



MAHASARAKHAM  
UNIVERSITY



# Sorry & Thank you School





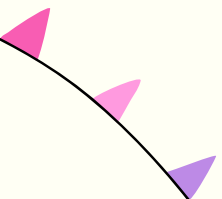
การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง

SORRY AND THANK YOU SCHOOL

THE DEVELOPMENT OF A 2D ANIMATED MEDIA ENTITLED

"SORRY AND THANK YOU SCHOOL"

# **SORRY AND THANK YOU SCHOOL**



## อาจารย์ที่ปรึกษา



อ. มณีนยา นิ่มพิศาล

## กรรมการสอบ



พศ. ดร.ชากฤษ เหลี่ยมโสง

หัวหน้าภาควิชา  
ภาควิชาสื่อมฤต



รศ. ดร.สืบทริ ชัย

รองศาสตราจารย์  
ภาควิชาสื่อมฤต



อ. มณีนยา นิ่มพิศาล

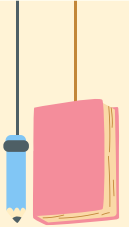
อาจารย์  
ภาควิชาสื่อมฤต



พศ. พงษ์ ธรรัช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
ภาควิชาสื่อมฤต

## บทคัดย่อ



### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ  
เรื่อง SORRY AND THANK YOU SCHOOL  
มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ  
ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการกล่าวขอโทษและการ  
กล่าวขอบคุณ โดยนำเสนอผ่านเรื่องราวและสถานการณ์  
ภายในโรงเรียน เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจความสำคัญของการ  
ใช้คำพูดสุภาพ การแสดงความรู้สึกอย่างเหมาะสม  
และการคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น โดยมุ่งให้เด็ก  
และบุคคลทั่วไปสามารถรับชมและเรียนรู้จากสื่อได้  
กระบวนการดำเนินงานประกอบด้วยการศึกษาข้อมูล  
ที่เกี่ยวข้อง การกำหนดแนวคิดและเนื้อเรื่อง  
การออกแบบตัวละครและฉาก การจัดทำสตอรี่บอร์ด  
และแอนิเมติก ตลอดจนการสร้างภาพเคลื่อนไหว  
การลงสี การพากย์เสียง และการตัดต่อ  
เพื่อพัฒนาเป็นแอนิเมชัน 2 มิติที่สมบูรณ์  
ผลการศึกษา

[ระบุผลการพัฒนาสื่อและผลการประเมินคุณภาพและความ  
พึงพอใจตามข้อมูลที่ได้จากการดำเนินงานจริง]

คำสำคัญ : แอนิเมชัน 2 มิติ, การกล่าวขอโทษ, สื่อการเรียนรู้

## กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง  
“SORRY AND THANK YOU SCHOOL”  
สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์และการสนับสนุนจากหลายฝ่าย  
ผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้  
ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาโปรเจกต์ อ.มนันยา นิ่มพิศาล  
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และแนวทางในการแก้ไข  
ปัญหาต่าง ๆ ตลอดการดำเนินงาน จนทำให้โครงการสำเร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น  
ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ประธานกรรมการสอบ  
และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กรรมการสอบ ที่ได้สละเวลาให้ข้อเสนอแนะ  
อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาโครงการ  
ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ และน้องๆ ที่ให้ความช่วยเหลือ  
และเป็นกำลังใจตลอดการทำงาน

รวมถึงขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำสาขาสื่ออนิเมิตทุกท่านที่ได้ถ่ายทอด  
ความรู้คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจสำคัญจนโครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

## สารบัญ

1

หลักการและเหตุผล

2

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

3

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

4

วิธีดำเนินการศึกษา

5

สรุปผลการศึกษา

6

อภิปรายผลการศึกษา

7

เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

8

ประวัติผู้ศึกษา

## 1.หลักการและเหตุผล



วัยเด็ก เป็นช่วงวัยสำคัญในการเรียนรู้การเข้าสังคม การสื่อสาร และการปลูกฝังมารยาททางสังคม (พิชญาสินี กองดวง, 2564)

การกล่าวคำว่า “ขอโทษ” เป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในสังคม(นันทน์ภัส มงคลสังข์, 2564)

สื่อแอนิเมชันช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก ส่งเสริมความเข้าใจ และการจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าสื่อข้อความทั่วไป(SHARMA ET AL., 2025)

เด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านการสังเกตและเลียนแบบ ตัวละครในสื่อแอนิเมชัน (BANDURA, 1977)

ผู้จัดทำจึงพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ  
เรื่อง “SORRY & THANK YOU SCHOOL”  
เพื่อส่งเสริมมารยาททางสังคมและพฤติกรรมเชิงบวกสำหรับเด็ก

## 2.วัตถุประสงค์ ของการศึกษา



เพื่อส่งเสริมมารยาททางสังคมและพฤติกรรมเชิงบวก  
ได้แก่การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น  
การให้เครดิตการทำงานเป็นทีม การกล่าวคำขอบคุณ  
การกล่าวคำขอโทษ และการเคารพเพื่อน

เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อและศึกษา  
ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง  
หลังรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

### 3.เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

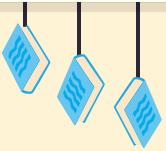


โปรแกรม PRO CREATE  
ในการวาด และ ลงสีฉาก,ตัวละครและภาพโปสเตอร์

โปรแกรม PRO CREATE DREAM  
ในการ ANIMATED

โปรแกรม ADOBE PREMIERE PRO และ CAPCUT  
ในการตัดต่อภาพและเสียง

## 4.วิธีดำเนินการศึกษา



## DIRECTION CONCEPT

### CONCEPT AND STORYLINE



### MAIN IDEA



### RESOLUTION

แนวคิดหลักและที่มาของแอนิเมชัน 2 มิติ

- แนวคิดเบื้องหลัง และการสร้างแอนิเมชันสั้นแนวแอนิเมชันสำหรับเด็ก
- ประเด็นและสาระสำคัญที่ต้องการสื่อสารให้ผู้ชมตระหนักถึง
- การกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับเนื้อหาของแอนิเมชัน

การออกแบบงานภาพ 2 มิติและสภาพแวดล้อม

- การออกแบบคาแรกเตอร์ ลักษณะท่าทางและคาแรกเตอร์ของตัวละครในเรื่อง
- การออกแบบฉากบ้านขายเนื้อและองค์ประกอบ
- การคุมโทนสีเพื่ออารมณ์การ์ตูน

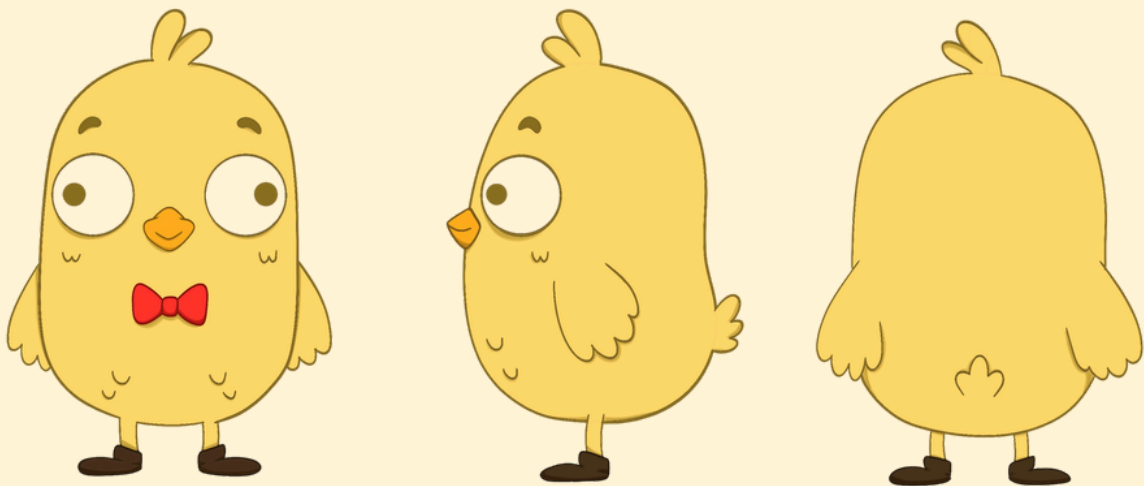
ขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

- PRE-PRODUCTION: การเขียนบท, STORYBOARD และ ANIMATIC
- PRODUCTION: การวาดตัวละคร, การทำANIMATE , และการเรนเดอร์
- POST-PRODUCTION: การตัดต่อ, การใส่เสียงประกอบ และการคอมโพสิตภาพรวม

# PRE-PRODUCTION

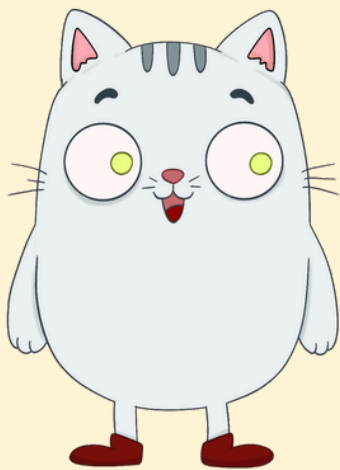
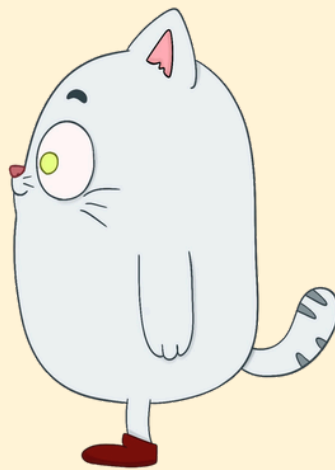
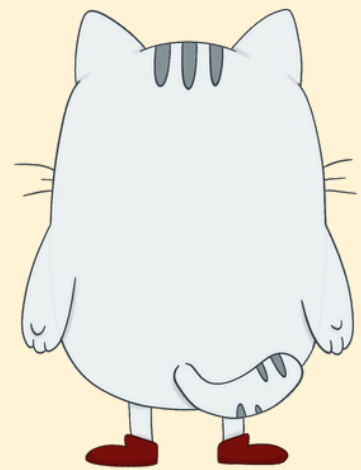
# CHARACTER DESIGN

## PRE-PRODUCTION



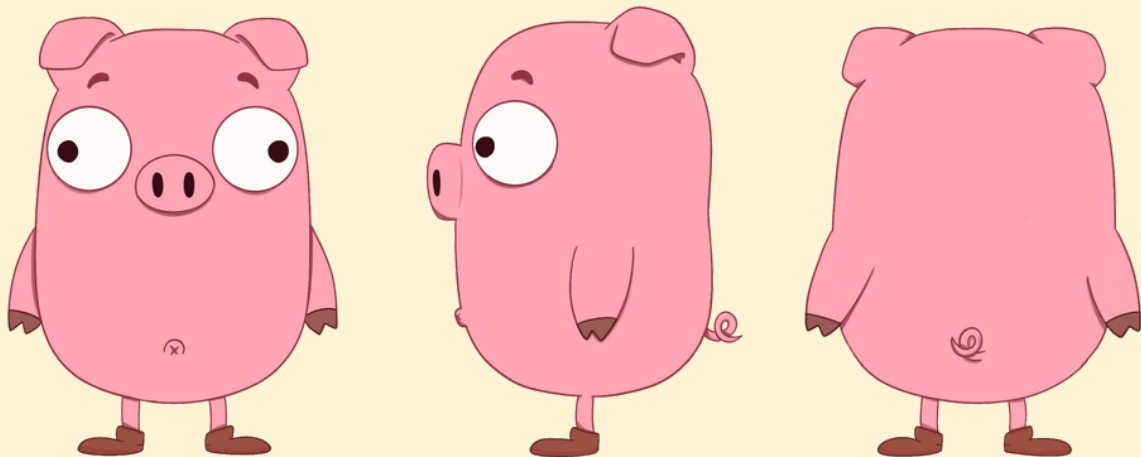
# CHARACTER DESIGN

## PRE-PRODUCTION



# CHARACTER DESIGN

## PRE-PRODUCTION



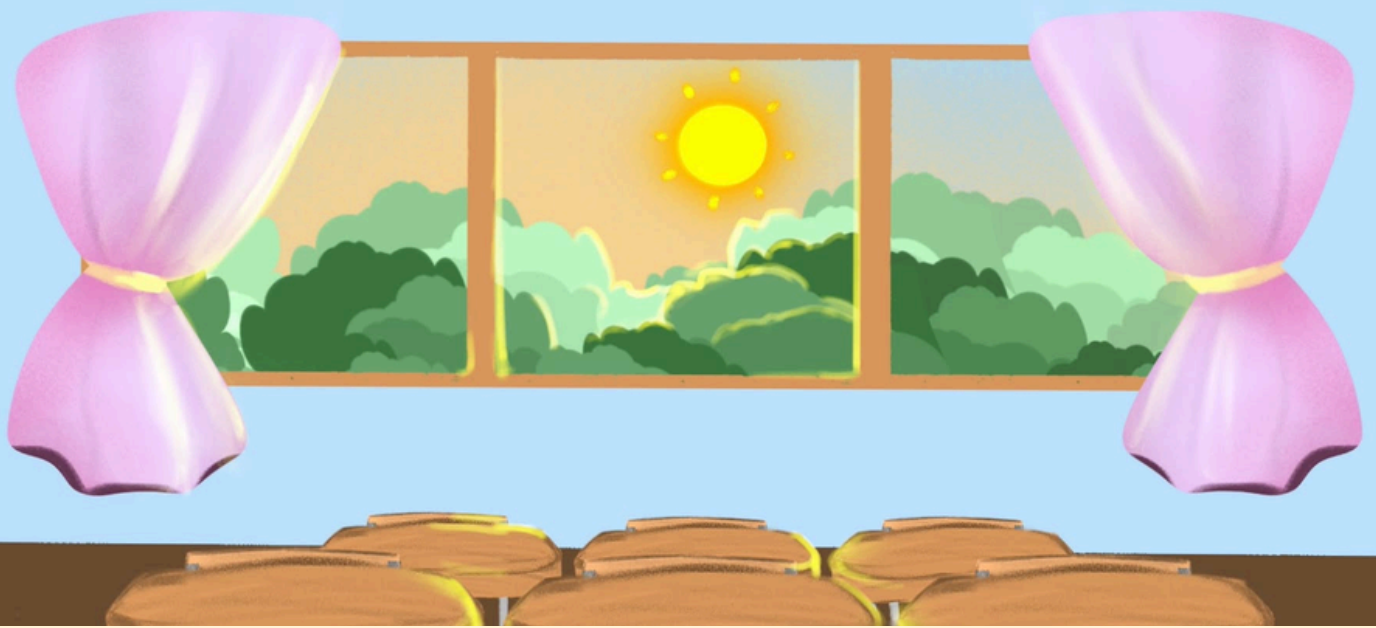
# CHARACTER DESIGN

## PRE-PRODUCTION



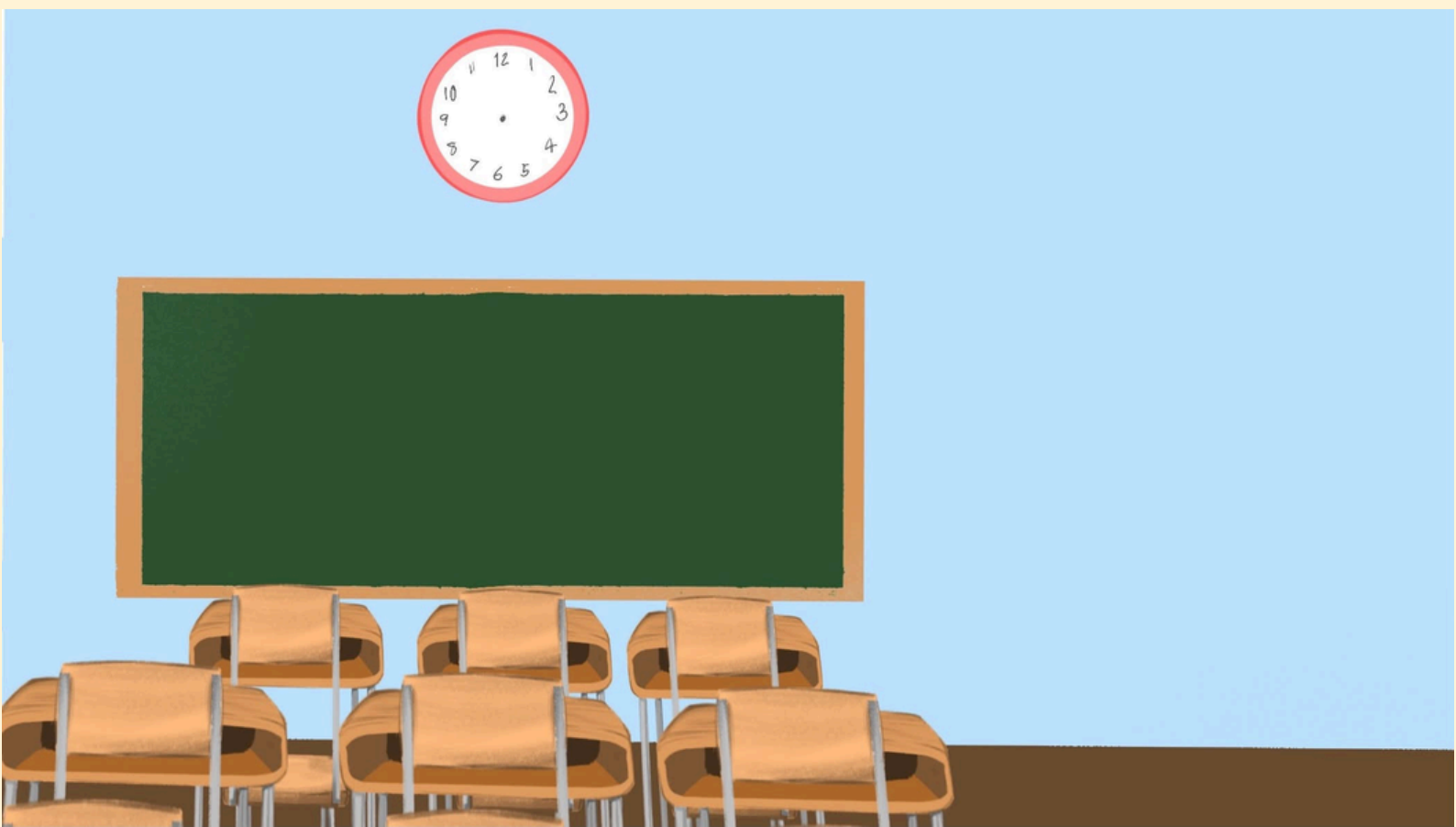
# SCENE DESIGN

## PRE-PRODUCTION



# SCENE DESIGN

## PRE-PRODUCTION



# SCENE DESIGN

## PRE-PRODUCTION



# STORY BOARD

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

OPENING (0:00 - 0:45) Scene 1 — ห้องเรียนตอนเช้า



## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

Scene 2 — การล้อเลียน



Music: เพลงค้อย ๆ ช้าลงและหม่นลงเล็กน้อย เพื่อสื่อความรู้สึกไม่สบายใจของโปงโป๊ะอย่างอ่อนโยน ไม่รุนแรง

# STORY BOARD

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

### Scene 2 — การล้อเลียน

|                                               |                                                                    |                                                                             |                                |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| <p>1</p> <p>เด็กกลุ่มหนึ่งเดินผ่านโปงโป๊ะ</p> | <p>2</p> <p>เด็กคนหนึ่งหัวเราะ<br/>Dialogue: เดินช้าจริง ๆ เลย</p> | <p>3</p> <p>เพื่อนอีกคนหัวเราะตาม<br/>SFX: เสียงหัวเราะ</p>                 | <p>4</p> <p>โปงโป๊ะยิ้มฝืน</p> |
| <p>5</p> <p>ปุยเมฆเดินมานั่งข้าง ๆ</p>        | <p>6</p> <p>กุกโก้มองเหตุการณ์อยู่เฉย ๆ</p>                        | <p>7</p> <p>คุณครูนกฮูกเดินเข้าห้อง<br/>Dialogue: สวัสดีครับ/ค่ะ คุณครู</p> |                                |

🎵 Music: เพลงค่อย ๆ ช้าลงและหม่นลงเล็กน้อย เพื่อสื่อความรู้สึกไม่สบายใจของโปงโป๊ะอย่างอ่อนโยน ไม่รุนแรง

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

### Scene 4 — ความขัดแย้ง

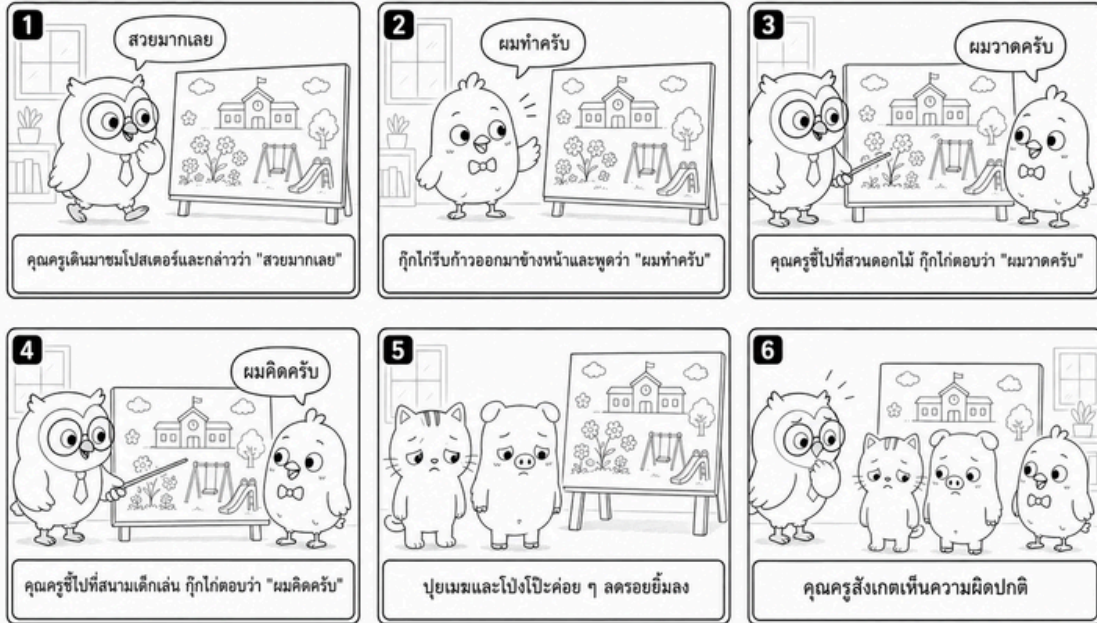
|                                    |                                                        |                                                                                             |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1</p> <p>โปงโป๊ะเสนอรูปช้าง</p> | <p>2</p> <p>กุกโก้ย่หน้า</p>                           | <p>3</p> <p>กุกโก้ย่ข้างลบรูปช้างออก</p>                                                    |
| <p>4</p> <p>โปงโป๊ะก้มหน้าลง</p>   | <p>5</p> <p>ปุยเมฆเพิ่มสวนดอกไม้</p>                   | <p>6</p> <p>กุกโก้ย่ขัดงานทันที</p>                                                         |
| <p>7</p> <p>ปุยเมฆถอนหายใจ</p>     | <p>8</p> <p>ภาพ time-lapse โปสเตอร์เต็มไปด้วยรอยลบ</p> | <p>9</p> <p>เหลือเพียงไอเดียของกุกโก้ย่<br/>และโปงโป๊ะกับปุยเมฆนั่งเฝ้าด้วยสีหน้าเสียใจ</p> |

🎵 Music: เพลงเริ่มช้าลง หม่นลง และเบาลง เพื่อสื่อความอึดอัด ความน้อยใจ และความขัดแย้งระหว่างเพื่อน

# STORY BOARD

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

### Scene 5 — วันส่งงาน



🎵 Music: เริ่มด้วยเพลงเบา ๆ ให้ความรู้สึกภูมิใจ แล้วค่อย ๆ เงียบลงเมื่อปุยเมฆและโปงโปะรู้สึกน้อยใจ

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

### Scene 6 — จุดเปลี่ยน



🎵 Music: เพลงเบา ๆ ซ้ำ ๆ สื่อถึงการคิดทบทวน ความรู้สึกผิด และการเริ่มเข้าใจความรู้สึกของเพื่อน

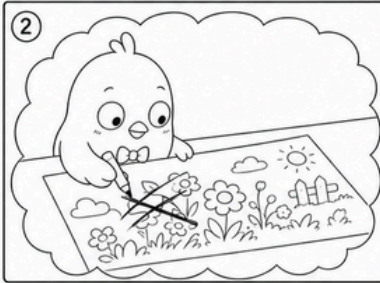
# STORY BOARD

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

### Scene 7 — Flashback



1) กุ๊กไก่ลบรูปชิงช้าของโปงโป๊ะ



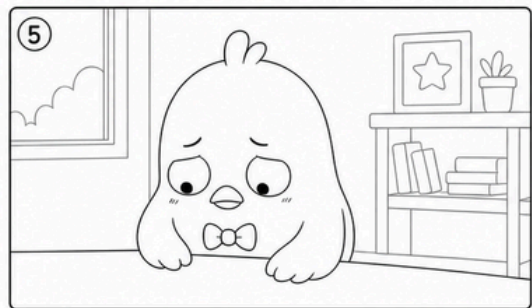
2) กุ๊กไก่ขีดแก้งานของปุยเมฆ



3) กุ๊กไก่รับเครดิตคนเดียว



4) เสียงล้อเลียนโปงโป๊ะดังขึ้นขึ้นมา



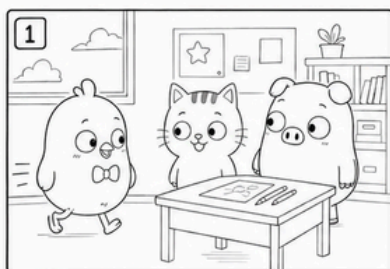
5) กุ๊กไก่ก้มหน้า รู้สึกผิดและทบทวนการกระทำของตนเอง



Music: เพลงสะท้อนความรู้สึกผิด โทนหม่น เบา และช้า เพื่อให้เห็นว่ากุ๊กไก่กำลังทบทวนการกระทำของตนเอง

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

### Scene 8 — การขอโทษ



1) กุ๊กไก่เดินเข้าไปหาปุยเมฆและโปงโป๊ะในห้องเรียนหลังเลิกเรียน



2) กุ๊กไก่อยืนอยู่ข้าง ๆ พวกเขา ด้วยสีหน้ากังวลและจริงใจ



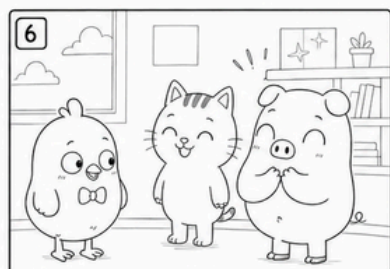
3) กุ๊กไก่พูดต่อว่า "เราไม่ฟังพวกนาย"



4) กุ๊กไก่พูดต่อว่า "แล้วก็เอาผลงานของทุกคนไปเป็นของเรา"



5) กุ๊กไก่อ้มศีรษะขอบคุณอย่างนอบน้อมและจริงใจ "ขอบคุณนะ ที่ช่วยกันทำ"



6) โปงโป๊ะและปุยเมฆยิ้มให้อย่างเข้าใจและให้อภัย



Music: เพลงอบอุ่น

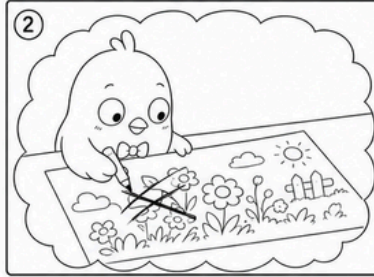
# STORY BOARD

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

### Scene 7 — Flashback



1) กุ๊กไก่ลงรูปชิงช้าของโปงโป๊ะ



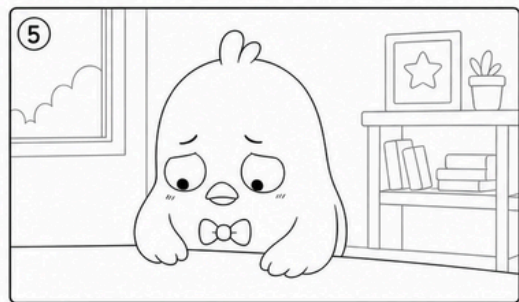
2) กุ๊กไก่ขีดแก้งานของปูยเมฆ



3) กุ๊กไก่รับเครดิตคนเดียว



4) เสียงล้อเลียนโปงโป๊ะดังซ้อนขึ้นมา



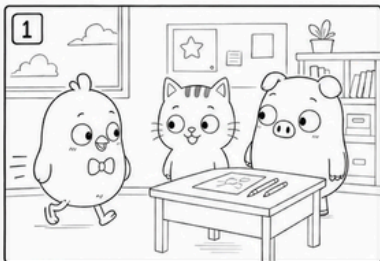
5) กุ๊กไก่ก็หันมา รู้สึกผิดและทบทวนการกระทำของตนเอง



Music: เพลงสะท้อนความรู้สึกผิด โทณหม่น เบา และช้า เพื่อให้เห็นว่ากุ๊กไก่กำลังทบทวนการกระทำของตนเอง

## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

### Scene 8 — การขอโทษ



1) กุ๊กไก่เดินเข้าไปหาปูยเมฆและโปงโป๊ะในห้องเรียนหลังเลิกเรียน



2) กุ๊กไก่อยืนอยู่ข้าง ๆ พวกเขา ด้วยสีหน้ากังวลและจริงใจ



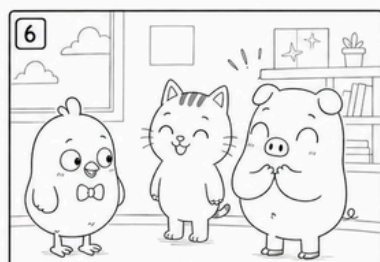
3) กุ๊กไก่พูดต่อว่า "เราไม่ฟังพวกนาย"



4) กุ๊กไก่พูดต่อว่า "แล้วก็เอาผลงานของทุกคนไปเป็นของเรา"



5) กุ๊กไก่อก็ยิ้มศีรษะขอบคุณอย่างนอบน้อมและจริงใจ "ขอบคุณนะ ที่ช่วยกันทำ"



6) โปงโป๊ะและปูยเมฆยิ้มให้อย่างเข้าใจและให้อภัย



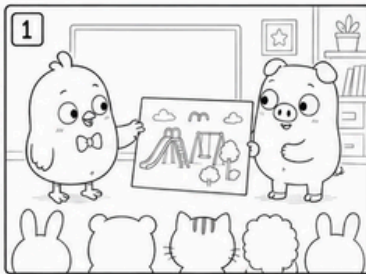
Music: เพลงอบอุ่น

# STORY BOARD

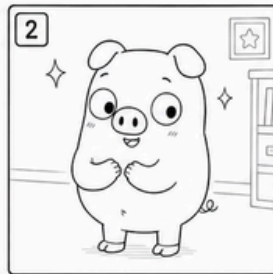
## STORYBOARD SORRY & THANK YOU SCHOOL

ENDING (5:00 – 6:00)

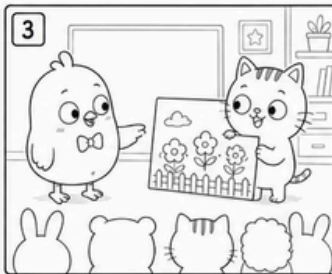
### Scene 9 — นำเสนอผลงาน



1) กูกโก้ไปที่โปงโป๊ะและนำเสนอผลงาน  
“สนามเด็กเล่น โปงโป๊ะเป็นคนคิดครับ”



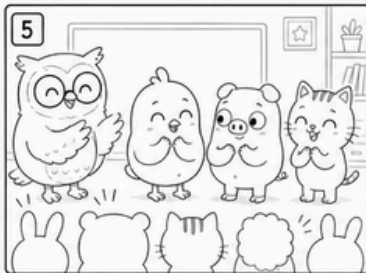
2) โปงโป๊ะยิ้มอย่างภูมิใจ



3) กูกโก้ไปที่ปุยเมฆและนำเสนอผลงาน  
“สวนดอกไม้ ปุยเมฆเป็นคนวาดครับ”



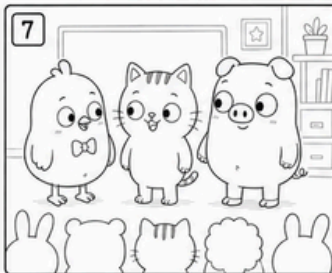
4) ปุยเมฆยิ้มกว้างอย่างดีใจ



5) คุณครูนกฮูกและเพื่อนๆ ปรบมืออย่างมีความสุข



6) กูกโก้พูดว่า “ขอบคุณที่ช่วยกันนะ”



7) ทั้งสามเพื่อนยิ้มให้กันอย่างอบอุ่น  
ต่อหน้าทุกคนในห้องเรียน



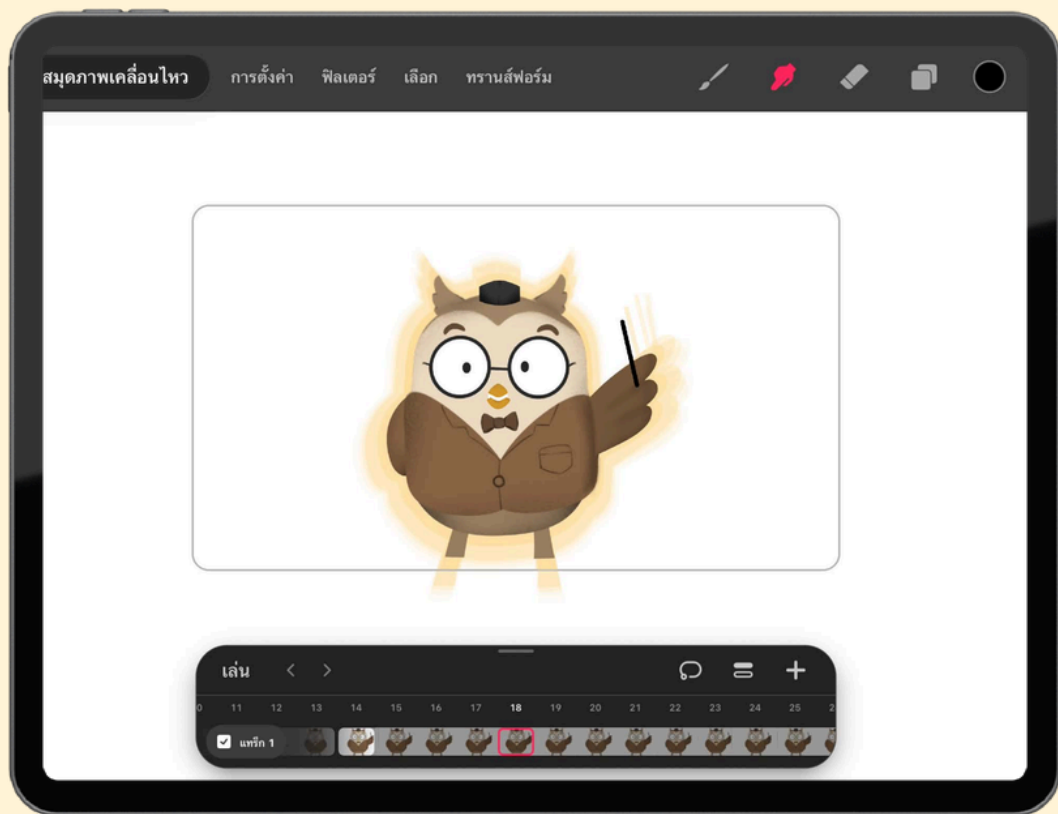
8) ทั้งสามเพื่อนเดินกลับบ้านด้วยกัน  
พร้อมเสียงหัวเราะอย่างมีความสุข  
เรื่องราวจบลงอย่างอบอุ่น



Music: เพลงสดใส อบอุ่น และมีความสุข สื่อถึงความภูมิใจ ความประทับใจ และการจบเรื่องอย่างอบอุ่น

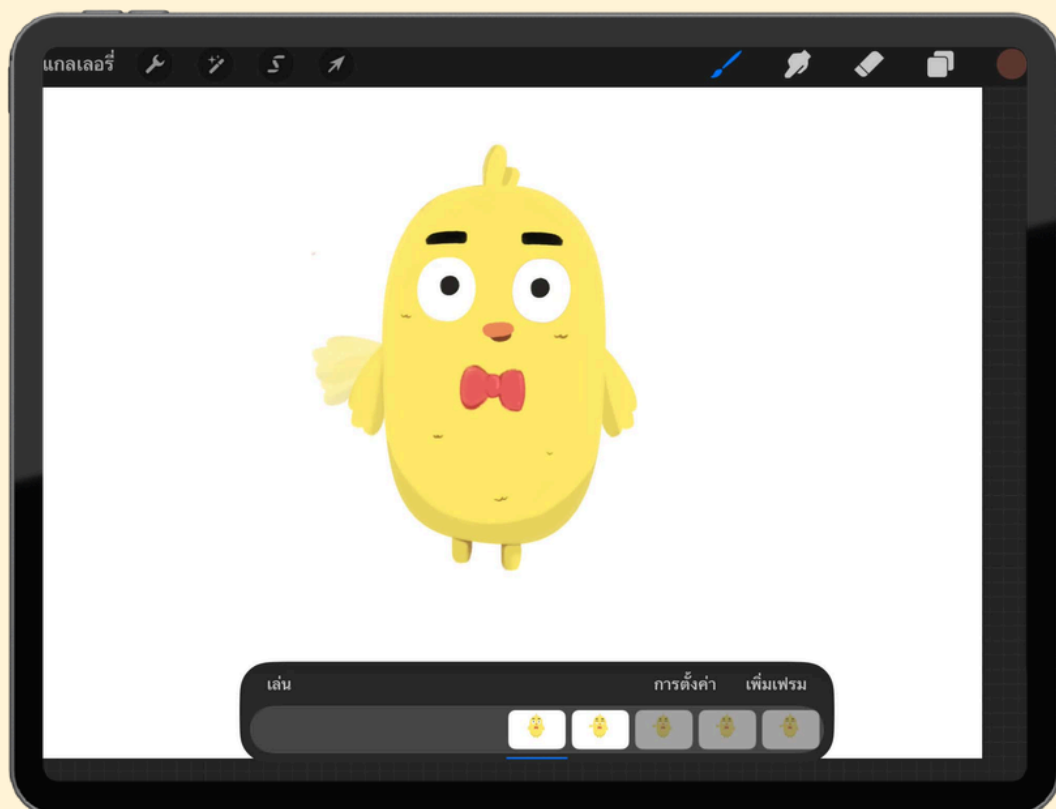
Fade Out

# กระบวนการสร้าง ANIMATION

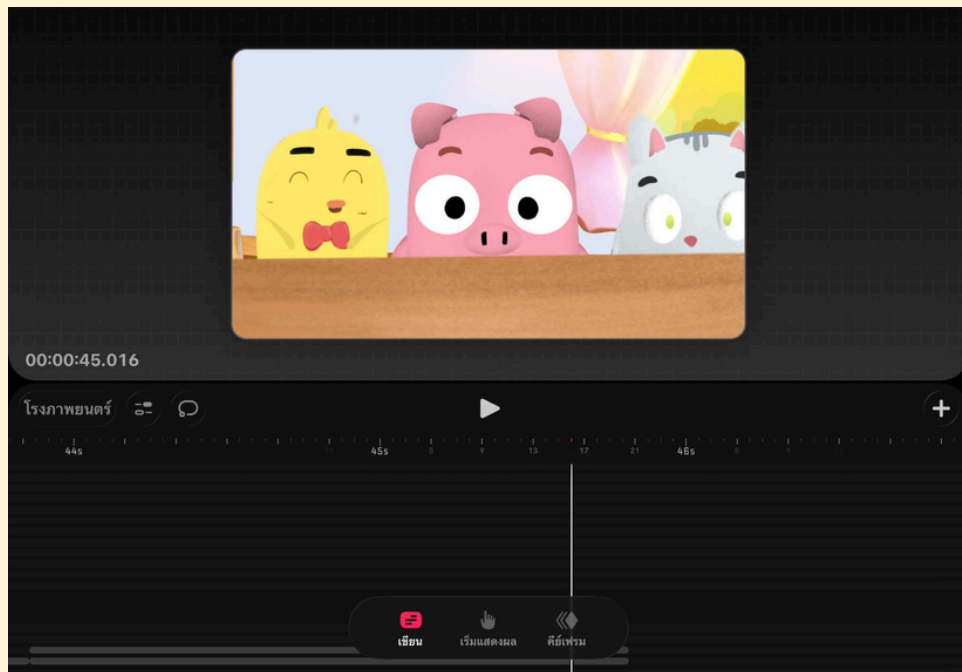


## 01 — FRAME-BY-FRAME

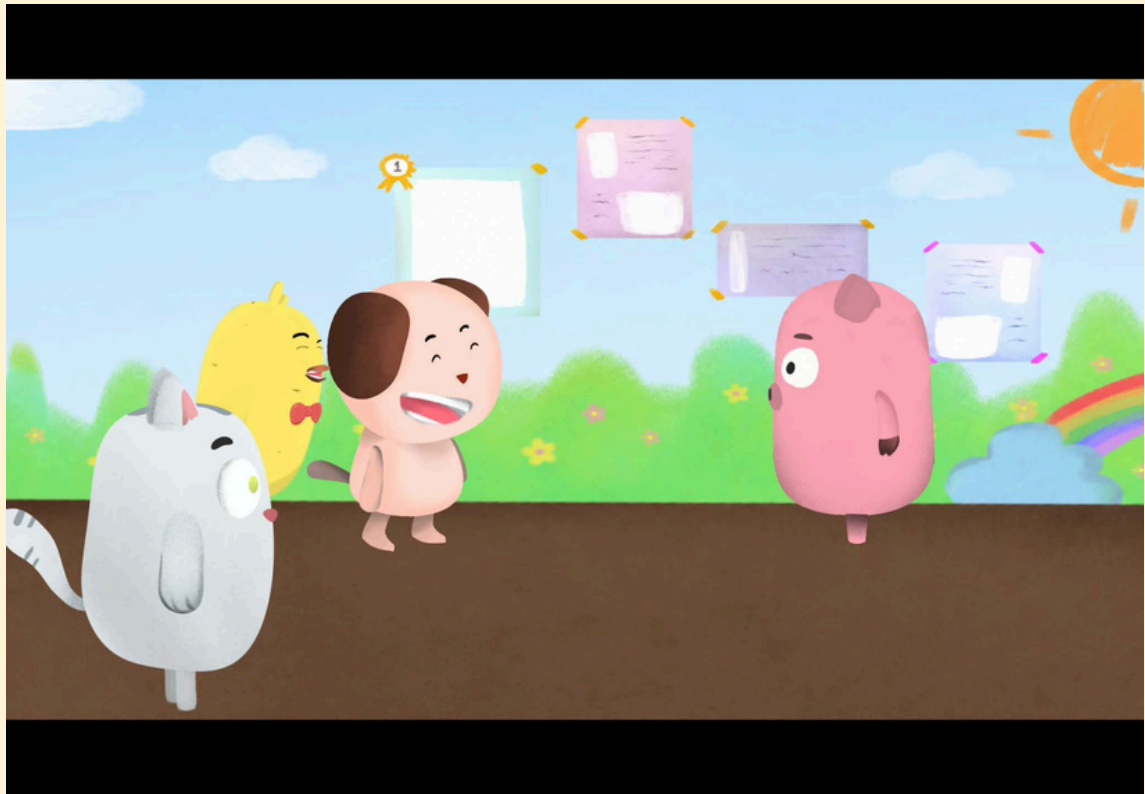
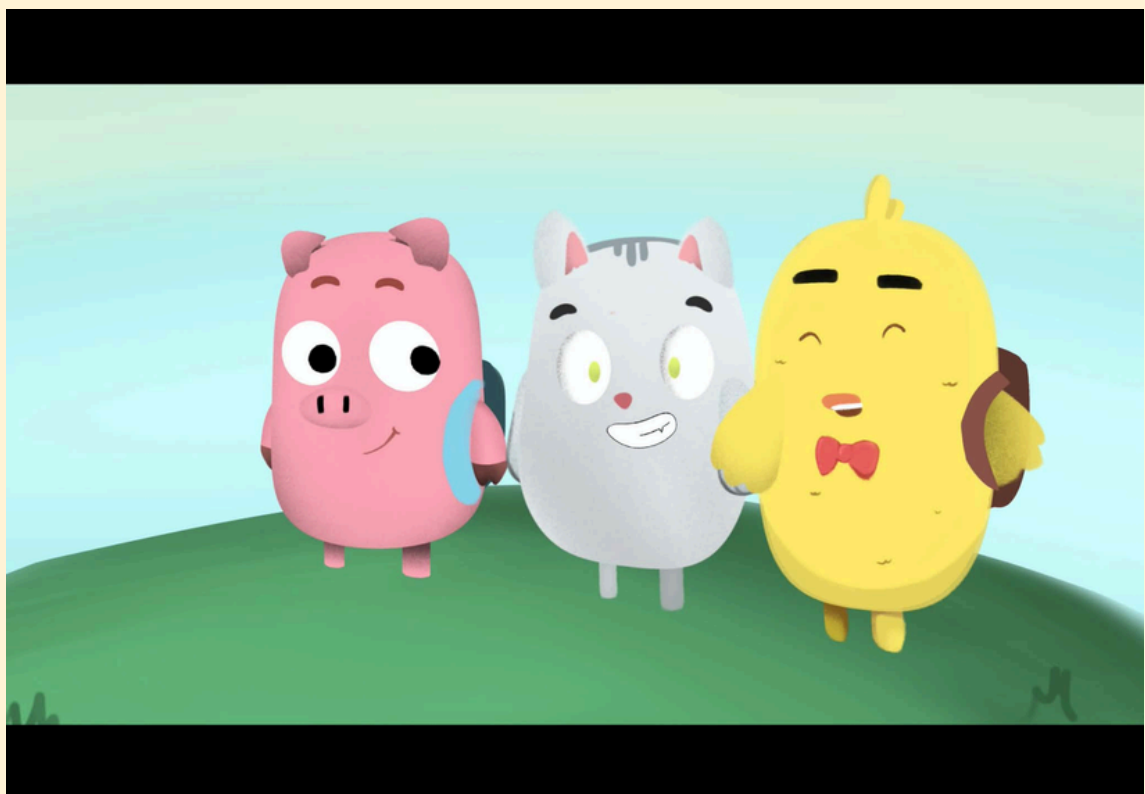
สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการวาดภาพต่อเนื่องใน PROCREATE DREAMS  
เพื่อให้ตัวละครแสดงท่าทางและการเคลื่อนไหวตามเนื้อเรื่อง



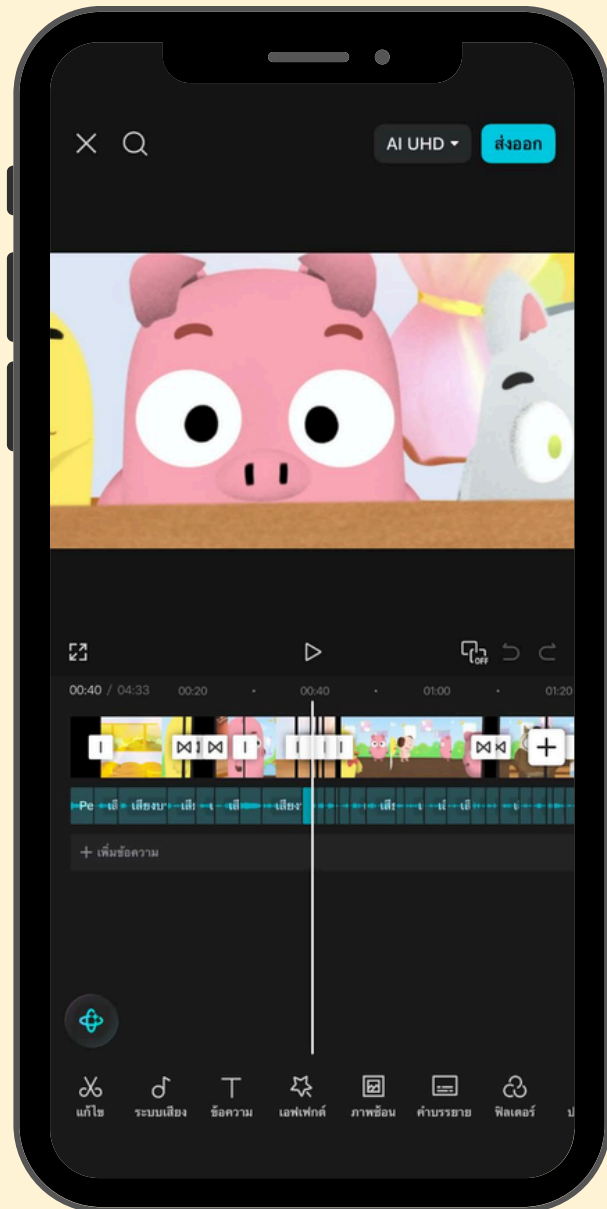
02 — KEYFRAME ANIMATION ใช้เครื่องมือ ANIMATE ใน PROCREATE DREAMS เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบ โดยใช้ KEYFRAMES ในส่วนที่เหมาะสม เพื่อให้การเคลื่อนไหวต่อเนื่องและสอดคล้องกับเหตุการณ์ในเรื่อง



03 — FINAL นำภาพวาด ตัวละคร จาก และองค์ประกอบที่ผ่านกระบวนการ  
สร้างภาพเคลื่อนไหวมาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของแอนิเมชัน  
SORRY AND THANK YOU SCHOOL ให้สมบูรณ์ตามแนวคิดที่กำหนดไว้



# POST-PRODUCTION



## POST-PRODUCTION

กระบวนการหลังการผลิตนำเนื้อเรื่องและแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมาเรียบเรียง และตัดต่อเป็นวิดีโอให้มีความต่อเนื่องโดยจัดลำดับฉากให้สอดคล้องกับเนื้อหา ปรับแต่งสีของภาพให้มีความเหมาะสม และเพิ่มเสียงพากย์ รวมถึงเสียงประกอบให้สัมพันธ์กับเหตุการณ์ภายในฉาก เพื่อให้ผลงานแอนิเมชันมีความสมบูรณ์และสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้

# POSTER



## 5.สรุปผลการศึกษา



## ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน



พศ. สุวิชัย PSSA



อ. อรทัย สุทธิจักษ์



อ. ดร.วรวิทย์ สังขทิพย์

## ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ผลการประเมินคุณภาพแอนิเมชัน 2 มิติ  
เรื่อง SORRY AND THANK YOU SCHOOL

โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

มีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพของสื่อโดยรวมอยู่ในระดับ (.....)

โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน

สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้

ด้านภาพและการออกแบบ มีคุณภาพอยู่ในระดับ (.....)

ด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง มีคุณภาพอยู่ในระดับ (.....)

ด้านคุณภาพแอนิเมชันและเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับ (.....)

จากผลการประเมินพบว่า (.....) มีค่าเฉลี่ย (.....) รองลงมาคือด้าน(.....)

โดยผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยรวมอยู่ในระดับ (.....)

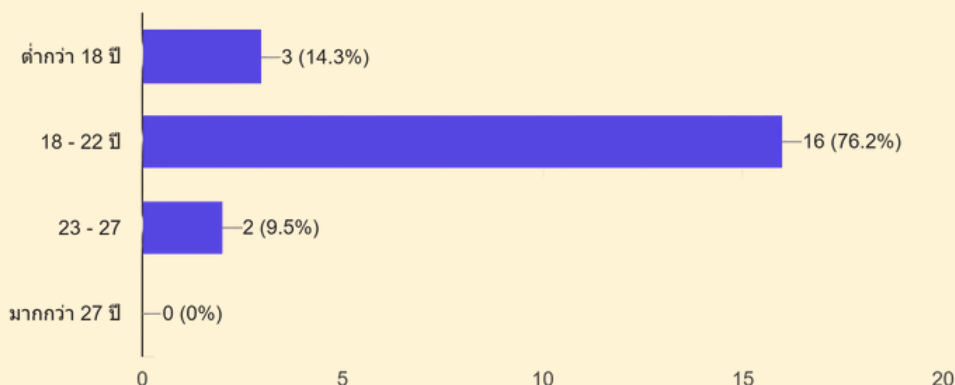
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

(.....)

## ผลการประเมินคุณภาพจากกลุ่มเป้าหมาย 21 คน

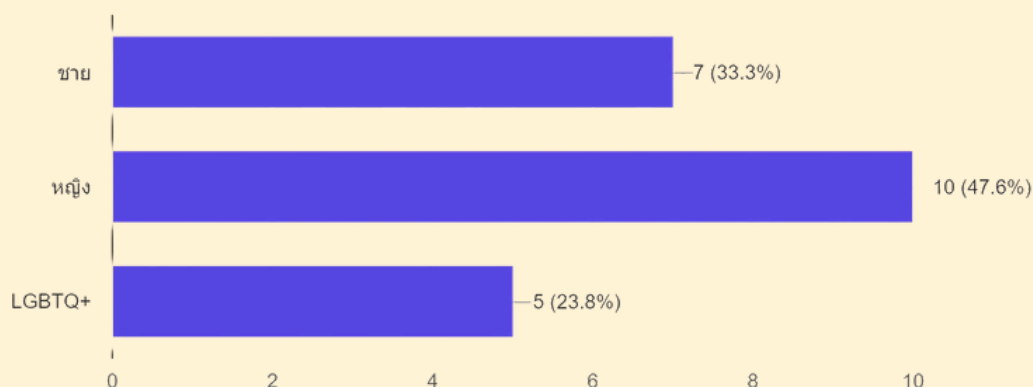
### อายุ

คำตอบ 21 ข้อ



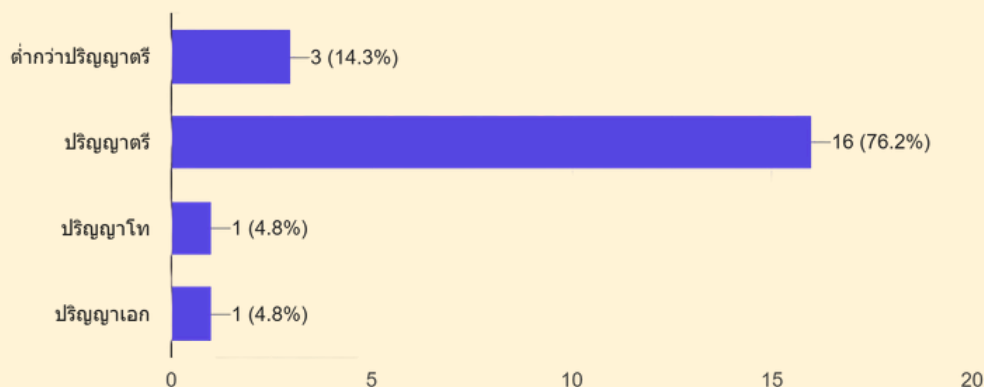
### เพศ

คำตอบ 21 ข้อ



### ระดับการศึกษา

คำตอบ 21 ข้อ



## ผลการประเมินคุณภาพจากกลุ่มเป้าหมาย 21 คน

### ค่าเฉลี่ย (Mean) ของแต่ละหัวข้อ

- 1 เสียงสนทนามีความชัดเจนและฟังง่าย (คอลัมน์ Q):
  - ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.89
- 2 ดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟกต์มีความเหมาะสม (คอลัมน์ R):
  - ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.83
- 3 ภาพ การเคลื่อนไหว และเสียงมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน (คอลัมน์ S):
  - ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.44

ผลการประเมินแอนิเมชัน 2 มิติ  
เรื่อง SORRY AND THANK YOU SCHOOL  
จากกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 21 คน

ซึ่งมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงสนทนามีความชัดเจนและฟังง่าย (MEAN) = 3.89

ดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟกต์มีความเหมาะสม (MEAN) = 3.83

ภาพ การเคลื่อนไหว และเสียงมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน (MEAN) = 3.44

# สรุปผลการศึกษา

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง SORRY AND THANK YOU SCHOOL ถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบแอนิเมชันสำหรับเด็ก และสอดแทรกแนวคิดเกี่ยวกับการไม่บูลลี่และการไม่เพิกเฉยต่อปัญหาการกลั่นแกล้ง โดยประเมินคุณภาพของผลงานจากผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน พบว่า ด้านคุณภาพแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ย(.....)อยู่ในระดับ(.....) ด้านภาพและการออกแบบ มีค่าเฉลี่ย(.....)อยู่ในระดับ(.....) และ ด้านเทคนิค การเคลื่อนไหวและเสียง มีค่าเฉลี่ย(.....)อยู่ในระดับ(.....) โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ทั้ง 3 ด้านเท่ากับ(.....)อยู่ในระดับ(.....)

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า มีความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงสนทนามีความชัดเจนและฟังง่าย (MEAN) = 3.89 ดนตรีประกอบและเสียงเอฟเฟกต์มีความเหมาะสม (MEAN) = 3.83 ภาพ การเคลื่อนไหว และเสียงมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน (MEAN) = 3.44 โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ความพึงพอใจทั้งหมด (GRAND MEAN) 3.60

แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน โดยสรุป แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง SORRY AND THANK YOU SCHOOL สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยผลงานได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญในระดับ(.....)และได้รับความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งสามารถนำเสนอเรื่องราวที่สอดแทรกแนวคิด เรื่องการไม่บูลลี่และการขอบคุณและขอโทษ

## 6.อภิปรายผลการศึกษา

อภิปรายผลการศึกษา

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ

เรื่อง SORRY AND THANK YOU SCHOOL

มุ่งนำเสนอความสำคัญของการกล่าวขอโทษและการกล่าวขอบคุณผ่านเรื่องราวและสถานการณ์ภายในโรงเรียน โดยใช้ตัวละครภาพเคลื่อนไหว และเสียงพากย์เป็นองค์ประกอบในการสื่อสารเนื้อหาเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของคำพูดและเห็นความสำคัญของการแสดงออกอย่างสุภาพรวมถึงการคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่นการใช้รูปแบบแอนิเมชันช่วยให้สามารถถ่ายทอดสถานการณ์และอารมณ์ของตัวละครผ่านภาพและการเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจน อีกทั้งการนำเสนอเรื่องราวในบริบทของโรงเรียนยังช่วยให้ผู้ชมเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์ที่อาจพบได้ในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม ประสิทธิภาพของสื่อในการส่งเสริมการเรียนรู้ควรได้รับการพิจารณาร่วมกับผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้น แอนิเมชันเรื่องนี้จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการนำสื่อดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เพื่อสื่อสารเรื่องมารยาททางสังคม โดยควรมีการประเมินและปรับปรุงผลงานเพิ่มเติมเพื่อให้เนื้อหาเหมาะสมกับผู้ชมและบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการ



## 7. เอกสารอ้างอิงในรูปแบบ APA

### เอกสารอ้างอิง

กัมปนาท คูศิริรัตน์, และ จินตภา สนิวา. (2568). การสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมการละเล่นไทยสำหรับ นักศึกษากลุ่ม GEN Z. วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย และเทคโนโลยี, 2(1), 60–76. [HTTPS://LI02.TCI-THAIJO.ORG/INDEX.PHP/ANIMATIONGDTJ/ARTICLE/VIEW/1030](https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationgdtj/article/view/1030)

นิพนธ์ คุณารักษ์. (2554). ระบบและกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติร่วมสมัย. JOURNAL OF FINE AND APPLIED ARTS KHON KAEN UNIVERSITY, 3(2), 56–68. [HTTPS://SO02.TCI-THAIJO.ORG/INDEX.PHP/FAKKU/ARTICLE/VIEW/27207](https://so02.tci-thaijo.org/index.php/fakku/article/view/27207)

นันทน์ภัส มงคลสังข์. (2564). การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5–6 ปี). วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา, 9(1), 36–60.

[HTTPS://SO03.TCITHAIJO.ORG/INDEX.PHP/HUSOARUJOURNAL/ARTICLE/VIEW/256455](https://so03.tci-thaijo.org/index.php/husoarujournal/article/view/256455)  
ปรางิษา พุ่มโพธิ์ทอง, ณัฐวิโรจน์ ขอนรัมย์, และ อัมภา ลมัยศรี. (2561). แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การแต่งกายอย่าง ถูกระเบียบ [โครงการ]. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม. [HTTPS://E-RESEARCH.SIAM.EDU/KB/2-DIMENSIONAL-ANIMATION-ON-DRESSING-PROPERLY/](https://e-research.siam.edu/kb/2-dimensional-animation-on-dressing-properly/)

เอกราช วรสมุทรปราการ, และ ปารมี สันติวงศ์บุญ. (2567). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ของเด็กวัยประถมตอนต้น. วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย และเทคโนโลยี, 1(2), 19–36. [HTTPS://LI02.TCI-THAIJO.ORG/INDEX.PHP/ANIMATIONGDTJ/ARTICLE/VIEW/810](https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationgdtj/article/view/810)  
BANDURA, A. (1977). SOCIAL LEARNING THEORY. PRENTICE-HALL.

## 8.ผู้ศึกษา



นางสาวพาขวัญ มงคลเคหา

รหัสนิสิต 66011213271

ระดับปริญญาตรี สาขาวิชา สื่อณฤมิต

คณะวิทยาการสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

66011213271@MSU.AC.TH TEL: 095-775-8044



นายพุฒพงษ์ ทาสินแกว

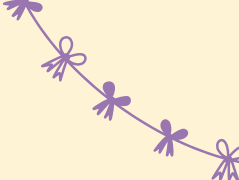
รหัสนิสิต 66011213273

ระดับปริญญาตรี สาขาวิชา สื่อณฤมิต

คณะวิทยาการสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

66011213273@MSU.AC.TH TEL: 063-223-8163



**Thank you**

