

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 เทคโนโลยีสารสนเทศ	3
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย	4
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับมิวสิควีดีโอ	11
2.4 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	14
2.5 เครื่องมือในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย	26
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	31
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	33
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	33
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	33
3.3 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ	34

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	73
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	73
บทที่ 4 การพัฒนาระบบ	74
4.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie	74
4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย การ์ตูนเรื่อง เรื่อง The Story of a lie	88
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	93
5.1 สรุป	93
5.2 อภิปราย	93
5.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	94
บรรณานุกรม	95
ภาคผนวก	97
ภาคผนวก ก แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง The Story of a lie	98
ประวัติผู้วิจัย	101

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงฉากประกอบ	35
3.2 แสดงตัวละคร	37
3.3 บทบันทึกเสียง เรื่อง สื่อมัลติมีเดีย การ์ตูน เรื่อง The Story of a lie	38
4.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านเนื้อหา	88
4.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านการนำเสนอข้อมูล	89
4.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านตัวอักษรและข้อความ	89
4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านภาพนิ่ง	90
4.5 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านเสียงและภาษา	90
4.6 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านภาพเคลื่อนไหว	91
4.7 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านเนื้อหา ด้านการนำเสนอข้อมูล ด้านตัวอักษรและข้อความ ด้านภาพนิ่ง ด้านเสียงและภาษา ด้านภาพเคลื่อนไหวและด้านประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย	92

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงโปรแกรมอะโดบี แฟลช (Adobe Flash)	26
2.2 แสดงโปรแกรมอะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop)	27
2.3 แสดงโปรแกรมอะโดบี อิลลัสทเรเตอร์ (Adobe illustrator)	28
2.4 แสดงโปรแกรมโซนี่ เวกัส (Sony Vegas)	29
2.5 แสดงโปรแกรมออดัดซิที (Audacity)	30
3.1 แสดงหน้าจอบอกชื่อเรื่อง	44
3.2 แสดงหน้าจอเปิดตัวละครพ่อแม่	45
3.3 แสดงหน้าจอเปิดตัวละครฟ้าแดง	46
3.4 แสดงหน้าจอตัวละครแดงและฟ้าคิดเกมส์แก่ลุงชาวบ้าน	47
3.5 แสดงหน้าจอเปิดตัวละครชาวบ้าน	48
3.6 แสดงหน้าจอชาวบ้านรวมตัว	49
3.7 แสดงหน้าจอชาวบ้านวิ่งไปให้ความช่วยเหลือ	50
3.8 แสดงหน้าจอชาวบ้านวิ่งตามจนเหนื่อย	51
3.9 แสดงหน้าจอแดงและฟ้าหัวเราะที่หลอกชาวบ้านสำเร็จ	52
3.10 แสดงหน้าจอชาวบ้านรู้ความจริง	53
3.11 แสดงหน้าจอฟังและแดงนั่งคิดหาอะไรทำ	54
3.12 แสดงหน้าจอฟ้าและแดงตกลงกัน	55
3.13 แสดงหน้าจอฟ้ากำลังวิ่ง	56
3.14 แสดงหน้าจอฟ้าแก่ลุงร้องไห้	57
3.15 แสดงหน้าจอชาวบ้านวิ่งตามฟ้า	58
3.16 แสดงหน้าจอฟ้าและแดง หัวเราะสะใจ	59
3.17 แสดงหน้าจอชาวบ้านวางแผน	60
3.18 แสดงหน้าจอฟ้าแดง หลับ	61

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.19 แสดงหน้าจอบ้านขโมยไก่	62
3.20 แสดงหน้าจอฟ้าและแดง ตกใจ	63
3.21 แสดงหน้าจอฟ้าและแดง วิ่งมาขอความช่วยเหลือ	64
3.22 แสดงหน้าจอบ้านไม่สนใจ	65
3.23 แสดงหน้าจอฟ้าและแดงร้องไห้	66
3.24 แสดงหน้าจอฟ้าและแดง วิ่งกลับบ้าน	67
3.25 แสดงหน้าจอพ่อ สั่งสอน ตักเตือน	68
3.26 แสดงหน้าจอฟ้าและแดงนั่งเศร้า คิดหาทาง	69
3.27 แสดงหน้าจอบ้านนำไก่มาคือ และ สั่งสอน	70
3.28 แสดงหน้าจอแสดงหน้าจอ คติประจำใจ	71
3.29 แสดงหน้าจอผู้จัดทำ	72