



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อออนไลน์เพื่อสร้าง
ภาพลักษณ์ให้กับบริษัท พาวเวอร์กacha จำกัด
Creating artworks for use in online media to build the image of
Power Gacha Co., Ltd.

โดย
อัศวิน อุดมบุญดี 6206400001

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193-491 สหกิจศึกษา
หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อออนไลน์เพื่อสร้าง
ภาพลักษณ์ให้กับบริษัท พาวเวอร์กacha จำกัด
Creating artworks for use in online media to build the image of
Power Gacha Co., Ltd.

โดย
อัศวิน อุดมบุญดี 6206400001

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193-491 สหกิจศึกษา
หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อโครงการ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อออนไลน์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับ
บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด

Creating artworks for use in online media to build the image of Power
Gacha Co., Ltd.

รายชื่อผู้จัดทำ อัครวิน อุดมบุญดี

หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์นิเทศ อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับ
การทำงาน หลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

คณะกรรมการสอบโครงการ


.....อาจารย์นิเทศ
(อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)


.....ผู้นิเทศ
(นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล)


.....กรรมการกลาง
(อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร)


.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิมปะวัฒน์นะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 31 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2568

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์นิเทศ อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์

ตามที่ อัครวิน อุดมบุญดี นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน ระหว่างวันที่ 21 กรกฎาคม 2568 ถึง 31 ตุลาคม 2568 ในตำแหน่ง 2d artist ณ บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด และได้รับมอบหมายจากผู้นิเทศ นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล ให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อออนไลน์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับบริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด

บัดนี้การปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานได้สิ้นสุด อัครวิน อุดมบุญดี จึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ

(อัครวิน อุดมบุญดี)

ผู้จัดทำ

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การที่ ผู้จัดทำ ได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษา ในตำแหน่ง 2d artist ณ บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด ตั้งแต่ วันที่ 21 กรกฎาคม 2567 ถึง 31 ตุลาคม 2567 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดี ส่งผลให้ ผู้จัดทำ ได้รับความรู้ประสบการณ์การทำงานต่าง ๆ และความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด ที่ให้โอกาส ผู้จัดทำ เข้ามาปฏิบัติสหกิจศึกษา กรณาสบายสละเวลาอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1. นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล ตำแหน่ง กรรมการบริษัท Project Manager
2. อาจารย์ อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (อาจารย์นิเทศ)

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานสหกิจศึกษานี้จนเสร็จสมบูรณ์ ผู้จัดทำ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด และผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงการต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใดผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

อัศวิน อุดมบุญดี

ผู้จัดทำ

วันที่ 31 ตุลาคม 2568

หัวข้อโครงการ	การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อออนไลน์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับ บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด
หน่วยกิต	3 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	นายอัศวิน อุดมบุญดี 6206400001
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์
ระดับการศึกษา	ปริญญาตรี
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อใช้ในสื่อโซเชียลมีเดียสำหรับบริษัท Vtuber ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงดิจิทัลที่กำลังเติบโตและมีอิทธิพลต่อกลุ่มผู้บริโภควัยรุ่นและคนรุ่นใหม่ ผลงานศิลปะที่นำเสนอผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น ภาพประกอบ คาแรกเตอร์ดีไซน์ และกราฟิกประชาสัมพันธ์ มีบทบาทสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของ Vtuber รวมทั้งเสริมสร้างภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือของบริษัท การออกแบบผลงานศิลปะต้องตอบสนองต่อรสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย มีความสอดคล้องกับคาแรกเตอร์และบุคลิกของ Vtuber และสามารถสร้างการมีส่วนร่วม (engagement) ผ่านการสื่อสารเชิงภาพอย่างมีประสิทธิภาพ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าศิลปะในสื่อโซเชียลมีเดียไม่เพียงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์ แต่ยังเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างความผูกพันระหว่าง Vtuber บริษัท และผู้ติดตามในระยะยาว

คำสำคัญ: สื่อสังคมออนไลน์/ ศิลปะดิจิทัล/ วิทูปเบอร์

Project Title Creating artworks for use in online media to build the image of
Power Gacha Co., Ltd

Credits 3 Credits

By Asawin Udomboondee

Advisor Mr. Auttasead Preedakorn

Degree Bachelor of Science

Major Animation and Creative Media

Faculty Information Technology

Semester 2024

Abstract

The purpose of this research is to examine the creation of artistic works for application in social media within Vtuber companies, which represent a rapidly growing sector of the digital entertainment industry with substantial influence on adolescents and young adults. Artistic outputs disseminated through social media, such as illustrations and promotional graphics for various online platforms, play a critical role in shaping and reinforcing the identity of Vtubers. Consequently, the creator assumes a significant role in the production of artistic works required for diverse forms of media, including live streams, short-form content, and video productions.

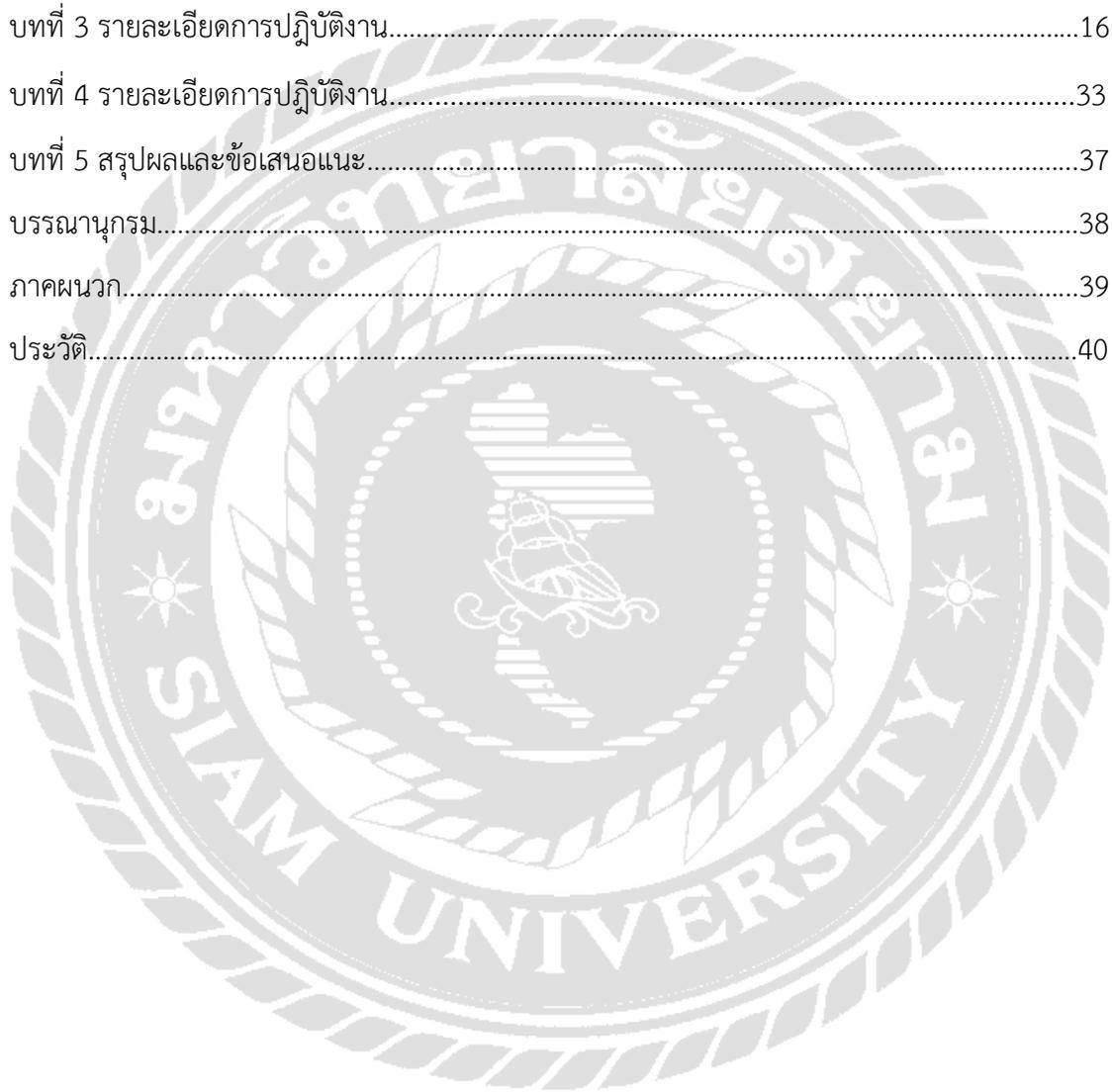
\Keywords: Social media, Digital art, Vtuber



สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
สารบัญรูปภาพ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ข้อมูลของสถานประกอบการและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย.....	1
1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 องค์ประกอบศิลป์.....	4
2.1.1 เอกภาพ.....	5
2.1.2 ความสมดุล (Balance)	6
2.1.3 จังหวะ (Rhythm)	7
2.1.4 สัดส่วน (Proportion)	7
2.1.5 การเน้น (Emphasis)	8
2.1.6 เส้น (Line)	8
2.1.7 สี (Color)	9
2.1.8 วัสดุและพื้นผิว (Material & Texture)	10
2.1.9 ทิศทาง.....	10
2.1.10 พื้นที่ว่าง (Space).....	10
2.2 การออกแบบตัวละคร	11
2.2.1 Shape Language.....	11

	หน้า
2.2.2 จิตวิทยาสี (Color Psychology).....	12
2.2.3 ทฤษฎีสี.....	13
2.2.4 สีสัน Chibi.....	14
2.2.5 เส้น.....	14
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน.....	16
บทที่ 4 รายละเอียดการปฏิบัติงาน.....	33
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....	37
บรรณานุกรม.....	38
ภาคผนวก.....	39
ประวัติ.....	40



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างเอกภาพการแสดงออก.....	5
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการจัดวางแบบขัดแย้ง.....	5
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการจัดวางแบบประสาน.....	6
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างความสมดุลแบบสมมาตร.....	6
ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างความสมดุลแบบอสมมาตร.....	6
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างจังหวะ.....	7
ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างสัดส่วนมาตรฐาน.....	7
ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างสัดส่วนตามความรู้สึก.....	8
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างการเน้น.....	8
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างเส้นตรง.....	9
ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างเส้นโค้ง.....	9
ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างสี.....	9
ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างพื้นผิว.....	10
ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างทิศทาง.....	10
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างพื้นที่ว่าง.....	11
ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่าง shape language	11
ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่างจิตวิทยาของสี.....	12
ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่างแม่สี.....	13
ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่างวงล้อสี สีโทนร้อนและสีโทนเย็น.....	13
ภาพที่ 2.20 ภาพตัวอย่างสัดส่วน Chibi.....	14
ภาพที่ 2.21 ภาพตัวอย่างเส้น.....	15
ภาพที่ 3.1 ภาพแผนที่บริษัท พาวเวอร์ ก๊าซ จำกัด.....	16
ภาพที่ 3.2 ภาพบริษัท พาวเวอร์ ก๊าซ จำกัด.....	17
ภาพที่ 3.3 ภาพแผนผังองค์กรส่วนงาน Vtuber	18
ภาพที่ 3.4 ภาพผลงานการ์ดสะสมคุณ Saneko	19

ภาพที่ 3.5 ภาพ storyboard สำหรับ youtube short คุณ Jiru	19
ภาพที่ 3.6 ภาพวาด สำหรับ youtube short	20
ภาพที่ 3.7 ภาพผลงานการ์ตูนสะสมคุณ Esra	21
ภาพที่ 3.8 ภาพผลงานการ์ตูนสะสมคุณ Mikia	21
ภาพที่ 3.9 ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Theon	22
ภาพที่ 3.10 การ์ตูนสะสม คุณ Artie	23
ภาพที่ 3.11 การ์ตูนสะสม คุณ Unii	23
ภาพที่ 3.12 การ์ตูนสะสม คุณ Bakurin	24
ภาพที่ 3.13 การ์ตูนสะสม คุณ Jiru	24
ภาพที่ 3.14 การ์ตูนสะสม คุณ Unii(Halloween).....	25
ภาพที่ 3.15 ภาพประกอบสำหรับ youtube short สำหรับคุณ Zelta.....	25
ภาพที่ 3.16 การ์ตูนสะสมคุณ LittleG.....	26
ภาพที่ 3.17 การ์ตูนสะสมคุณ Jiah.....	26
ภาพที่ 3.18 การ์ตูนสะสมคุณ Theon.....	27
ภาพที่ 3.19 การ์ตูนสะสมคุณ Ciel.....	27
ภาพที่ 3.20 storyboard ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Jiru	28
ภาพที่ 3.21 ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Jiru	28
ภาพที่ 3.22 การ์ตูนสะสมคุณ Zelta.....	29
ภาพที่ 3.23 การ์ตูนสะสมคุณ Kevara.....	29
ภาพที่ 3.24 การ์ตูนสะสมคุณ Housagi	30
ภาพที่ 3.25 การ์ตูนสะสมคุณ Lynis	30
ภาพที่ 3.26 การ์ตูนสะสมคุณ Kala.....	31
ภาพที่ 4.1 ภาพร่าง Chibi.....	33
ภาพที่ 4.2 ภาพตัดเส้น Chibi	34
ภาพที่ 4.3 ภาพ Chibi หลังลงสี.....	35
ภาพที่ 5.1 การนิเทศงานอาจารย์ครั้งที่ 1.....	39

ภาพที่ 5.2 การนิเทศงานอาจารย์ครั้งที่ 2.....39



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ข้อมูลของสถานประกอบการและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด คือบริษัท ที่ให้บริการส่วนบุคคลอื่นๆ เช่น บริการเติมเงินออนไลน์ บริการซื้อไอเทมเกมออนไลน์ เป็นต้น บริษัทนี้ได้มีแผนกย่อยออกมา ชื่อว่า Euphora Vtuber Project ซึ่งเป็น agency สร้างและบริหาร Virtual YouTubers ต่างๆภายในสังกัด ลักษณะงานภายในบริษัทหลักคือการถ่ายทอดสดหรือโพสวิดีโอสั้น หรือ short ผ่านเว็บไซต์ youtube ดังนั้น หน้าที่ของผู้จัดทำคือการสร้างภาพงานศิลปะต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในโซเชียลมีเดีย

1.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน สื่อออนไลน์และแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียมีบทบาทอย่างยิ่งต่อการเผยแพร่ข้อมูลและการนำเสนอคอนเทนต์ต่อกลุ่มผู้ชมจำนวนมาก โดยเฉพาะแพลตฟอร์มอย่าง YouTube และ YouTube Shorts ซึ่งมีผู้ใช้งานอย่างต่อเนื่องจากหลากหลายช่วงวัย การแข่งขันด้านการผลิตคอนเทนต์จึงทวีความเข้มข้น ผู้ผลิตคอนเทนต์จำเป็นต้องพัฒนาภาพลักษณ์และคุณภาพของงานเพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างการจดจำในระยะยาว หนึ่งในองค์ประกอบที่ช่วยเสริมสร้างเอกลักษณ์ให้กับคอนเทนต์คือ “งานศิลปะประกอบ” ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของภาพประกอบประกอบการถ่ายทอดสด กราฟิกโปรโมชัน หรือสื่อสำหรับวิดีโอสั้น งานศิลปะที่มีคุณภาพสามารถสร้างความโดดเด่น ช่วยสื่อสารบุคลิกของผู้สร้างคอนเทนต์ และเพิ่มความน่าเชื่อถือให้มากยิ่งขึ้น

สำหรับวงการ Vtuber ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงออนไลน์ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว การมีภาพลักษณ์ตัวละครที่ชัดเจนและสม่ำเสมอถือเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างแบรนด์ ตัวละครในรูปแบบ Chibi ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางเนื่องจากมีความน่ารัก เข้าถึงง่าย และสามารถถ่ายทอดบุคลิกได้อย่างเด่นชัด จึงเหมาะสำหรับการนำไปใช้ในสื่อหลายประเภท เช่น ภาพประกอบสตรีม อีโมจิ สำหรับการสนทนาออนไลน์ ภาพโปรโมชัน หรือคอนเทนต์สำหรับโซเชียลมีเดีย อย่างไรก็ตาม การสร้างงานศิลปะสไตล์ Chibi ที่มีคุณภาพและตอบโจทย์การใช้งานในหลายแพลตฟอร์มยังคงเป็นปัญหาสำคัญ ทั้งในด้านความสม่ำเสมอของสไตล์ ความชัดเจนของภาพ รวมถึงการออกแบบที่ไม่สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร ซึ่งปัญหาเหล่านี้อาจส่งผลให้ภาพลักษณ์ของ Vtuber ขาดความต่อเนื่องและลดทอนความโดดเด่นของแบรนด์

ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาโครงการเกี่ยวกับการสร้างผลงานศิลปะสไตล์ Chibi จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะช่วยแก้ไขปัญหาคุณภาพงานและสร้างมาตรฐานในการออกแบบ เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานจริงบน YouTube และแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียต่าง ๆ โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการทำงานที่เป็นระบบ เพื่อให้สามารถผลิตผลงานศิลปะที่มีคุณภาพสูงและสะท้อนเอกลักษณ์ของ Vtuber ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการดำเนินงานได้มีการใช้กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะแบบลำดับขั้น เริ่มตั้งแต่การร่างแบบ (Sketch) เพื่อกำหนดท่าทางและบุคลิกของตัวละคร การตัดเส้น (Line Art) เพื่อสร้างความคมชัดและความเป็นระเบียบของภาพ การลงสีพื้น (Base Color) โดยอาศัยหลักทฤษฎีสีเพื่อให้เฉดสีมีความสมดุลและสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของตัวละคร และขั้นตอนการเรนเดอร์ (Final Render) เพื่อเพิ่มมิติ รายละเอียด แสงเงา และความสมจริงให้ภาพน่าสนใจมากยิ่งขึ้น กระบวนการทั้งหมดนี้มีส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหาความไม่สม่ำเสมอของงานศิลปะ เพิ่มคุณภาพของภาพลักษณ์ และทำให้ผลงานสามารถนำไปใช้ได้อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น โครงการนี้ไม่เพียงตอบสนองต่อความต้องการของวงการ Vtuber แต่ยังมีส่วนช่วยเสริมสร้างมาตรฐานด้านงานศิลปะสำหรับสื่อออนไลน์ ทำให้คอนเทนต์มีความโดดเด่น น่าจดจำ และสามารถแข่งขันในพื้นที่ออนไลน์ที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วได้อย่างเหมาะสม

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 เพื่อสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบภาพประกอบ กราฟิก ที่ช่วยเสริมคุณภาพและค่าน่าสนใจของเนื้อหา

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสไตล์ Chibi สำหรับ VTuber

ให้สามารถใช้งานได้จริงในสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้งการถ่ายทอดสด YouTube, YouTube Shorts, งานโปรโมชัน และสื่อโซเชียลมีเดียของบริษัท

1.4.2 ผลิตสื่อศิลปะให้กับบริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อสร้างชุดผลงานศิลปะที่รองรับการใช้งานหลากหลายรูปแบบ เช่น อีโมจิสำหรับไลฟ์แชท ภาพประกอบหน้าสตรีม ปกคลิป ตัวละครประกอบโพสต์โปรโมชัน หรือภาพสำหรับใช้เป็น assets ประกอบวิดีโอประกอบไปด้วย

1.4.2.1 การ์ดสะสม vtuber

1.4.2.2 งานศิลปะสำหรับการใช้ใน youtube shorts

1.4.2.3 ผลงานศิลปะอื่นๆที่ vtuber ต้องการ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นสามารถช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ให้กับบริษัท ทำให้โดดเด่นและน่าจดจำมากยิ่งขึ้น



บทที่ 2

การทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินโครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสไตล์ Chibi สำหรับ VTuber จำเป็นต้องอาศัยพื้นฐานทางทฤษฎีด้านศิลปะและการออกแบบหลายแขนง เพื่อให้ผลงานที่ผลิตขึ้นสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละครและสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์เป็นพื้นฐานสำคัญในการจัดวางจุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง และพื้นที่ว่างให้เกิดความกลมกลืนและสมดุล ทั้งยังช่วยสร้างจุดเด่นของภาพเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้จับตามองส่วนที่ต้องการสื่อสาร นอกจากนี้แนวคิดเรื่องจังหวะ สัดส่วน และทิศทางก็มีบทบาทสำคัญในการกำหนดความเคลื่อนไหว ความเป็นธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ในงานศิลปะให้เกิดความลงตัว ทฤษฎีสีเป็นอีกส่วนสำคัญที่ถูกนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร VTuber สไตล์ Chibi เนื่องจากสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึก และการรับรู้ของผู้ชม การเลือกใช้แม่สี วรรณะสี และคอนทราสต์ของสีอย่างเหมาะสมจะช่วยให้ตัวละครมีเอกลักษณ์โดดเด่น และสอดคล้องกับบุคลิกภาพของ VTuber ที่ต้องการนำเสนอ ทั้งยังช่วยเสริมบรรยากาศของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นภาพหน้าสตรีม ปกคลิป หรือภาพโปสเตอร์ต่าง ๆ ที่ต้องสื่อความหมายในช่วงเวลาเพียงไม่กี่วินาทีเมื่อผู้ชมพบเห็น ด้านการออกแบบตัวละคร (Character Design) เป็นอีกหนึ่งทฤษฎีสำคัญที่ใช้ในโครงการนี้ โดยการออกแบบสไตล์ Chibi ต้องคำนึงถึงการลดทอนรูปทรงให้เรียบง่าย ขนาดศีรษะที่ใหญ่กว่าสัดส่วนปกติ การใช้เส้นโค้งเพื่อสร้างความน่ารัก และการเน้นแสดงอารมณ์ที่ชัดเจนผ่านตาและท่าทาง นอกจากนี้ยังต้องให้ความสำคัญกับสัญลักษณ์ประจำตัว VTuber เช่น สีประจำตัว อุปกรณ์ประกอบ หรือเอกลักษณ์เฉพาะที่ทำให้ผู้ชมสามารถจดจำได้ง่าย โดยใช้ทฤษฎีต่างๆ เช่น เอกภาพ สัดส่วน chibi ทฤษฎีสี เป็นต้น

2.1 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

Jalearn(2022) ได้นิยามองค์ประกอบศิลป์ไว้ว่า การออกแบบถือเป็นศาสตร์ที่ต้องอาศัยทั้งความคิดสร้างสรรค์และหลักการทางศิลปะ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีคุณค่า ทั้งในด้านการสื่อสารและความงาม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการออกแบบทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบกราฟิก ภาพประกอบ การ์ตูน แอนิเมชัน โฆษณารายการ งานสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม หรืองานภาพถ่าย องค์ประกอบศิลป์ทำหน้าที่เป็นกลไกหลักในการสื่อสารสาระ แนวคิด และอารมณ์ของงานศิลปะไปสู่ผู้ชมอย่างชัดเจนและทรงพลัง องค์ประกอบศิลป์ประกอบไปด้วยปัจจัยดังนี้

2.1.1 เอกภาพ

คือความเป็นหนึ่งเดียวกันของการจัดองค์ประกอบ ทำให้งานศิลปะมีทิศทางและเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจน สามารถแยกออกได้เป็นสองลักษณะ คือ

2.1.1 เอกภาพของการแสดงออก คือ การจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อนำเสนอและสื่อสารออกมาในสิ่งที่ต้องการ โดยมุ่งไปในเป้าหมายเดียวอย่างแน่วแน่ โดยการใช้อองค์ประกอบให้มีความหมายที่ลือไปทางเดียวกัน



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างเอกภาพการแสดงออก

ที่มา: <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/unity/>

2.1.1.1 เอกภาพของรูปทรง คือ การจัดองค์ประกอบโดยนำเสนอแนวคิดออกมาผ่านการจัดวางอย่างเป็นระบบ ไม่ว่าจะเป็น จุด เส้น สี แสง - เงา รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก เข้ม - อ่อน พื้นที่ว่าง หรือพื้นผิวก็ตาม โดยสามารถจัดวางได้เป็น 2 แบบ ดังนี้

2.1.1.2 การจัดวางแบบขัดแย้ง เป็นการจัดองค์ประกอบให้ขัดแย้งกันด้วยรูปร่าง ขนาด ทิศทางและที่ว่าง



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการจัดวางแบบขัดแย้ง

ที่มา:

http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art3_1/lesson1/Page19.php

2.1.1.1.3 การจัดวางแบบประสาน เป็นการจัดองค์ประกอบให้กลมกลืนแม้ว่าจะมีรูปร่าง ขนาดและทิศทางที่แตกต่างกัน นิยมใช้มากโดยการใช้สีในการประสานองค์ประกอบหรือการทำซ้ำ



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการจัดวางแบบประสาน

ที่มา:

http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art3_1/lesson1/page1_1.php2.

1.2 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหมายถึงการถ่วงน้ำหนักขององค์ประกอบในงานให้อยู่ในภาวะสมดุล ไม่เอนเอียงไปด้านใดด้านหนึ่ง แบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

2.2.1 ความสมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) มีความเท่ากันทั้งสองด้าน ให้ความรู้สึกมั่นคง

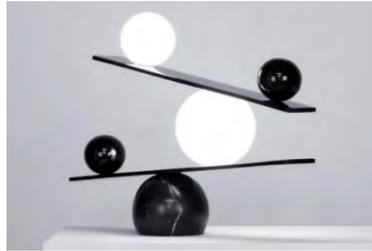


ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างความสมดุลแบบสมมาตร

ที่มา:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Swan_and_Rush_and_Iris_wallpaper_Walter_Crane.jpg

2.2.2 ความสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) แม้ไม่เท่ากันทั้งสองด้าน แต่ยังคงสมดุลในความรู้สึก สร้างความเคลื่อนไหวและความน่าสนใจมากกว่า

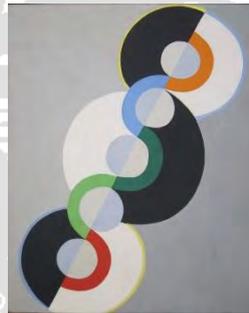


ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างความสมดุลแบบอสมมาตร

ที่มา: <https://www.victorcastanera.com/Balance-1>

2.1.3 จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบอย่างต่อเนื่อง เช่น การทำซ้ำ ขนาดที่เปลี่ยนแปลงจากเล็กไปใหญ่ หรือการไล่ระดับของสีและแสงเงา จังหวะช่วยสร้างการเคลื่อนไหวในงานและเพิ่มความน่าสนใจทางสายตา



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างจังหวะ

ที่มา: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/delaunay-endless-rhythm-t01233>

2.1.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนเป็นความสัมพันธ์ที่เหมาะสมระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ แบ่งออกได้เป็น

2.4.1 สัดส่วนตามมาตรฐาน เช่น สัดส่วนทองคำ (Golden Ratio) ซึ่งได้รับการยอมรับว่าสวยงามตามธรรมชาติ



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างสัดส่วนมาตรฐาน

ที่มา: <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/proportion/>

2.4.2 สัดส่วนตามความรู้สึก ขึ้นอยู่กับอารมณ์และวัฒนธรรมของผู้ สร้างสรรค์ในแต่ละยุคสมัย



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างสัดส่วนตามความรู้สึก

ที่มา: <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/proportion/>

2.1.5 การเน้น (Emphasis)

เป็นการสร้างจุดเด่นหรือจุดรวมสายตา (Focal Point) ในงานศิลปะ เพื่อให้ผู้ชม
โฟกัสไปยังสาระสำคัญ สามารถทำได้ผ่านขนาด สี หรือพื้นผิว



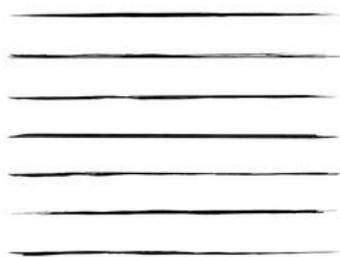
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างการเน้น

ที่มา: <https://bananamilk.art.blog/2020/04/14/composition-art/>

2.1.6 เส้น (Line)

เส้นเป็นพื้นฐานของการออกแบบที่ใช้กำหนดรูปร่างและสื่อสารความรู้สึก แบ่งเป็น

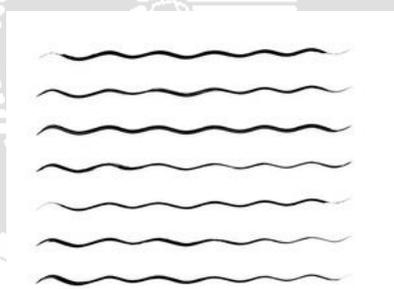
2.1.6.1 เส้นตรง ที่ให้ความมั่นคง



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างเส้นตรง

ที่มา: [shutterstock.com/image-vector/set-artistic-pen-brushes-ink-vector-2639673135](https://www.shutterstock.com/image-vector/set-artistic-pen-brushes-ink-vector-2639673135)

2.1.6.2 เส้นโค้ง ที่ให้ความอ่อนโยนและเคลื่อนไหว

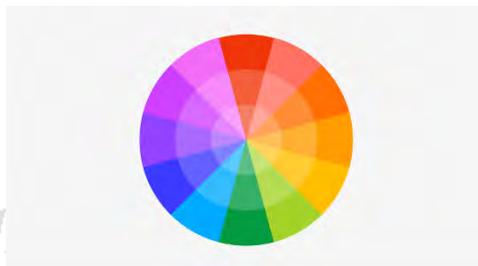


ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างเส้นโค้ง

ที่มา: https://www.freepik.com/free-vector/wavy-lines-set_198024132.htm

2.1.7 สี (Color)

สีเป็นองค์ประกอบที่สื่อสารได้ชัดเจนที่สุด แบ่งเป็นวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ซึ่งสามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์ และความหมายที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างสี

ที่มา: <https://url-shortener.me/3WA9>

2.1.8 วัสดุและพื้นผิว (Material & Texture)

พื้นผิวของงานช่วยสื่อสารอารมณ์และบรรยากาศของผลงาน เช่น ความหยาบ ความเรียบ หรือความแวววาว

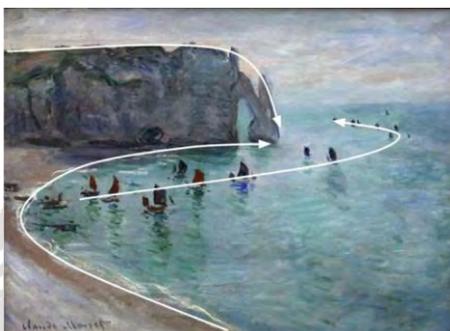


ภาพที่ 2.13 ตัวอย่างพื้นผิว

ที่มา <https://ideelart.com/th/blogs/magazine/the-importance-of-texture-in-abstract-art>

2.1.9 ทิศทาง (Direction)

ทิศทางเป็นตัวกำหนดการเคลื่อนไหวของสายตาผู้ชมไปยังจุดที่ต้องการสื่อสาร ทำให้งานมีพลวัตและจุดสนใจที่ชัดเจน



ภาพที่ 2.14 ตัวอย่างทิศทาง

ที่มา <https://drawpaintacademy.com/how-to-use-leading-lines/>

2.1.10 พื้นที่ว่าง (Space)

การเว้นว่างเป็นกลวิธีที่ช่วยสร้างสมดุลและการสื่อสาร โดยเฉพาะในงานออกแบบที่ใช้แนวคิด Minimalism ซึ่งพื้นที่ว่างถูกใช้เพื่อเน้นความหมายขององค์ประกอบหลัก



ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างพื้นที่ว่าง

ที่มา <https://veronicasart.com/what-is-positive-and-negative-space-in-drawing/>

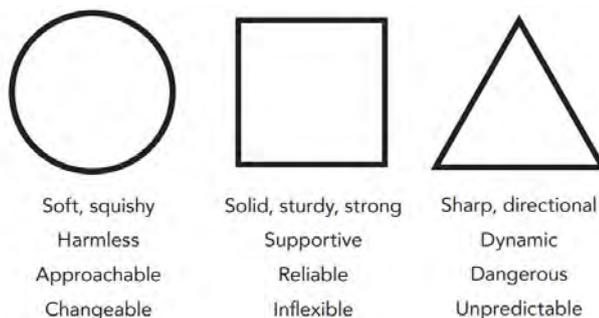
2.2 การออกแบบตัวละคร

ตัวละครคือบุคคลหรือสิ่งของที่มีชีวิตถูกสร้างขึ้นโดยผู้แต่ง และถูกมอบบทบาทและหน้าที่ภายในเนื้อเรื่องที่ถูกเขียน เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและความสนใจจากผู้เสพสื่อ ตัวละครอาจมีลักษณะทางกายภาพ ความสามารถพิเศษ หรือลักษณะบุคลิกภาพที่ทำให้ตัวละครเป็นเอกลักษณ์และเด่นชัดในเรื่องราว

การออกแบบตัวละครคือกระบวนการในการสร้างหรือพัฒนาตัวละครภายในเรื่องราวให้มีบทและเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ

2.2.1 Shape Language

ข้อมูลจาก The Walt Disney Family Museum ได้ระบุไว้ว่า เทคนิคในศิลปะหรือแอนิเมชัน เพื่อใช้บ่งบอกความหมายผ่านการใช้รูปทรงพื้นฐาน เทคนิคนี้ใช้เพื่อบ่งบอกลักษณะนิสัยของตัวละคร ที่มีการใช้รูปทรงเหล่านี้ได้ เช่น



The following pages will give simple tips and techniques of how to use these shapes in your drawings.

ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่าง shape language

ที่มา https://www.researchgate.net/figure/nterpretation-of-shapes-used-in-character-design-8_fig1_367762444

ทรงกลม เป็นรูปทรงที่แสดงถึงความอ่อนนุ่มนวลเป็นมิตร
สี่เหลี่ยม เป็นรูปทรงที่แสดงถึงความแข็งแกร่งและน่าเชื่อถือ
สามเหลี่ยม สื่อถึงความอันตรายและความเล่ห์เหลี่ยม

2.2.2 จิตวิทยาสี (Color Psychology)

Cherry(2024) ได้กล่าวไว้ว่า สีมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม ซึ่งทำให้สีสามารถแสดงความหมายได้หลายอย่าง ดังนี้

สีแดง	สื่อถึง ความตื่นเต้น ความรัก
สีชมพู	สื่อถึง สงบ อ่อนโยน
สีม่วง	สื่อถึง ความลึกลับ ความสง่างาม
สีน้ำเงิน	สื่อถึง ความหวัง ภูมิปัญญา
สีเขียว	สื่อถึง ธรรมชาติ การเติบโต ความสดชื่น
สีเหลือง	สื่อถึง ความสุข ความอันตราย
สีส้ม	สื่อถึง ความอบอุ่น ความใจดี
สีขาว	สื่อถึง ความจริง ความเฉยเมย
สีดำ	สื่อถึง ความลึกลับ ความเยือกเย็น



ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่างจิตวิทยาของสี

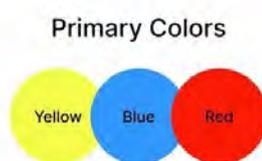
ที่มา <https://www.thefineartandframecompany.com/post/the-psychology-of-color>

2.2.3 ทฤษฎีสี

Narisa Buachoey(2022) ได้ระบุไว้ว่า ทฤษฎีสี หมายถึง ทฤษฎีของแม่สี ที่เป็นต้นกำเนิด ของการผสมสีเพื่อให้เกิดเป็นสี เพื่อนำไปใช้สร้างงานศิลปะหรืองานออกแบบแขนงต่างๆ

สีตั้งต้น ซึ่งคือ “แม่สี” จะประกอบด้วย 3 สี คือ

1. สีแดง
2. สีเหลือง
3. สีน้ำเงิน



ภาพที่ 2.18 ภาพตัวอย่างแม่สี

ที่มา <https://blog.yarsalabs.com/understanding-color-theory-primary-secondary-and-tertiary-colors-part-1/>

การผสมแม่สีแต่ละสีให้เข้ากัน ก็จะทำให้เกิดเป็น “วงล้อสี” เมื่อแบ่งครึ่ง จะพบว่า “สี” นั้นจะแบ่งเป็น “สีโทนร้อน” และ “สีโทนเย็น”

“สีโทนร้อน” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สีวรรณร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี

“สีโทนเย็น” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน และสีม่วงน้ำเงิน โครงสีเย็นให้ความรู้สึกสุขภาพ สงบ ลึกลับ เยือกเย็น

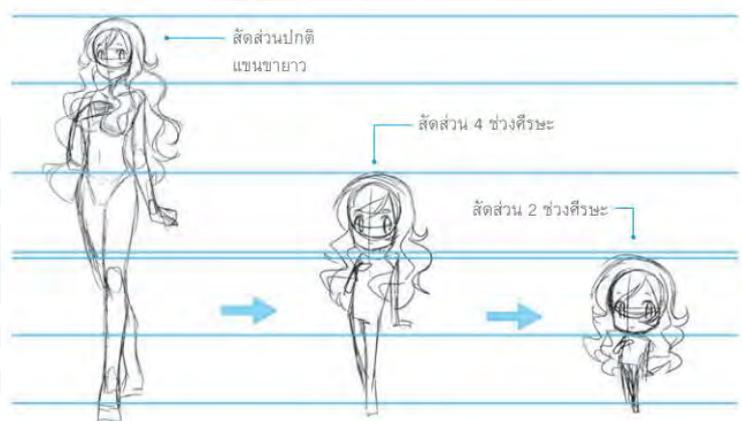


ภาพที่ 2.19 ภาพตัวอย่างวงล้อสี สีโทนร้อนและสีโทนเย็น

ที่มา <https://url-shortener.me/3WAG>

2.2.4 สัดส่วน Chibi

DJYN(2019) ได้กล่าวไว้ว่า ตัวละคร SD หรือที่เรียกอีกอย่างว่า “จิปี” จะยึดสัดส่วนมาตรฐานของคนที่ปกติสัดส่วน 6-7 ช่วงศีรษะเป็นพื้นฐาน แล้วหด ให้เหลือ 2-4 ช่วงศีรษะ แต่ละแบบจะให้ความรู้สึกที่ต่างกันไป และมีจุดเด่นไม่เหมือนกัน เมื่อย่อสัดส่วนแล้ว สัดส่วน แขนขาจะถูกลดให้สั้นลง โครงหน้าจะถูกบีบให้สั้นหรือ หน้ากลมขึ้น นิ้วจะถูกทอน รายละเอียดลง



ภาพที่ 2.20 ภาพตัวอย่างสัดส่วน Chibi
ที่มา Drawing Comics World Vol.3

2.2.5 เส้น

ข้อมูลจาก Fangyana(2011) ได้กล่าวไว้ว่า เส้น หมายถึง การนำจุดหลาย ๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทางยาว หรือสิ่งที่เกิดจากการขีด ขีด เขียน ลาก ให้เกิดเป็นริ้วรอย รูปแบบเส้นต่างๆประกอบไปด้วย

เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เจ็บสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสบายตา

เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง

เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน

เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน

เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มึนงง

เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกรุนแรง กระแทกเป็นห้วง ๆ ตื่นเต้น

สับสนวนวนาย และการขัดแย้ง

เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน



ภาพที่ 2.21 ภาพตัวอย่างเส้น

ที่มา <https://www.nectec.or.th/schoolnet/library/create-web/10000/arts/10000-6116.html>



บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

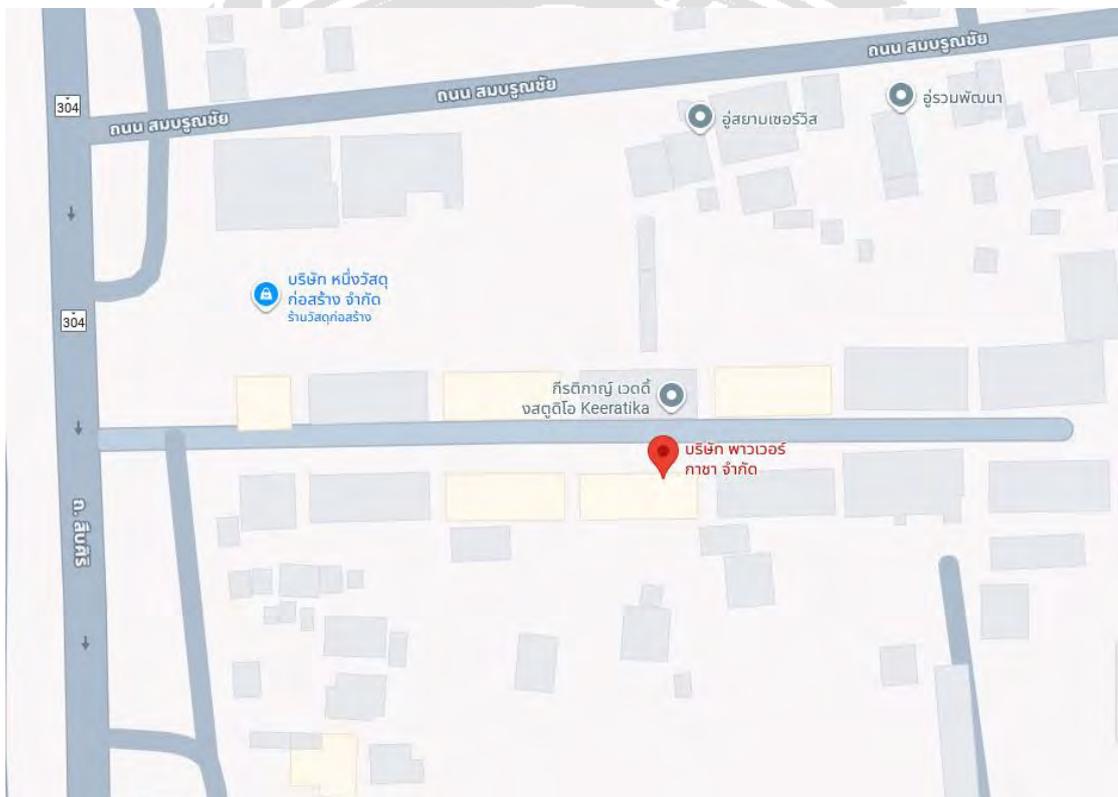
ชื่อและสถานที่ประกอบการ

ชื่อ บริษัท พาวเวอร์ ภาษา จำกัด (สำนักงานใหญ่)

ที่ตั้ง 444/38 หมู่ที่ 4 ตำบลปรุใหญ่ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000

โทรศัพท์ 084-6040375

Email: official@euphora.live



ภาพที่ 3.1 ภาพแผนที่บริษัท พาวเวอร์ ภาษา จำกัด



ภาพที่ 3.2 ภาพบริษัท พาวเวอร์ กacha จำกัด

ประวัติบริษัท

ร้าน PowerPay เริ่มเปิด จัดตั้งบริษัท เป็น Power Gacha 10 พ.ศ. 2562 ต่อมาเริ่มทำแผนก Vtuber ตอน July 29, 2022 ส่วนงานวิมี นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล เป็น Project Manager ประวัติส่วนที่เหลือประวัติวีค้ายที่เปิดตัว

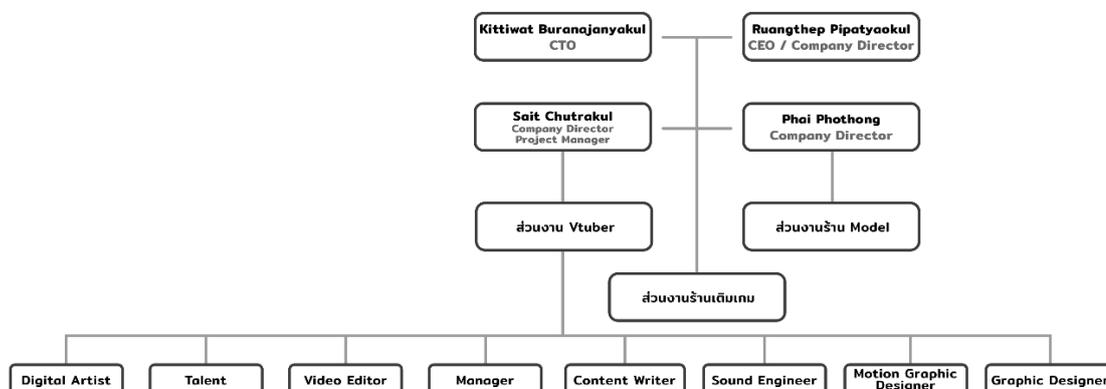
วิสัยทัศน์

ชื่อค้าย Euphora นั้นมาจากคำว่า Euphoria ที่แปลว่า "ความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น และเป็นสุขอย่างที่สุด" ซึ่งเป็นเจตนารมณ์ของทางค้าย ที่จะส่งมอบความสุขให้กับทุกคน ทั้งผู้คนที่ติดตาม ทีมงาน และตัว Vtuber ด้วย

จุดมุ่งหมายขององค์กร

อยากเป็นค้าย VTuber ที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ เป้าหมายคือการทำให้ศิลปินและทีมงานสามารถทำงานในสภาพแวดล้อมที่มั่นคง สนุก และมีโอกาสเติบโตไปด้วยกัน ทางบริษัทเชื่อว่าถ้าทางบริษัทสร้างคอนเทนต์ที่ดีและบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ ค้ายจะสามารถเดินหน้าต่อไปได้อย่างยั่งยืน

แผนผังองค์กรส่วนงาน Vtuber



ภาพที่ 3.3 ภาพแผนผังองค์กรส่วนงาน Vtuber

รายละเอียดการปฏิบัติงานตามโครงการ

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายในการทำโครงการเกี่ยวกับการทำผลงานศิลปะประเภท Chibi สำหรับสมาชิก Vtuber ทุกท่านในบริษัท ศิลปะประเภท chibi คือ การสร้างารค์ตัวละครที่ถูกย่อส่วนลง โดยมีลักษณะ ศีรษะใหญ่กว่าลำตัว ดวงตากกลมโต และสัดส่วนร่างกายสั้นลง เพื่อให้เกิดความน่ารัก สดใส และเข้าถึงง่าย ลักษณะดังกล่าวมักใช้เพื่อนำอารมณ์และบุคลิกที่น่ารักหรือขี้เล่นของตัวละคร

รายละเอียดการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ผู้จัดทำรับงานที่ได้รับมอบหมายโดยการรับงานจากในเซฟเวอร์โปรแกรมดิสคอร์ด(Discord) โดยพนักงานในบริษัทหรือ vtuber จะลงประกาศมอบหมายงานต่างๆ และผู้ฝึกงานมีความอิสระที่จะเลือกทำงานไหนก็ได้ที่ถูกลงประกาศ งานที่ถูกลงประกาศมีอยู่ 2 ประเภท

งานอิสระ คือ งานที่ส่วนใหญ่เป็นงานอะไรก็ได้ ขอแค่เกี่ยวกับ Vtuber เช่น การ์ดสะสม อีโมทสำหรับถ่ายทอสด ภาพปกสำหรับการถ่ายทอสด หรือ ภาพตลกขบขันสำหรับการโพสลงโซเชียลมีเดีย เป็นต้น

งานสั่งพิเศษ คือ งานที่สั่งพิเศษจาก vtuber เพื่อใช้ในโปรเจคต่างๆของตนเอง เช่น youtube shorts ภาพปกพิเศษ ต่างๆ เป็นต้น

สัปดาห์ที่ 1

ผลงานการ์ดสะสมคุณ Saneko

ผลงานถูกวาดมาตามแบบที่รับมาและจัดวางแบ็กกราวนในสีที่เข้ากับตัวละคร

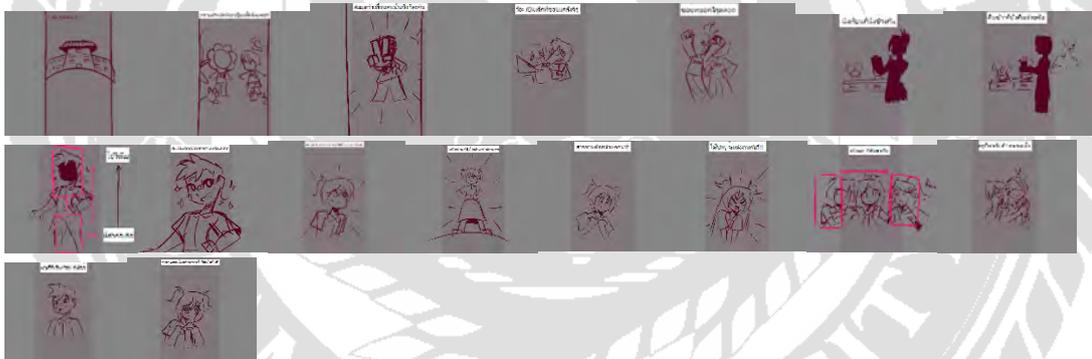


ภาพที่ 3.4 ภาพผลงานการ์ดสะสมคุณ Saneko

สัปดาห์ที่ 2

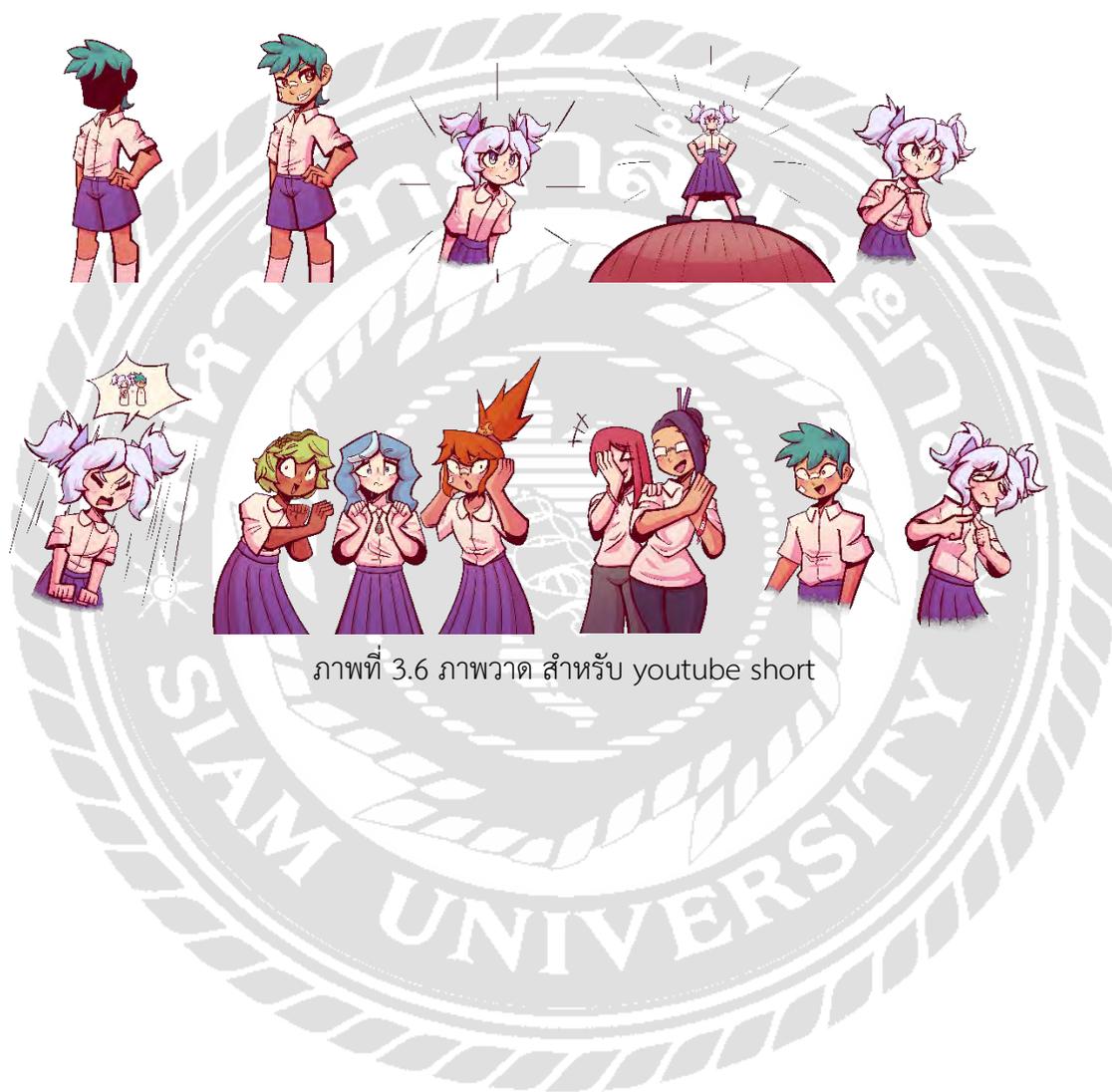
ผลงาน Storyboard และภาพประกอบสำหรับ youtube short ให้กับคุณ Jiru

เป็นผลงานวาดสตอรี่บอร์ดตามสคริปต์ที่ได้รับมา



ภาพที่ 3.5 ภาพ storyboard สำหรับ youtube short คุณ Jiru

และพัฒนาต่อเป็นภาพที่ใช้จริงหลังจากที่ได้รับการอนุมัติ



ภาพที่ 3.6 ภาพวาด สำหรับ youtube short

การ์ดสะสม คุณ Esra

ผลงานถูกวาดมาตามแบบที่ได้รับมาและจัดวางแบ็กกราวน์ในสีที่เข้ากับตัวละคร



ภาพที่ 3.7 ภาพผลงานการ์ดสะสมคุณ Esra

สัปดาห์ที่ 3

การ์ดสะสม คุณ Mikia

ผลงานถูกวาดมาตามแบบที่ได้รับมาและจัดวางมู้ดและแบ็กกราวน์ตามธีมของตัวละคร

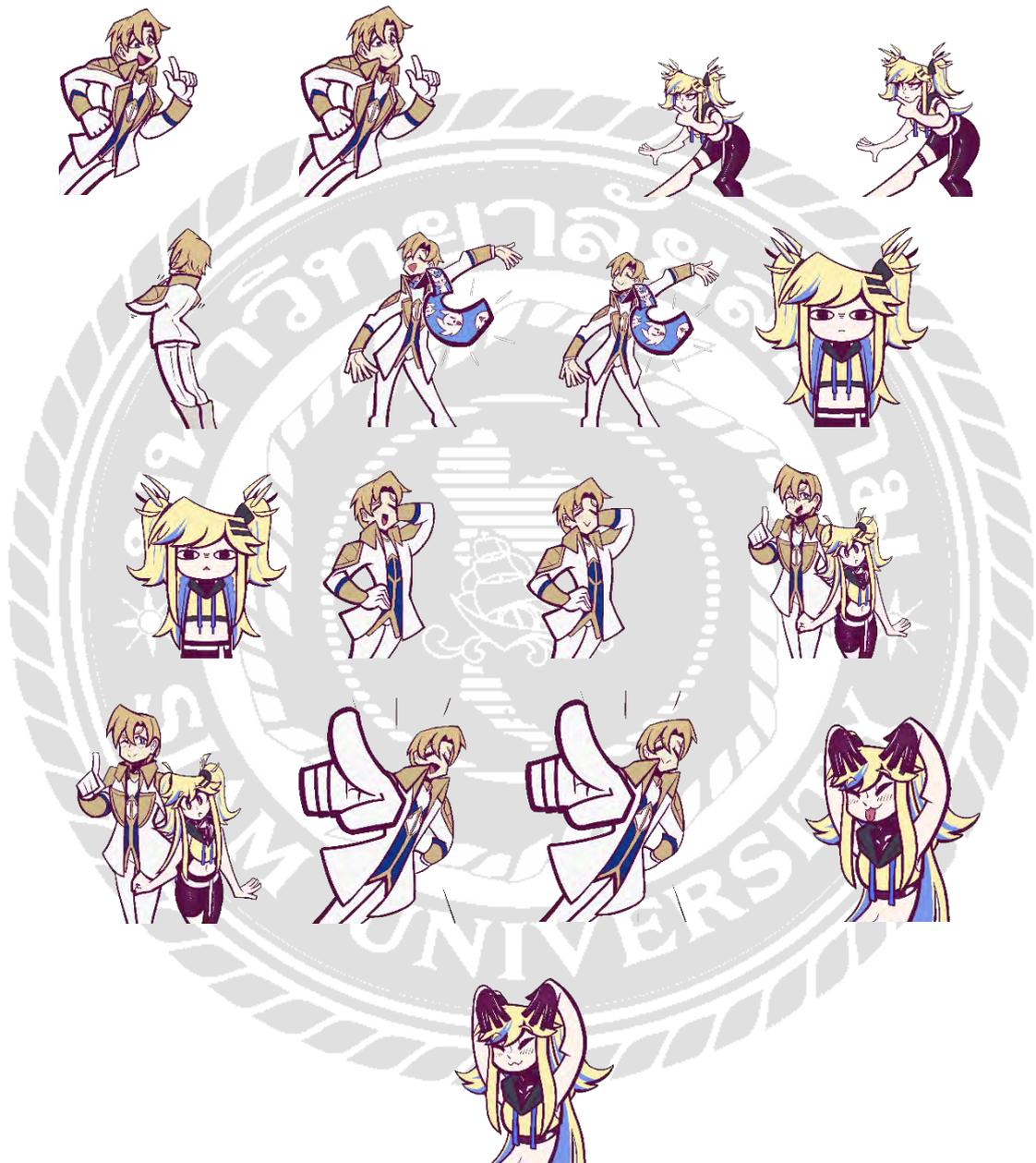


ภาพที่ 3.8 ภาพผลงานการ์ดสะสมคุณ Mikia

สัปดาห์ที่ 4

ภาพประกอบ youtube short ให้กับคุณ Theon

ผลงานภาพประกอบสำหรับ youtube short ที่ถูกวาดตามสคริปต์ที่ได้รับ

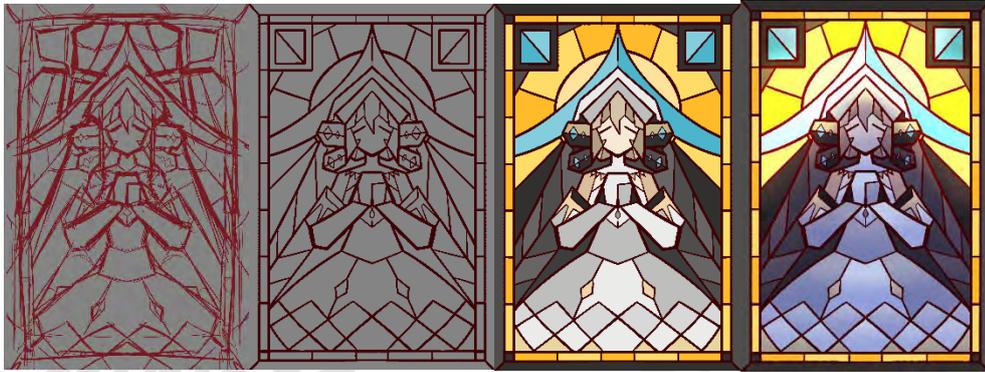


ภาพที่ 3.9 ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Theon

สัปดาห์ที่ 5

การ์ดสะสม คุณ Artie

ผลงานวาดในรูปแบบกระจกโบสต์เพื่อให้เข้ากับธีมของตัวละคร



ภาพที่ 3.10 การ์ดสะสม คุณ Artie

สัปดาห์ที่ 6-8

โครงงาน

การ์ดสะสมคุณ Unii

ผลงานวาดแนว chibi ให้เกิดอารมณ์ขัน



ภาพที่ 3.11 การ์ดสะสม คุณ Unii

การ์ดสะสม คุณ Bakurin

ผลงานวาดที่มีมู้ด moody



ภาพที่ 3.12 การ์ดสะสม คุณ Bakurin

สัปดาห์ที่ 9

การ์ดสะสมคุณ Jiru

ผลงานวาดแนว Chibi ที่วาดให้เข้ากับธีมตัวละคร



ภาพที่ 3.13 การ์ดสะสม คุณ Jiru

การ์ดสะสมคุณ Unii (Halloween)

ผลงานวาดสำหรับเทศกาลฮาโลวีนที่ถูกรับมอบหมายตามโจทย์



ภาพที่ 3.14 การ์ดสะสม คุณ Unii(Halloween)

สัปดาห์ที่ 10

ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Zelta

ผลงานภาพประกอบสำหรับ youtube short ที่ถูกวาดตามสคริปต์ที่ได้รับ



ภาพที่ 3.15 ภาพประกอบสำหรับ youtube short สำหรับคุณ Zelta

สัปดาห์ที่ 11

การ์ดสะสมคุณ Little G

ผลงานวาดแนว Anthro ในสไตล์แมวที่เข้ากับธีมตัวละคร



ภาพที่ 3.16 การ์ดสะสมคุณ LittleG

การ์ดสะสมคุณ Jiah

ภาพวาดที่วาดให้มีอารมณ์ moody เข้าคู่กับภาพที่ 3.12



ภาพที่ 3.17 การ์ดสะสมคุณ Jiah

สัปดาห์ที่ 12

การ์ดสะสมคุณ Theon

ภาพวาดแนว Anthro ในสไตล์หมาโกลเด้นที่ค่อนข้างเข้าธีมกับตัวละครเล็กน้อย



ภาพที่ 3.18 การ์ดสะสมคุณ Theon

การ์ดสะสมคุณ Ciel

ภาพวาดแนว Anthro ในสไตล์หมาป่า ถูกวาดขึ้นมาเพราะผู้จัดทำอยากวาด

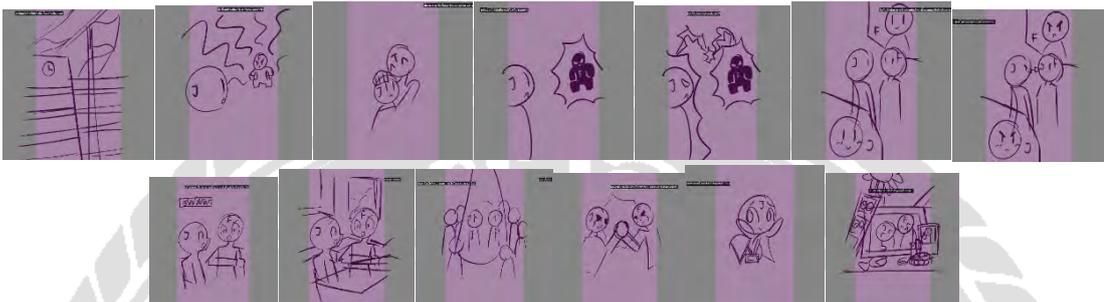


ภาพที่ 3.19 การ์ดสะสมคุณ Ciel

สัปดาห์ที่ 13

ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Jiru

เป็นผลงานวาดสตอรี่บอร์ดตามสคริปต์ที่ได้รับมา และพัฒนาต่อเป็นภาพที่ใช้จริง
หลังจากที่ได้รับการอนุมัติ



ภาพที่ 3.20 storyboard ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Jiru

และพัฒนาต่อเป็นภาพที่ใช้จริงหลังจากที่ได้รับการอนุมัติ



ภาพที่ 3.21 ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Jiru

สัปดาห์ที่ 14

การ์ดสะสมคุณ Zelta

ผลงานวาดให้มีมู้ดสยองขวัญเนื่องจากถูกวาดในช่วงฮาโลวีน



ภาพที่ 3.22 การ์ดสะสมคุณ Zelta

การ์ดสะสมคุณ Kevara

ผลงานวาดให้เข้ากับธีมตัวละคร



ภาพที่ 3.23 การ์ดสะสมคุณ Kevara

สัปดาห์ที่ 15

การ์ดสะสมคุณ Housagi

ผลงานสไตล์หน้าปกแมกกาซีน ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพราะผู้จัดทำอยากวาดใน
อาทิตย์สุดท้าย

ภาพที่ 3.24 การ์ดสะสมคุณ Housagi

การ์ดสะสมคุณ Lynis

ผลงานสไตล์หน้าปกแมกกาซีน ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพราะผู้จัดทำอยากวาดใน
อาทิตย์สุดท้าย

ภาพที่ 3.25 การ์ดสะสมคุณ Lynis

การ์ดสะสมคุณ Kala

ผลงานสไตล์หน้าปกแมกกาซีน ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพราะผู้จัดทำอยากวาดใน
อาชีพสุดท้าย



ภาพที่ 3.26 การ์ดสะสมคุณ Kala



สรุปการทำงานในระหว่างการฝึกงานสหกิจ

/	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์
สัปดาห์ที่ 1	-	-	-	การ์ดสะสมคุณ Saneko	
สัปดาห์ที่ 2	ผลงาน Storyboard และภาพประกอบสำหรับ youtube short ให้กับคุณ Jiru				การ์ดสะสม คุณ Esra
สัปดาห์ที่ 3	การ์ดสะสม คุณ Mikia				ภาพประกอบ youtube short ให้กับคุณ Theon
สัปดาห์ที่ 4	ภาพประกอบ youtube short ให้กับคุณ Theon				
สัปดาห์ที่ 5	การ์ดสะสม คุณ Artie	โครงงาน			
สัปดาห์ที่ 6	โครงงาน				
สัปดาห์ที่ 7	โครงงาน				
สัปดาห์ที่ 8	โครงงาน	การ์ดสะสมคุณ Unii	การ์ดสะสม คุณ Bakurin		
สัปดาห์ที่ 9	การ์ดสะสมคุณ Jiru	การ์ดสะสมคุณ Unii(Halloween)		ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Zelta	
สัปดาห์ที่ 10	ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Zelta				
สัปดาห์ที่ 11	การ์ดสะสมคุณ Little G	การ์ดสะสมคุณ Jiah		การ์ดสะสมคุณ Theon	
สัปดาห์ที่ 12	การ์ดสะสม คุณ Theon	การ์ดสะสมคุณ Ciel	ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Jiru		
สัปดาห์ที่ 13	ภาพประกอบสำหรับ youtube short คุณ Jiru				
สัปดาห์ที่ 14	การ์ดสะสมคุณ Zelta	การ์ดสะสมคุณ Kevara		การ์ดสะสมคุณ Housagi	
สัปดาห์ที่ 15	การ์ดสะสม คุณ Housagi	การ์ดสะสมคุณ Lynis		การ์ดสะสมคุณ Kala	

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้สร้างผลงานศิลปะประเภท Chibi สำหรับ Vtuber ทุกบุคลากรในบริษัททาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อใช้สำหรับการเผยแพร่ออนไลน์บนสื่อโซเชียลต่าง ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทำภาพร่าง

ทำแบบร่างออกมาโพสต์ท่าต่างๆให้เข้ากับตัวละครต่างๆ



ภาพที่ 4.1 ภาพร่าง Chibi

2. ตัดเส้น

ตัดเส้นให้เส้นมีความสะอาด ไม่รกเหมือนกับภาพร่าง



ภาพที่ 4.2 ภาพตัดเส้น Chibi

3. ลงสี

ลงสีตามแบบที่ได้รับมาให้เหมือนกับตัวละครต่างๆที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้เส้นโค้งนุ่มนวล และลดรายละเอียดให้เรียบง่าย เน้นดวงตาใหญ่ อารมณ์ชัดเจน และใช้สีสดใสพร้อมไฮไลต์เพื่อเพิ่มความโดดเด่น โดยยังคงเอกลักษณ์ของตัวละครเดิมให้จดจำได้ง่าย.



ภาพที่ 4.3 ภาพ Chibi หลังลงสี

ผลลัพธ์ที่ได้

ผลลัพธ์ที่ได้จากโครงการนี้คือการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตัวละครสไตล์ Chibi ที่สามารถนำไปใช้งานจริงบนสื่อออนไลน์ เช่น YouTube และโซเชียลมีเดียต่าง ๆ โดยผลงานที่พัฒนาขึ้นมีเอกลักษณ์ น่ารัก และสื่อถึงบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจน

ผลงานที่สมบูรณ์มีบุคลากรดังนี้

				
Aelisse	Ai	Artie	Bakurin	Ciel
				
Lyndel	Esra	Housagi	Jia	Jiru
				
Kala	Kevara	Little G	Lynis	Mikia
				
Naffy	Phelita	Rubelite	Saneko	Zelta
				
Theon	Unii	Vixe	Yueqin	

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลในรูปแบบ Chibi ที่สะท้อนบุคลิกภาพของ VTuber และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ จากกระบวนการดำเนินงานผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของ VTuber แต่ละท่าน และมีการออกแบบตัวละครในรูปแบบ Chibi การใช้โทนสีที่เหมาะสมกับภาพลักษณ์แบรนด์ รวมถึงเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมศิลปะดิจิทัล เช่น Clip Studio Paint หวังว่าผลลัพธ์ของโครงการนี้คือชุดผลงานศิลปะที่สามารถใช้งานได้จริง

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ผู้จัดทำไม่ได้ประสบปัญหาใดๆทั้งสิ้นในระหว่างการผลิตงาน ผู้จัดทำมีข้อเสนอแนะว่าบริษัทอาจมีคนเข้ามาสนใจมากกว่านี้หากตัวละครมีสีผิวและร่างกายที่หลากหลายกว่านี้

5.3 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา

จากการปฏิบัติสหกิจศึกษาในโครงการนี้ ผู้จัดทำได้รับประสบการณ์จริงในการประยุกต์ใช้ความรู้ทางศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลเข้าทำงานในอุตสาหกรรม VTuber ได้เรียนรู้กระบวนการสื่อสารและการทำงานและการปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของลูกค้า

บรรณานุกรม

รัชดาภรณ์ พรหมจ้อย. (2002, 1 มิถุนายน). *เส้นนั้นสำคัญไฉน*. Nectec.

<https://www.nectec.or.th/schoolnet/library/create-web/10000/arts/10000-6116.html>

DJNY. (2019). *Drawing Comics World Vol.3 หัตถ์วาดการ์ตูน SD*. Infopress.

fangyana. (2011, 21 กุมภาพันธ์). *ทฤษฎีความรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์*. visual art m5 Horwang.

<https://shorturl.at/MLhdG>

homegame9. (ม.ป.ป.). *เส้น*.

<https://homegame9.wordpress.com/%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99/>

Jalearn (2022, 8 สิงหาคม) *องค์ประกอบศิลป์กับการออกแบบ*.

<https://www.jalearnmedia.com/blog/composition/>

Jaruwan Wan Suttimusig (2011, 2 มกราคม) *องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ?*

GoToKnow

<https://www.gotoknow.org/posts/417795>

Kendra Cherry. (2024, 20 กุมภาพันธ์). *Color Psychology: Does It Affect How You Feel?*

VeryWellMind.

<https://shorturl.at/nqemg>

Narisa Buachoe. (2022, 27 กันยายน). *ทฤษฎีสี (Color Theory) ที่เข้าใจง่าย*.

ระเบียบบรรณป็นสาระ.

<https://shorturl.at/LFOL1>

Nuchun. (2017, 29 เมษายน). *[Character Design] ตอนจบ : วิธีการออกแบบตัวละคร* .

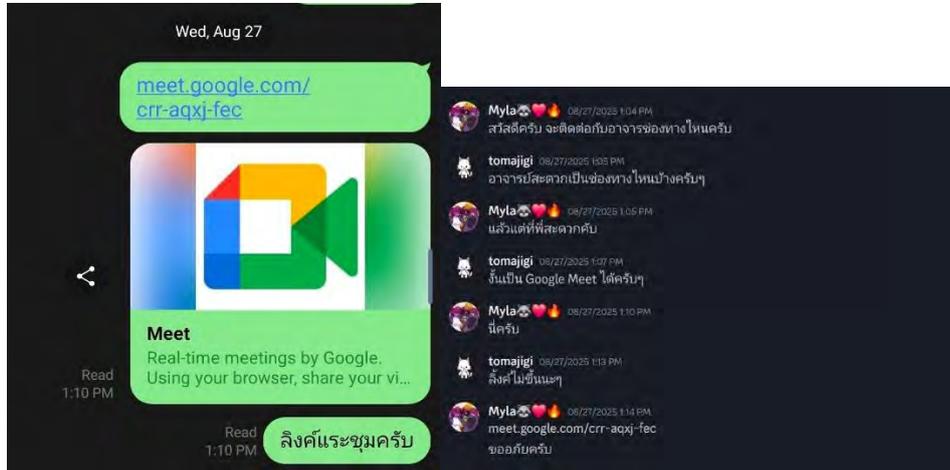
<https://shorturl.at/sftry>

The Walt Disney Family. (n.d.). *What is shape language?*

https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf

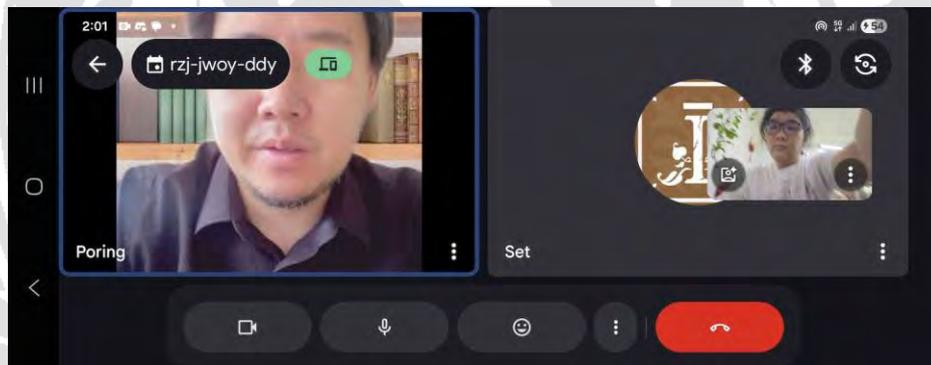
ภาคผนวก ก

หลักฐานการนิเทศงานกับอาจารย์ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.1 การนิเทศงานอาจารย์ครั้งที่ 1

การนิเทศงานกับอาจารย์ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.2 การนิเทศงานอาจารย์ครั้งที่ 2



แบบสรุปโครงการสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE) มหาวิทยาลัย

สยาม

ข้อมูลของนักศึกษา

1. ชื่อ-สกุล : อัศวิน อุดมบุญดี
2. สาขาวิชา/คณะ : สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
3. E-mail นักศึกษา : Asawin.udo@siam.edu
4. ชื่อโครงการ/ผลงาน : การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อออนไลน์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับ aaaaaaaaaaaaaa บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด
5. ชื่อสถานประกอบการ : บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด
6. ที่อยู่สถานประกอบการ : 444/38 หมู่ที่ 4 ตำบลปรุใหญ่ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000
7. ระยะเวลาปฏิบัติงาน : 21 กรกฎาคม 2568 – 31 ตุลาคม 2568
8. ผู้นิเทศงานในสถานประกอบการ (พนักงานพี่เลี้ยง) ชื่อ – สกุล : นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล
ตำแหน่ง : กรรมการบริษัท Project Manager
แผนก : Vtuber

ข้อมูลโครงการ/ผลงาน

1. โครงการ/ผลงาน/งานประจำ ได้รับการจัดระบบการทำงานที่เหมาะสมจากสถานประกอบการ ทั้งลักษณะ งานและระยะเวลา มีการจัดระบบพี่เลี้ยงสอนงาน (สรุปข้อมูลที่สนับสนุน สามารถมีรูปภาพประกอบได้)

รูปแบบการทำงานมีความอิสระและยืดหยุ่น การทำงานมีความหลากหลายให้ฝึกทักษะภายในตัว

2. การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผนและทำให้นักศึกษามีโอกาสประยุกต์ใช้วิชาความรู้/ทักษะ ตามที่ได้เรียนมา โดยใช้ความรู้ทักษะในการศึกษากระบวนการ การวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา หรือสร้างแนวทางใหม่ (สรุปข้อมูลที่สนับสนุน สามารถมีรูปภาพประกอบได้)

สถานที่ฝึกงานมีความยืดหยุ่นและหลากหลาย ซึ่งนำไปสู่ความสะดวกและสิ้นเปลืองในการทำงาน

3. เป็นโครงการ/ผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในสถานประกอบการ หมายเหตุ:
- หากเป็นงานประจำต้องสามารถนำไปพัฒนาองค์กร/หน่วยงานได้อย่างชัดเจน อาทิ ลดเวลาในการทำงาน ประจำ/ลดต้นทุนค่าใช้จ่าย - โครงการมีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับสถานประกอบการในระหว่างปฏิบัติสหกิจศึกษาและ การศึกษาเชิงบูรณาการกับการท างาน หรือมีการยื่นจดคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาหรือไม่ ถ้ามีโปรดอธิบาย (สรุปข้อมูลที่สนับสนุน สามารถมีรูปภาพประกอบได้)

ผลงานทั้งหมดเป็นผลงานสร้างสรรค์เพื่อใช้ภายในโซเชียลมีเดียให้กับบริษัท ไม่มีการจดคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา : 6206400001
ชื่อ - นามสกุล : อัครวิน อุดมบุญดี
คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ
สาขา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
สถานที่อยู่ : เอกชัย 116 หมู่บ้านกล้วยไม้ 42/175 ซอย 2 บางบอน บางบอนใต้
ปัจจุบัน กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10150
ผลงาน :





https://drive.google.com/drive/folders/14_ZoGCLVC_ak6MJZO9Y7wiFbv00rreGV?usp=sharing

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การสร้างสรรคผลงานศิลปะดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อออนไลน์เพื่อสร้าง

ภาพลักษณ์ให้กับบริษัท พาวเวอร์กacha จำกัด

Creating artworks for use in online media to build the image of

Power Gacha Co., Ltd.

โดย

อัศวิน อุดมบุญดี 6206400001

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 193-491 สหกิจศึกษา

หลักสูตร แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567