



BANSOMDEJ
CHAOPRAYA
RAJABHAT
UNIVERSITY



SCI&TECH

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ISSN 3027-8821(Print)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2567

Val. 1 No. 1 January - June 2024

วารสาร

แอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย และเทคโนโลยี

Animation Game Digital Media and Technology Journal



คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี

Animation Game Digital Media and Technology Journal

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2567)

Val.1 No.1 (January – June 2024)

- ชื่อวารสาร:** วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี
ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2567
Animation Game Digital Media and Technology Journal,
Vol. 1 No. 1, January – June 2024
- ISSN:** 3027-8821 (Print)
- เจ้าของ:** สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
(อาคาร 9) 1061 ซอยอิสรภาพ 15 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี
กรุงเทพมหานคร 10600
โทรศัพท์ 02 473 7000 ต่อ 3000-300 โทรสาร 02 472 5714
เว็บไซต์ [https:// li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ](https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ)
อีเมล animation.journal@bsru.ac.th
- วัตถุประสงค์:** เพื่อเป็นสื่อในการเผยแพร่ความรู้ และผลงานทางวิชาการที่มีคุณภาพสูงใน
ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง โดยมี
กลุ่มเป้าหมายคือ คณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัยทั้งในและนอกสถาบัน โดย
บทความที่จะลงตีพิมพ์เผยแพร่ต้องไม่เคยนำไปเผยแพร่ในวารสารฉบับอื่นมา
ก่อน และต้องไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาเพื่อลงในวารสารอื่น ๆ
- กำหนดออก:** ปีละ 2 ฉบับ
ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม
- จัดพิมพ์โดย:** สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ทุกบทความได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองบทความ
(Reviewers) จำนวน 3 ท่าน แบบผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นิพนธ์ไม่ทราบชื่อกันและกัน
(double-blind review) ก่อนเผยแพร่ตีพิมพ์ในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัล
มีเดียและเทคโนโลยี

ขอคิดเห็นในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี เป็นทัศนะ
ของผู้นิพนธ์กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป

กองบรรณาธิการไม่สงวนสิทธิ์ในการคัดลอกบทความเพื่อการศึกษาแต่ให้
อ้างแหล่งที่มาให้ครบถ้วนสมบูรณ์

ที่ปรึกษา:

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญมี กวินเสกสรร

บรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ

รองบรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา

กองบรรณาธิการ:

รองศาสตราจารย์ ดร.นกุล คูหะโรจนานนท์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์กวีไกร ศรีหิรัญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรัตน์ นุชประยูร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์

มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุจิราวดี ธรรมแสง

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ดร.เต็มยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ดร.วิศิษฐ์ ศุภางคะรัตน์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

นายวันเฉลิม ชุตระกุล

บริษัท Art Combo Studio จำกัด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานต์ คัมภีร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกราช วรสมุทรปราการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

อาจารย์ปนัดดา ใจบุญลือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

อาจารย์วิวัฒน์ สุขสาเกษ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนะวัฒน์ วรรณประภา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรัตน์ นุชประยูร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภ คงดี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ พุทธเชม

ดร.เต็มยศ เสนิงค์ ณ อยุธยา

ดร.ไกรวิชญ์ ดีแอม

ดร.ธวัชชัย สหพงษ์

ดร.ประดิษฐ์ สงค์แสงยศ

ดร.ดรุณี ปัจรัตนกร

ดร.มีสิทธิ์ ชัยมณี

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

มหาวิทยาลัยเซนต์อีส์ท์บางกอก

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยชินวัตร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

มหาวิทยาลัยชินวัตร

สารจากบรรณาธิการ

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี (Animation Game Digital Media and Technology Journal) เป็นวารสารของสาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้เปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยตีพิมพ์เผยแพร่ เป็นปีที่ 1 ฉบับที่ 1 ประจำเดือนมกราคม – มิถุนายน 2567 เพื่อรวบรวมเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการ ของบุคลากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในฉบับนี้มีบทความวิจัย 5 เรื่อง ที่มีเนื้อหาทางวิชาการที่หลากหลายและครอบคลุมศาสตร์ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้

ในนามของกองบรรณาธิการใคร่ขอขอบพระคุณผู้สนับสนุนทุกท่านที่ได้ให้ความสนใจส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินคุณภาพบทความ และขอขอบคุณกองบรรณาธิการทุกท่านที่ร่วมดำเนินการและพัฒนาคุณภาพวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี มาโดยตลอด และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักวิจัย นักวิชาการ และผู้ที่สนใจทุกท่าน สุดท้ายนี้ขอเชิญชวนผู้สนใจทุกท่านส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิชาการและบทความวิจัยลงวารสาร ท่านสามารถศึกษารายละเอียดได้จากเว็บไซต์ <https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ>

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย

- ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คลาสรูมสตูดิโอ เพื่อเสริมสร้างความรู้ด้านการออกแบบ
เสียงสำหรับงานแอนิเมชัน 1

Results of Learning Activities: Classroom Studio to Enhance
Knowledge in Sound Design for Animation and Games

กานต์ คัมภักย์, วิธวัฒน์ สุขสาเกษ

Karn Kumpai, Wittawat Suksaket

- ผลการประเมินต้นแบบนวัตกรรมสื่อดิจิทัลการเรียนรู้ 3 มิติ สำหรับห้องเรียนกลับ
ด้านเรื่อง คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า 17

Results of the Evaluation of Innovative Prototype of 3D Digital
Learning Media for Flipped Classroom on the Topic of
Electromagnetic Waves of Undergraduate

กัมปนาท कुศิริรัตน์, พงษกร ชูจันทร์

Kampanat Kusirirat, Pongsakorn Chujun

- แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมการรับรู้ของนักท่องเที่ยว เรื่อง ปัญหาขยะทะเล 37
3D Animation on Marine Debris Issue for Enhancing Tourist
Awareness

สิริรัตน์ นิลศรี, พัชรกาญจน์ มะลิวัลย์

Sirirat Nilsri, Patcharakan Maliwan

- เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับแอปพลิเคชัน
Plickers ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 52

Comparing Learning Outcomes through Collaborative Active Learning
with Application Plickers of Undergraduate Students

ปนัดดา ใจบุญลือ, วสันต์ ณ ชัย

Panadda Jaiboonlue, Wasan Na Chai

- การพัฒนาแอปพลิเคชันระบบควบคุมการให้น้ำต้นไม้ด้วยอุปกรณ์ IOT กรณีศึกษา
สวนบุญญิตพันธ์ไม้ 70

The Development a PlantIrrigation Control System Using IOT Devices
Case Studey from Bunyat Plant Garden

มงคล ณ ลำพูน, ศุภชัย จันทสาร, มงคลเทพ หนองพงษ์

Mongkol Na Lampoon, Supachai Jantasan, Monkoltep Noonpong

- คำชี้แจงการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์