

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญรูปภาพ	
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 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 Game Visual Novel	3
2.2 โปรแกรมสำหรับการสร้างสื่อมัลติมีเดีย	4
2.3 พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน	6
2.4 ทฤษฎีผลกระทบผีเสื้อ (Butterfly Effect)	7
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	10
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	10
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	10
3.3 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ	11
3.4 การรวบรวมข้อมูล	28
3.5 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	28

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การพัฒนาระบบ	29
4.1 ผลการพัฒนา Game Visual Novel เรื่อง Choice of Brave	29
4.2 ผลการประเมินประสิทธิภาพ Game Visual Novel เรื่อง Choice of Brave	41
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	46
5.1 สรุปผลการวิจัย	46
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	46
5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	47
บรรณานุกรม	48
ภาคผนวก	49
ภาคผนวก ก แบบประเมินคุณภาพ	50
ประวัติผู้วิจัย	54

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
3.1 แสดงฉากประกอบ	11
3.2 แสดงตัวละคร	16
3.3 บทบันทึกเสียง Game Visual Novel เรื่อง Choice of Brave	18
4.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านเนื้อหา	41
4.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านการนำเสนอข้อมูล	42
4.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านตัวอักษรและข้อความ	42
4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านภาพนิ่ง	43
4.5 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านเสียงและภาษา	43
4.6 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านภาพเคลื่อนไหว	44
4.7 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นด้านเนื้อหา ด้านการนำเสนอข้อมูล ด้านตัวอักษรและข้อความ ด้านภาพนิ่ง ด้านเสียงและภาษาด้านภาพเคลื่อนไหวและด้านประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดีย	45

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างของ Game Visual Novel	4
2.2 โปรแกรม AdobeFlash	5
2.3 โปรแกรม Adobe Captivate	6
2.4 ทฤษฎีผลกระทบผีเสื้อ (Butterfly Effect)	8
3.1 แสดงหน้าจอหน้าหลักของโปรแกรม	21
3.2 แสดงหน้าจอหน้าแนะนำตัวละคร	22
3.3 แสดงหน้าจอฉากในห้องนอน	23
3.4 แสดงหน้าจอฉากในห้องนอน	24
3.5 แสดงหน้าจอฉากที่มีทางเลือก	25
3.6 แสดงหน้าจอฉากหมู่บ้านไฟไหม้	26
3.7 แสดงหน้าจอฉากจบหลังเลือกตัวเลือกที่ 1	27
4.1 นำเสนอหน้าแรกเมื่อเปิดโปรแกรม	29
4.2 นำเสนอหน้าแนะนำตัวละคร อาเธอร์	30
4.3 นำเสนอหน้าแนะนำตัวละคร กวีได้	30
4.4 นำเสนอหน้าแนะนำตัวละคร ลิเดีย	31
4.5 นำเสนอหน้าแนะนำตัวละคร เครอส	31
4.6 นำเสนอหน้าแนะนำตัวละคร อเล็กซานเดอร์	32
4.7 นำเสนอหน้าแนะนำตัวละคร ลาเซล	32
4.8 นำเสนอหน้าแนะนำตัวละคร เฮลกา	33
4.9 นำเสนอฉากอาเธอร์อยู่ในฉากห้องนอนของตน	33
4.10 นำเสนอฉากอาเธอร์อยู่ที่ลานกว้าง	34
4.11 นำเสนอฉากหมู่บ้านที่โดนไฟไหม้	34
4.12 นำเสนอฉากทางเลือก	35
4.13 นำเสนอฉากในเมือง	35

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.14 นำเสนอฉากทางเลือกในเมือง	36
4.15 นำเสนอฉากลิเดียปรากฏตัว	36
4.16 นำเสนอฉากทุ่งร้างซึ่งจะกลายเป็นสนามรบ	37
4.17 นำเสนอฉากเฮลก้าปรากฏตัวที่เมือง	37
4.18 นำเสนอฉากห้องโถงของเฮลก้า	38
4.19 นำเสนอฉากเปลี่ยนบท	38
4.20 นำเสนอฉากปรากฏตัวของอเล็กซานเดอร์	39
4.21 นำเสนอฉากทางเลือดในฉากสุดท้าย	39
4.22 นำเสนอฉากอาเธอร์เข้าโจมตีจอมมาร	40
4.23 นำเสนอฉากจบบริบูรณ์	40

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี