาพโดยรวมของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.328 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผลรวมการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.624

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมชัน สื่อการเรียนรู้ 2 มิติ, รำมวยโบราณ สกลนคร, ผู้พิการทางการได้ยิน

Project Tittle	DEVELOPMENT OF 2D ANIMATION CARTOON ON SAKON NAKNON ANCIENT BOXING DANCE FOR HEARING IMPAIRED STUDENTS
Author	Jutarat Pongchoo Nitchanan Hatsakhan Sumawadee Tangkratok
Degree	Bachelor of Science in Computer and Digital Technology
Department/Faculty/University	Bachelor of Science in Computer and Digital Technology Faculty of Science and Technology Sakon Nakhon Rajabhat University
Project advisor	Dr. Suthira Junpoom
Project Co-Consultant	Assistant Professor Dr. Pichain Junpoom
Year	2023

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to develop 2D animation cartoons about the ancient Sakon Nakhon boxing dance 2) to evaluate quality of the 2D animation cartoon about the ancient Sakon Nakhon boxing dance 3) to evaluate the satisfaction of the sample group that has the 2D animation cartoon about ancient Sakon Nakhon boxing dance, the author has conducted a research study on the ancient boxing dance of Salon Sakon Nakhon province by using the format of 2D animation cartoon and represents the ancient boxing dance moves of Sakon Nakhon province for those who are interested in ancient Sakon Nakhon boxing dance and to see the photos of the 9 ancients Muay Thai dance moves in Sakon Nakhon province, including the costume of the ancient Muay Thai dancers With 2D technology . The development of the cartoon has passed the evaluation by the experts and to evaluate the satisfaction by users and statistics used to analysis data as follows, the average and standard deviation (SD.)

The results of the study were as follows 1) development a 2D animation cartoon about the ancient Sakon Nakhon boxing dance. It was found that Thai sign language descriptions had been added. Total presentation time is 7 minutes and consists of 3 cartoon characters, 3 scenes with audio narration and there is a sign

language interpreter video clips, therefore people and hearing impaired students can more understanding in the contents of the cartoon 2) The efficiency evaluation result found of the experts that the evaluation results the overall efficiency of the experts was at a high level have an average 4.328 3) The results of the satisfaction assessment of the sample group found that the overall results of the satisfaction evaluation were at a high level have an average of 4.624

Keywords: animation cartoons 2D learning media, Sakon Nakhon ancient boxing dance, Hearing impaired