



สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม
Adobe flash professional cs6

ครองภพ วงษ์ไพศาล
รมิตา สุขอำภัย

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ปีการศึกษา 2559

ชื่อ	1. นายครองภพ วงษ์ไพศาล 2. นางสาวมิตา สุขอำภัย
ชื่อเรื่อง	สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Adobe flash professional cs6
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นายอนุสรณ์ บุญยีน
ปีการศึกษา	2559

บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Adobe flash professional cs6 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเอง โดยใช้โปรแกรม Adobe flash professional cs6 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้โปรแกรม Adobe flash professional cs6

ผลการประเมินโครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Adobe flash professional cs6 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับมากเรียงลำดับ ดังนี้

ลำดับที่ 1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.4

ลำดับที่ 2 การนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่า มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.3

ลำดับที่ 3 วิธีการดำเนินงานและผลที่ได้รับ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.3

ลำดับที่ 4 ความสำคัญของโครงการ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.2

ลำดับที่ 5 เนื้อหาและความสอดคล้องของโครงการ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.2

ข้อเสนอแนะการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Adobe flash professional cs6

1. ในขั้นตอนของการวาดรูปควรใช้เครื่องมือในการวาดที่ช่วยให้รูปที่ได้เสมือนจริงมากที่สุด เพื่อผลงานที่นำเสนอออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้ใช้พึงพอใจมากที่สุด

2. รายงานโครงการ 5 บท ควรให้ความสำคัญกับการจัดรูปแบบให้ถูกต้อง สวยงาม ตามรูปแบบหรือโครงสร้างที่กำหนดให้