



BANSOMDEJ
CHAOPRAYA
RAJABHAT
UNIVERSITY



SCI&TECH
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567
Val. 1 No. 2 July - December 2024

ISSN 3027-8821(Print)
ISSN 3057-0484(Online)

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 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2567)

Val.1 No.2 (July – December 2024)

- ชื่อวารสาร:** วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี
ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567
Animation Game Digital Media and Technology Journal,
Vol. 1 No. 2, July – December 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 กวินเสกสรรค์

บรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ

รองบรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา

กองบรรณาธิการ:

รองศาสตราจารย์ ดร.นกุล คูหะโรจนานนท์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์กวีไกร ศรีหิรัญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรินทร์ นุชประยูร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์

มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุจิราวดี ธรรมแสง

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ดร.เต็มยศ เสนิงค์ 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

รองศาสตราจารย์ ดร.ฉักร สุวรรณจรัส

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรัตน์ นุชประยูร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสุวรรณค์ งามมงคลวงศ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยศักดิ์ ถีอาสนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภราดร พิมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แสงทอง บุญยั้ง

ดร.วรรณา วิโรจน์แดนไทย

ดร.วิศิษฐ์ ศุภางค์รัตน์

ดร.ประดิษฐ์ สงค์แสงยศ

ดร.ดร.ดร.ณี ปัจฉ์ตนากร

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

มหาวิทยาลัยชินวัตร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

สารจากบรรณาธิการ

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี (Animation Game Digital Media and Technology Journal) เป็นวารสารของสาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้เปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยตีพิมพ์เผยแพร่ เป็นปีที่ 1 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 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

การศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพเครื่องมือในการสอนปฏิบัติระหว่างเอกสารคู่มือ กับสื่อวิดีโอในรายวิชาการพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม Comparative Study of the Effectiveness of Teaching Tools Between Manuals and Video Media in the Course of 3D Character Development for Animation and Games วิวัฒน์ สุขสาเกษ, กานต์ คุ่มภักข Wittawat Suksaket, Karn Kumpai	1
การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการแบ่งปันของเด็กวัยประถมตอนต้น The Development of 2D Animation to Raise the Motivation of Sharing for Primary School Student เอกราช วรสมุทรปราการ, ปารมี สันติวงศ์บุญ Ekraj Worasamutprakarn, Paramee Suntiwoongboon	19
แอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ ช่วงสูงวัย Animations Provide Knowledge about Choosing a Place to Live and Using Technology Before Entering the Elderly กัลยานี นุ้ยฉิม, ไพฑูรย์ จันทร์เรือง, ปรัชญา แสงศรีการุณย์, ปัทมกันย์ ไพบุญยั้ง Kanyanee Nuychim, Paitoon Janreung, Pratchaya Sangsrikaroon, Pattarakan Paiboonying	37
การพัฒนาการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษด้วยเกมออนไลน์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนขนาดกลาง The Development of Teaching and Learning English Courses with Online Games for Primary 5 Students in Medium-sized Schools ณัฏฐา ศรีทรง, ไกรวิชญ์ ดีเอม Natthacha Srisong, Kraiwit Dee-Aim	55

การพัฒนาซอฟต์แวร์จำลองรูปแบบการเคลื่อนที่อนุภาควัตถุของเกมเอนจิน Construct 2 สำหรับการเรียนการสอนของมัธยมศึกษาตอนปลาย	71
Development of Software to Model Particle Dynamics within the Construct 2 Game Engine for Educational Purposes in Senior High School	
วรินทร์พิพัชร วัชรพงษ์เกษม, อธิธิพล สมเสมอ, ปฐุม ชฎารัตนฐิติ	
Warinpiphat Watcharapongkasem, Aittiphon Somsamer, Purim Chadarattanathiti	
คำชี้แจงการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์	