

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์

The Project to design Souvenir Patterns for Euphora 1st Generation Female Virtual Idol VTuber Of Euphora Power Gacha company limited aimed at creating memorabilia and commercial promotion.

โดย

นาย รวิพล เพชรกมลผล 6506400021

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา รหัส 193 - 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์

The Project to design Souvenir Patterns for Euphora 1st Generation Female Virtual Idol VTuber Of Euphora Power Gacha company limited aimed at creating memorabilia and commercial promotion.

โดย

นาย รวิพล เพชรกมลผล 6506400021

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา รหัส 193 - 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อโครงงาน	โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจคของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์ The Project to design Souvenir Patterns for Euphora 1st Generation Female Virtual Idol VTuber Of Euphora Power Gacha company limited aimed at creating memorabilia and commercial promotion.
รายชื่อผู้จัดทำ	นายรวิพล เพชรกมลผล 6506400021
ภาควิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี

อนุมัติให้โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของปฏิบัติงานงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ประจำภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

คณะกรรมการตรวจสอบโครงงาน

.....อาจารย์นิเทศ
(ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

.....ผู้นิเทศ
(นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล)

.....กรรมการกลาง
(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิมปะวัฒนะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 29 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2568

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานงานสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์นิเทศ หลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี

ตามที่ นายรวิพล เพชรกมลผล นักศึกษาหลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาชิงบูรณาการ กับการทำงาน ระหว่างวันที่ 19 พฤษภาคม 2568 ถึง 29 สิงหาคม 2568 ในตำแหน่ง Digital artist ณ บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด และได้รับมอบหมายจากผู้นิเทศ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง

“โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิง เจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานได้สิ้นสุดลงแล้ว นายรวิพล เพชรกมลผล จึงขอส่งรายงานเล่มดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นาย รวิพล เพชรกมลผล

นักศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

กิตติกรรมประกาศ

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานงานสหกิจศึกษา ในตำแหน่ง Digital artist ณ บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม ถึง 29 สิงหาคม พ.ศ. 2568 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดี ส่งผลให้ผู้จัดทำ ได้รับความรู้ ประสบการณ์ทำงานต่างๆ และความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด ที่ให้โอกาสผู้จัดทำ เข้ามาปฏิบัติงานสหกิจ กรุณาเสียสละเวลาอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่างๆ ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1.นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล (ผู้นิเทศงาน)
2.ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี (อาจารย์ที่ปรึกษา)

และขอขอบคุณบิดา มารดา และเพื่อนๆ ที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด และผู้สนใจปฏิบัติงานสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงงานต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใดผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

รวิพล เพชรกมลผล
ผู้จัดทำ
16 กันยายน 2568

ชื่อหัวข้อโครงงาน : โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์

หน่วยกิต : 5 หน่วยกิต

ผู้จัดทำ : นาย รวิพล เพชรกมลผล

อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

ภาควิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 3/2567

บทคัดย่อ

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่ค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด ในตำแหน่ง Digital Artist ภายใต้ภาควิชาแอนิเมชัน และสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบลวดลายของที่ระลึกจำนวน 4 แบบในคอนเซ็ปต์วีทูบเบอร์ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวลไอดอล เพื่อนำไปใช้ประกอบของที่ระลึกและสื่อประชาสัมพันธ์ของบริษัท ผู้ปฏิบัติงานได้นำความรู้ด้านการวาด การออกแบบ และสุนทรียศาสตร์มาประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรม Clip Studio Paint โดยมีพี่เลี้ยงให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ผลงานลวดลายที่ออกแบบได้รับความพึงพอใจจากทั้งวีทูบเบอร์และพี่เลี้ยง แสดงถึงความสำเร็จในการบูรณาการทฤษฎีกับการประยุกต์ใช้งานจริงอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : Digital Artist / ลวดลายของที่ระลึก / วีทูบเบอร์ / ค่ายยูโฟร่า

Project Title	: The Project to design Souvenir Patterns for Euphora 1st Generation Female Virtual Idol VTuber Of Euphora Power Gacha company limited aimed at creating memorabilia and commercial promotion.
Credits	: 5 Units
By	: Rawiphon Phetkamonphon
Advisor	: Dr. Vichet Saengduangdee
Degree	: Bachelor of Science
Major	: Animation and Creative Media
Faculty	: Information Technology
Semester / Academic year	: 3/2025

Abstract

During the cooperative education program at UFORA Camp, Power Gacha Co., Ltd., in the position of Digital Artist under the Department of Animation and Creative Media, Faculty of Information Technology, Siam University, the primary objective was to design four souvenir patterns based on the concept of first-generation female VTuber virtual idols. These designs were intended for use in both souvenirs and the company's promotional media. The participant applied knowledge of drawing, design, and aesthetics in a creative manner using Clip Studio Paint, under close guidance from a mentor. The resulting prototype souvenir patterns were well received by both the VTuber and the mentor, demonstrating the successful integration of theoretical knowledge with practical application.

Keywords : Digital Artist / Souvenir pattern / Virtual Idols (VTubers) / Euphoria

.....
(Co-op Advisor.)

Approved by
.....

สารบัญ

เรื่อง **หน้า**

จดหมายนำส่งรายงาน **ก**

กิตติกรรมประกาศ **ข**

บทคัดย่อ **ค**

สารบัญ **จ**

สารบัญตาราง **ช**

สารบัญรูป **ช**

บทที่ 1 บทนำ

1.1ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ 1

1.6 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 4

1.7 วัตถุประสงค์ 5

1.8 กลุ่มเป้าหมาย 5

1.9 ขอบเขตของโครงงาน 5

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 6

บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดของที่ระลึก 7

2.2 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ 9

2.2.1 รูปทรง 9

2.3 ทฤษฎีสี 12

2.3.1 แม่สี 15

2.3.2 ระบบสีที่ใช้กับงานกราฟิก 17

2.3.3 สีในแง่จิตวิทยา 20

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง **หน้า**

2.4 แนวคิดการประชาสัมพันธ์ 21

2.4.1 แนวคิดประชาสัมพันธ์โดยสิ่งของ 22

2.5 แนวคิดการใช้เครื่องมือในการสร้างลวดลายของที่ระลึก 23

2.5.1 การใช้ Clip Studio Paint ในการสร้างงานศิลป์ 24

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 แผนปฏิบัติงาน 31

3.2 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย 31

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลการปฏิบัติตามโครงงาน 39

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน 43

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา 43

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน 43

บรรณานุกรม 44

ภาคผนวก ก 45

ภาคผนวก ข 47

ประวัติผู้จัดทำ 50

แบบสรุปโครงงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE) 52

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงาน 31

สารบัญรูป

หน้า

ภาพที่ 1.2 แผนท บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด 1
ภาพที่ 1.3 แผนผังองค์กรส่วนงาน Vtube 2
ภาพที่ 1.4 ยูทูบ Euphora Official 2
ภาพที่ 1.5 ช่อง Euphora ทาง Facebook 3
ภาพที่ 2.1 พวงกุญแจ แสตนดี้ และการ์ดสะสม 8
ภาพที่ 2.2 a sunday afternoon on the island of la grande jatte 10
ภาพที่ 2.3 งานศิลปะด้วยเส้น 10
ภาพที่ 2.4 งานศิลปะน้ำหนักจากแสง และเงา 11
ภาพที่ 2.5 การเข้าขัดขวางการต่อสู้ของบรรดาหญิงชาวซาบีน 12
ภาพที่ 2.6 การกระจายตัวของคลื่นแสงที่มองเห็นได้ 13
ภาพที่ 2.7 การกระจายตัวของคลื่นแสงที่มองเห็นได้ 14
ภาพที่ 2.8 น้ำหนักสี 14
ภาพที่ 2.9 น้ำหนักสี 15
ภาพที่ 2.10 แม่สีของแสง และแม่สีของวัตถุธาตุ 15
ภาพที่ 2.11 สีขั้นที่สอง 16
ภาพที่ 2.12 สีขั้นที่สาม 17
ภาพที่ 2.13 ระบบสี RGB 18
ภาพที่ 2.14 ระบบสี CMYK 18
ภาพที่ 2.15 ระบบสี HSB 19
ภาพที่ 2.16 ระบบสี LAB 20
ภาพที่ 2.17 สีโทนเหลือง 21
ภาพที่ 2.18 การประชาสัมพันธ์ 22
ภาพที่ 2.19 การประชาสัมพันธ์โดยสิ่งของ 23
ภาพที่ 2.20 Clip Studio Paint 24
ภาพที่ 2.21 Layers list 25

สารบัญรูป(ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 2.22 Property Bar 26
ภาพที่ 2.23 Command Bar 27
ภาพที่ 2.24 Pens and Brushes 28
ภาพที่ 2.25 Selecting Colors1 29
ภาพที่ 2.25 Selecting Colors2 29
ภาพที่ 4.1 งาน PV : Isekai1.1 31
ภาพที่ 4.2 งาน PV : Isekai1.2 32
ภาพที่ 4.3 งานวิดีโอ PV : Isekai1.3 32
ภาพที่ 4.4 งาน PV : Isekai2.1 33
ภาพที่ 4.5 งาน PV : Isekai2.2 34
ภาพที่ 4.6 งาน PV : Isekai3 34
ภาพที่ 4.7 งาน อีโมท Uniinu 35
ภาพที่ 4.8 งาน อีโมท Jiru 35
ภาพที่ 4.9 งาน การ์ตูนแก๊ก Uniinu 36
ภาพที่ 4.10 งาน ภาพหน้าปกคลิปของทูบเบอร์ Naffy1 36
ภาพที่ 4.11 งาน ภาพหน้าปกคลิปของทูบเบอร์ Naffy2 37
ภาพที่ 4.12 งาน ภาพประกอบคลิป Housagi 37
ภาพที่ 4.13 งาน อีโมท Kala 38
ภาพที่ 4.14 งาน ภาพประกอบคลิป Bakurin 38
ภาพที่ 5.1 ภาพร่าง 40
ภาพที่ 5.2 ภาพร่างที่ปรับปรุง 40
ภาพที่ 5.3 ตัดเส้นภาพ 41
ภาพที่ 5.4 ลงสีภาพ 41
ภาพที่ 5.5 ของที่ระลึก 42

บทที่1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

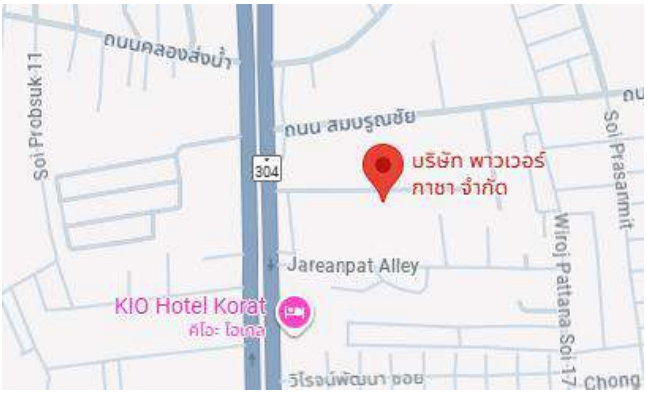
เริ่มจากร้าน PowerPay ซึ่งเป็นบริการเติมเงินสำหรับเกมออนไลน์จัดตั้งบริษัท เป็น Power Gacha 10 พ.ค. พ.ศ.2562 ต่อมามีการเริ่มทำแผนก Vtuber ในวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2565 โดย มี นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล เป็น Project Manage

1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด

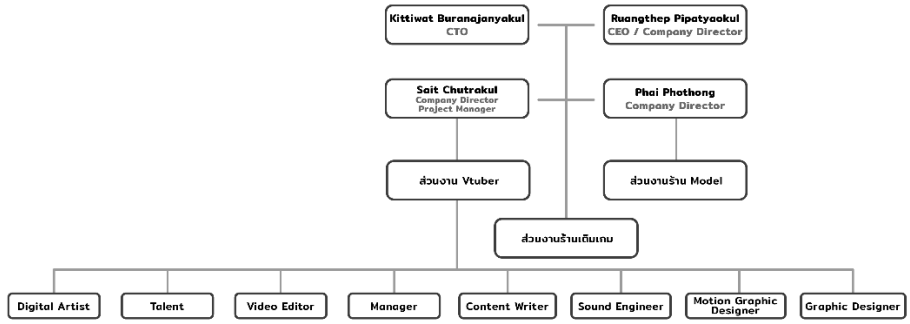
1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ ที่อยู่ 444/38 หมู่ที่ 4 ตำบลปรุใหญ่ อำเภอเมือง นครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000

POWERGACHA

ภาพที่ 1.1 ตราสัญลักษณ์ บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด



ภาพที่ 1.2 แผนท บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด

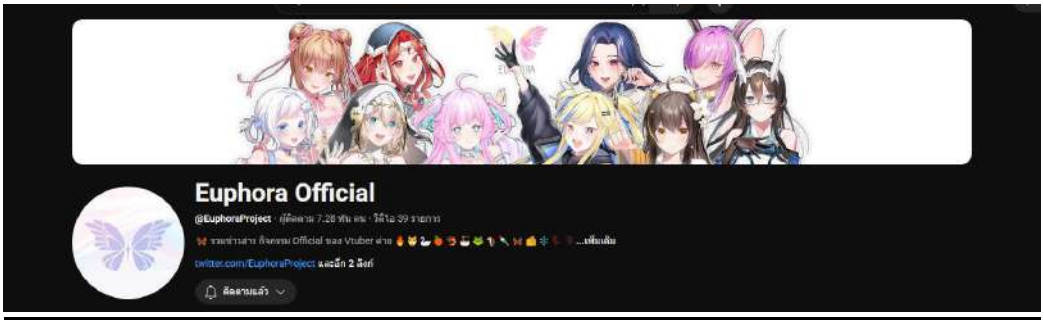


ภาพที่ 1.3 แผนผังองค์กรส่วนงาน Vtube

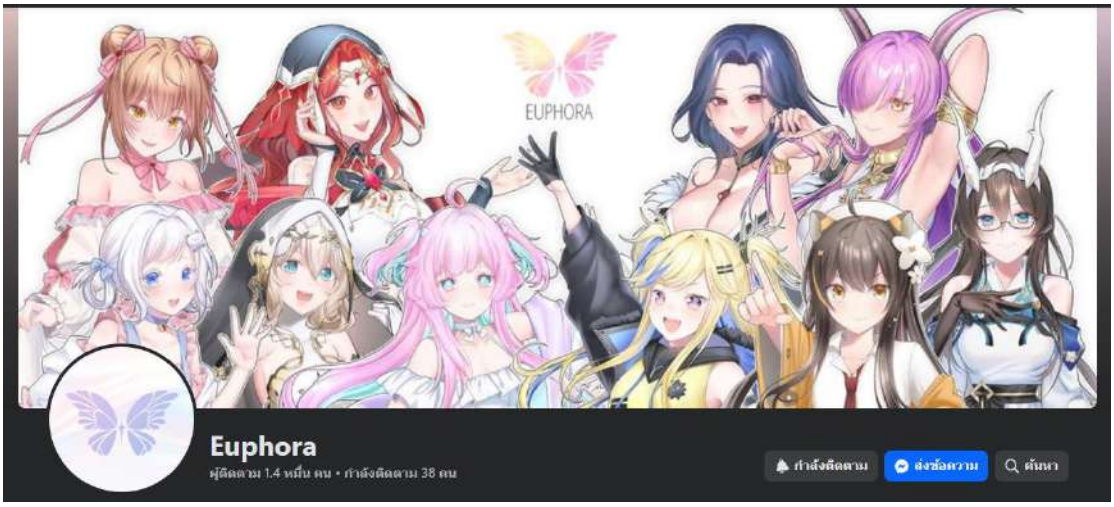
1.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด ประกอบธุรกิจให้บริการส่วนบุคคลอื่นๆ เช่น บริการเติมเงินออนไลน์ และบริการซื้อไอเทมเกมออนไลน์ เป็นต้น โดยมีการทำโปรเจ็กต์ที่สร้างความบันเทิง และโปรโมทบริการของทางบริษัทด้วยตัวละครเสมือนจริงวีทูบเบอร์ (VTuber) ทำให้ในปี 2022 ก่อตั้งค่ายชื่อ PowerPay VIP และต่อมาได้ทำการ รีแบรนด์ (Rebrand) มาเป็น ค่ายยูโฟร่า (Euphora project) ในปี 2023 โดยในค่ายมี วีทูบเบอร์ 17 คน ที่สร้างคอนเทนต์ (Content) ลงในแพลตฟอร์ม (Platform) ต่างๆ เช่น YouTube TikTok และ Facebook โดยมีแนวโน้มเพิ่ม วีทูบเบอร์ ในอนาคต โดยค่ายมีวิสัยทัศดังนี้ "ความรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้น และเป็นสุขอย่างที่สุด" ซึ่งเป็นเจตนารมณ์ของทางค่าย ที่จะส่งมอบความสุขให้กับทุกคน

ค่าย Euphora มีจุดมุ่งหมายการทำให้ศิลปินและทีมงานสามารถทำงานในสภาพแวดล้อมที่มั่นคง สนุก และมีโอกาสเติบโตไปด้วยกัน โดยทางบริษัทเชื่อว่าสร้างคอนเทนต์ที่ดีและบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ ค่ายจะสามารถเดินหน้าต่อไปได้อย่างยั่งยืน



ภาพที่ 1.4 ยูทูบ Euphora Official



ภาพที่ 1.5 ช่อง Euphora ทาง Facebook

1.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

การฝึกงานในตำแหน่ง ดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) ทางบริษัทมีการมอบหมายงาน โดยการให้ผู้ฝึกงานเลือกทำงานที่สนใจในขอบเขตตำแหน่งงานของตนเองที่ทางสถานประกอบการมอบหมายไว้ให้ เช่น งานวาดอีโมท (Emote) งานวาดการ์ตูนแก๊ก และงานววาดภาพประกอบคลิป เป็นต้น และมีการมอบงานโดยตรงจากผู้ดูแล และ วีทูบเบอร์ โดยต้องอัพเดทงาน และคุยงานทุกวันที่ปฏิบัติงานงานอยู่ และส่งงานให้ทันเวลา

1.4 ชื่อ-สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

1.4.1 ชื่อ-สกุล นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล

1.4.2 ตำแหน่ง กรรมการบริษัท / Project Manager

1.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1.5.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน 19 พฤษภาคม - 29 สิงหาคม 2568 1.6.2

1.5.2 วันเวลาในการปฏิบัติงานงาน วันจันทร์ - ศุกร์ เวลา 08.30 – 17.30 น.

1.6 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับความรู้ ทักษะ และทรัพยากร เพื่อสร้างสิ่งประดิษฐ์และเครื่องมือที่ช่วยแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของมนุษย์อย่างต่อเนื่อง โดยมีเทรนด์ใหม่ ๆ และนวัตกรรมเกิดขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเครื่องใช้ไฟฟ้า โทรศัพท์มือถือแบบหน้าจอสัมผัส หรือแว่นวีอาร์ (VR) ซึ่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันในยุคดิจิทัล หนึ่งในกระแสที่มาแรงในปัจจุบันคือ วีทูบเบอร์ (VTuber) ที่ผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการสร้างคอนเทนต์ออนไลน์รูปแบบใหม่ วีทูบเบอร์ทำงานผ่านเทคโนโลยีการจับการเคลื่อนไหวของใบหน้าและร่างกาย โดยใช้กล้องแคปเจอร์ร่วมกับโปรแกรม เช่น VTube *Studio* เพื่อนำมาขับเคลื่อนตัวละครเสมือนจริง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังโต้ตอบกับบุคคลจริง ๆ วีทูบเบอร์ถือเป็นผู้สร้างคอนเทนต์ออนไลน์ที่มีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง เล่นเกม วาดภาพ และการพูดคุยกับผู้ชมแบบไลฟ์สด โดยมีการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น YouTube, Twitch และ TikTok ทำให้มีจำนวนผู้ชมและผู้ติดตามเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ความนิยมนี้ส่งผลให้หลายบริษัทและนักลงทุนเล็งเห็นศักยภาพเชิงธุรกิจ จนเกิดการจัดตั้งค่าย และโปรเจกต์วีทูบเบอร์จำนวนมาก บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด ก็เป็นหนึ่งในผู้ประกอบการที่เข้ามาในตลาดนี้ โดยเปิดตัว ค่ายยูโฟร่า (Euphora Project) เพื่อสร้างและพัฒนาวีทูบเบอร์รุ่นใหม่เข้าสู่ตลาดสื่อดิจิทัล อย่างไรก็ตาม การเติบโตของวีทูบเบอร์ในปัจจุบันมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการแข่งขันที่ค่อนข้างสูงในตลาด ความท้าทายที่ตามมาคือ การสร้างเอกลักษณ์และภาพจำที่แตกต่างให้กับวีทูบเบอร์แต่ละราย เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมและรักษาฐานแฟนคลับ ซึ่งหากขาดกลยุทธ์ในการสร้างความโดดเด่น วีทูบเบอร์อาจถูกกลืนไปในกระแสการแข่งขันที่รุนแรง และทำให้โอกาสในการเติบโตลดน้อยลง

ค่ายยูโฟร่า (Euphora) มีความต้องการขยายฐานลูกค้าใหม่ที่อาจสนใจในตัววีทูบเบอร์ แต่ยังไม่รู้จักค่ายยูโฟร่า หรือแม้กระทั่งกลุ่มผู้คนทั่วไปที่ไม่ได้ติดตามวงการวีทูบเบอร์โดยตรง ดังนั้น การสร้างจุดดึงดูดจึงไม่ควรจำกัดเพียงการนำเสนอคอนเทนต์ออนไลน์เท่านั้น แต่ต้องมีสิ่งที่จับต้องได้เพื่อสร้างการจดจำและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ทางผู้จัดทำจึงได้รับโอกาสจากผู้นิเทศให้จัดทำ โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์ โดยจะช่วยเพิ่มมูลค่าในเชิงพาณิชย์ และสร้างโอกาสในการประชาสัมพันธ์ค่าย

ยูโฟร่าให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น ที่สำคัญยังช่วยให้ผู้ที่ไม่เคยรู้จักค่ายมาก่อนเกิดการรับรู้และจดจำผ่านการใช้หรือพบเห็นสินค้าจริง

บริษัทมีความต้องการส่งเสริมการขายของที่ระลึกในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ์ดสะสม พวงกุญแจ แสตนดี้ แก้วน้ำ จานรองแก้ว และเสื้อผ้า ซึ่งเป็นสิ่งของที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน การออกแบบลวดลายที่อ้างอิงจากตัววีทูบเบอร์หญิงเจเนอเรชันที่ 1 ของค่ายยูโฟร่า จึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยสร้างความโดดเด่นให้กับสินค้า ทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสนใจ และสามารถจดจำตัวตนของวีทูบเบอร์ได้ง่ายขึ้น โดยนอกจากนี้ยัง ช่วยให้ช่องวีทูบเบอร์ของบริษัทเป็นที่รู้จักกว้างขวางมากขึ้น ทั้งในกลุ่มผู้ติดตามเดิมและผู้ที่ยังไม่เคยรู้จักมาก่อน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการสร้างภาพลักษณ์ของค่ายยูโฟร่าให้มีเอกลักษณ์และความน่าสนใจท่ามกลางการแข่งขันที่สูงในตลาด

1.7 วัตถุประสงค์

1.7.1 เพื่อออกแบบลวดลายคาแรคเตอร์ผู้หญิงจำนวน 4 แบบ สำหรับนำไปใช้ประกอบกับของที่ระลึกและสื่อประชาสัมพันธ์ของบริษัท

1.7.2 เพื่อสร้างภาพจำและเสริมความน่าสนใจในเชิงโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้กับบริษัทและวีทูบเบอร์ในค่ายยูโฟร่า

1.8 กลุ่มเป้าหมาย

1.8.1 ผู้ที่มีอายุระหว่าง 13 - 28 ปี

1.8.2 ผู้ที่ชื่นชอบตัวละครสองมิติ และวีทูบเบอร์

1.8.3 ผู้สนใจสินค้าแฟนเก็บสะสม

1.9 ขอบเขตของโครงงาน

1.9.1 ออกแบบลวดลายคาแรคเตอร์ผู้หญิง 4 แบบ โดยมีวีทูบเบอร์ดังนี้ Jiru Rubellite LittleG Bakurin พวงกุญแจ แสตนดี้ แก้วน้ำ จานรองแก้ว และเสื้อผ้า สำหรับทำของที่ระลึก

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.10.1 เพิ่มความน่าสนใจและภาพจำให้กับค่ายยูโฟร่าและวีทูบเบอร์

1.10.2 ขยายฐานลูกค้าใหม่ ทั้งผู้ที่ติดตามวีทูบเบอร์และผู้ที่ยังไม่รู้จักค่ายยูโฟร่า

1.10.3 ส่งเสริมการขายของที่ระลึกในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เสื้อ แก้วน้ำ พวงกุญแจ และสติกเกอร์

บทที่2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานผลการดำเนินงานโครงงานสหกิจศึกษาโครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์ เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์ โดยจะช่วยเพิ่มมูลค่าในเชิงพาณิชย์ และสร้างโอกาสในการประชาสัมพันธ์ค่ายยูโฟร่าให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น โดยประกอบด้วยลวดลายจากวีทูบเบอร์ ผู้หญิง 4 คน ที่สามารถนำมาต่อยอดทำผลิตภัณฑ์หลากหลายรูปแบบ เช่น พวงกุญแจ แสตนดี้ แก้วน้ำ จานรองแก้ว และเสื้อผ้า โดยสามารถแบ่งออกเป็นหัวข้อที่สำคัญดังนี้

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดของที่ระลึก

2.2 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

2.2.1 รูปทรง

2.3 ทฤษฎีสี

2.3.1 แม่สี

2.3.2 ระบบสีที่ใช้กับงานกราฟิก

2.3.3 สีในแง่จิตวิทยา

2.4 แนวคิดการประชาสัมพันธ์

2.4.1 แนวคิดประชาสัมพันธ์โดยสิ่งของ

2.5 แนวคิดการใช้เครื่องมือในการสร้างลวดลายของที่ระลึก

2.5.1 การใช้ Clip Studio Paint ในการสร้างงานศิลป์

2.1 แนวคิดของที่ระลึก

ของที่ระลึกหมายถึง การรำลึก และจดจำ โดยทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงความทรงจำและประสบการณ์อันมีค่า โดยทั่วไป ของที่ระลึกถูกออกแบบสำหรับวันหรือโอกาสพิเศษ

เพื่อเก็บรักษาความรู้สึกระหว่างผู้มอบและผู้รับ โดยของที่ระลึกที่มีลวดลายวีทูบเบอร์หญิงช่วยให้ผู้ชมจดจำตัวตน และเอกลักษณ์ของวีทูบเบอร์ได้ง่ายขึ้น เมื่อมอง และสัมผัสของที่ระลึก เช่น พวงกุญแจ แสตนดี้ แก้วน้ำ จานรองแก้ว และเสื้อผ้า โดยความทรงจำจากคอนเทนต์หรือช่วงเวลาที่น่าประทับใจจะถูกปลุกขึ้นมา กระตุ้นความผูกพันทางอารมณ์ ดังนั้น ของที่ระลึกจึงเป็นมากกว่าสิ่งของ แต่เปรียบเสมือนแคปซูลเวลาที่เก็บรักษาความสุขและความทรงจำของผู้ชมที่มีต่อวีทูบเบอร์และค่ายยูโฟร่าไว้อย่างลึกซึ้ง

คุณ จอห์น เออร์รี (John Urry) นักสังคมวิทยาชาวอังกฤษ ได้อธิบายไว้ในหนังสือ The Tourist Gaze ของเขาว่า “ของที่ระลึกถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการท่องเที่ยว และไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างความหมายและเรื่องราวให้แก่ชีวิต โดยของที่ระลึกทำหน้าที่เป็น พยานวัตถุ (material witness) ที่ยืนยันการเดินทางของนักท่องเที่ยวว่ามีอยู่จริง และทำให้สามารถถ่ายทอดและเล่าเรื่องราวประสบการณ์การท่องเที่ยวให้แก่ผู้อื่นได้อย่างเป็นรูปธรรม”

ของที่ระลึกถือเป็นสัญลักษณ์แห่งความทรงจำที่ถ่ายทอดความรู้สึกอันลึกซึ้งจากผู้มอบสู่ผู้รับ ไม่เพียงเป็นสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน แต่ยังมีบทบาทเป็นสิ่งของที่ช่วยรำลึกถึงช่วงเวลาสำคัญ โดยของที่ระลึกที่มีลวดลายวีทูบเบอร์หญิงช่วยเชื่อมโยงความทรงจำระหว่างผู้ชมกับวีทูบเบอร์ ผ่านการมอง และสัมผัสของที่ระลึก เพื่อรำลึกถึงความสุขและประสบการณ์ที่เคยแบ่งปันกัน สร้างความผูกพันที่ยั่งยืนและส่งเสริมการจดจำค่ายยูโฟร่าในใจผู้รับ



ภาพที่ 2.1 พวงกุญแจ แสตนดี้ และการ์ดสะสม

ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/share/1BKNR2PgM2/

2.2 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์หมายถึง การนำส่วนประกอบย่อยหรือส่วนประกอบที่สำคัญของศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนักอ่อนเข้ม พื้นผิว รูปร่าง และรูปทรง มาจัดวางรวมกันอย่างเป็นระบบ โดยถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพราะการจัดระเบียบองค์ประกอบเหล่านี้ให้สัมพันธ์และกลมกลืนกัน จะช่วยให้งานศิลปะมีความสมดุล สวยงาม และสื่อสารความหมายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ศิลปะถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยการประกอบกันของสิ่งสำคัญ 2 ส่วน คือส่วนรูปทรงที่ปรากฏให้เห็น เป็น โครงสร้างทางวัตถุหรือชิ้นผลงานศิลปะ สามารถมองเห็นและเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ส่วนที่2 คือ เนื้อหาหรือ องค์ประกอบทางนามธรรม ดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของศิลปะก็คือ รูปทรงกับเนื้อหา (ศักดิ์สิทธิ์ บัวคำ, 2566)

2.2.1 รูปทรง

หมายถึง สิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นรูปปรากฏให้มองเห็น เป็นศิลปวัตถุ เป็นชิ้นผลงานเกิดจากการนำทัศนธาตุมาผสมประสานให้มีเอกภาพ โดยอาศัยการใช้วัสดุอุปกรณ์ วัตถุทางด้านศิลปะสร้างทัศน ธาตุประกอบกันเพื่อสื่อเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ความรู้สึก หรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย โดยรูปทรง ศิลปะประกอบด้วยโครงสร้างทางรูป โดยโครงสร้างทางรูปทัศนธาตุ ที่รวมตัวกันขึ้นอย่างมีเอกภาพ ได้แก่

1. จุด หมายถึง การแต้มสัมผัสเพียงครั้งเดียวที่ปรากฏบนพื้นผิว ซึ่งอาจมีรูปร่าง ขนาด และสีแตกต่างกันไปตามวัสดุ และอุปกรณ์ที่ใช้ โดยจุดถือเป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุดในงานศิลปะ แต่สามารถสร้างเป็นรูปทรง และก่อให้เกิดพลังการเคลื่อนไหวของพื้นที่ว่างในภาพได้เมื่อจุดถูกนำมาเรียงต่อกันโดยไม่ขาดตอนทำให้เกิดเส้น และเส้นเหล่านั้นสามารถพัฒนาไปเป็นรูปร่างและรูปทรงที่ซับซ้อนขึ้นได้

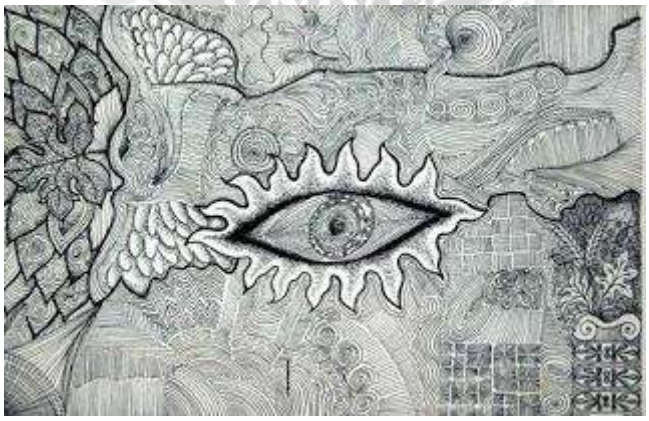


ภาพที่ 2.2 a sunday afternoon on the island of la grande jatte

ที่มาภาพ : https://www.bareo-isyss.com/2019/art-culture/pointillism/

2. เส้น หมายถึง รอยแนวยาวที่อาจต่อเนื่องหรือขาดตอน เกิดจากการร่าง การขีดเขียน และการสร้างผ่านวัสดุใดก็ตาม โดยเส้นถือเป็นทัศนธาตุพื้นฐานที่สำคัญที่สุด และเป็นแกนหลักของงานทัศนศิลป์ทุกแขนง เส้นไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของรูปทรง หากยังเป็นพื้นฐานของทุกสิ่ง

เส้นสามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้ทั้งจากตัวของมันเอง และจากการนำมาสร้างเป็นรูปทรงทำให้เส้นไม่ใช่เพียงร่องรอย โดยยังเป็นภาษาทางศิลป์ที่สื่อสารอารมณ์ ความหมาย และโครงสร้างได้อย่างทรงพลัง



ภาพที่ 2.3 งานศิลปะด้วยเส้น

ที่มาภาพ : http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art2_1

3. น้ำหนัก หมายถึง ความอ่อนแก่ที่เกิดจากแสง และเงาของวัตถุจากการระบายสีให้มีความเข้มต่างระดับ ไม่ว่าจะเป็นสีเดียวหรือหลายสี รวมถึงการใช้ขาว เทา และดำในงานศิลป์ น้ำหนักช่วยสร้างปริมาตรและความแน่นของรูปทรง ทำให้วัตถุมีมิติสมจริงมากขึ้น

นอกจากมิติแล้ว น้ำหนักยังถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์ผ่านการประสานระหว่างความอ่อนแก่ได้อย่างทรงพลัง จึงถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เติมชีวิตและบรรยากาศให้กับผลงานศิลปะ



ภาพที่ 2.4 งานศิลปะน้ำหนักจากแสง และเงา

ที่มาภาพ : http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art2_1

4. เนื้อหา หมายถึง ผลที่ได้รับจากงานศิลปะ เช่น ความรู้ ความคิด และอารมณ์ความรู้สึกมีผลสู่จิตใจ โดยมีความเป็นนามธรรม ประกอบด้วย เรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง (Theme)

5. เรื่อง หมายถึง สิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจเริ่มต้นของการสร้างงานศิลปะแบบรูปประธรรม เช่น คน สัตว์ ทิวทัศน์ และสิ่งของ

8. แนวเรื่อง หมายถึง เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางนามธรรมของงานศิลปะที่เน้นแนวความคิด (Concept) ของศิลปินที่มีต่อเรื่องหรือรูปทรงเป็นสาระหรือแนวทางของการสร้างสรรค์

7. เนื้อหาในงานศิลปะ หมายถึง ความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรงทางศิลปะ (Artistic Form) เนื้อหาของงานศิลปะแบบรูปประธรรมเกิดจากการประสานกันอย่างมี

เอกภาพของเรื่อง แนว เรื่อง และรูปทรง เนื้อหาของงานแบบนามธรรม เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของรูปทรง เนื้อหาเป็น คุณลักษณะฝ่ายนามธรรมของงานศิลปะที่มองจากด้านการชื่นชม



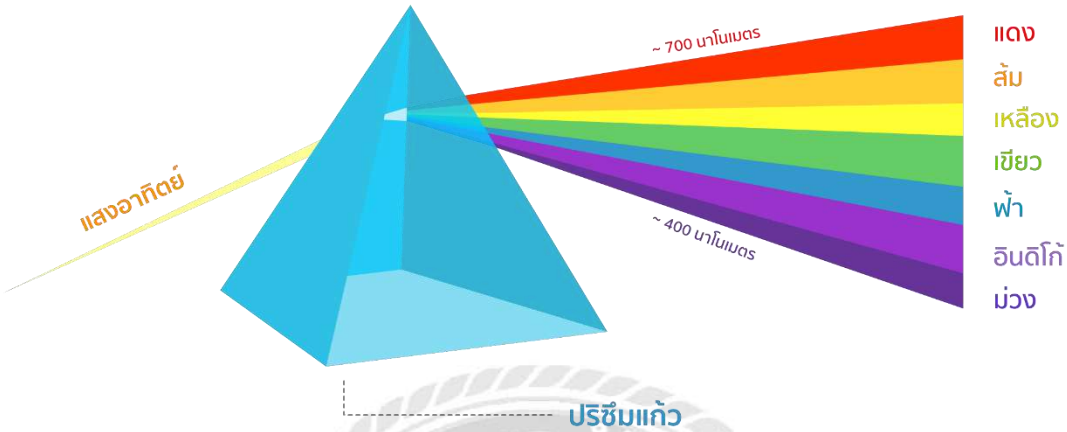
ภาพที่ 2.5 การเข้าขัดขวางการต่อสู้ของบรรดาหญิงชาวซาบีน
ที่มาภาพ : https://athornmusic.blogspot.com/2021/12/blog-post.html

สรุป ศิลปะสามารถแบ่งออกเป็นสองมิติสำคัญที่เกื้อหนุนกัน คือ ส่วนรูปธรรมที่จับต้องได้และถ่ายทอดผ่านวัสดุ เทคนิค และองค์ประกอบอย่างเส้น สี รูปทรง หรือพื้นผิว และส่วนนามธรรมที่สะท้อนแนวคิด เรื่องราว และความรู้สึกทางสุนทรียะซึ่งส่งผลต่อจิตใจผู้สร้างสรรค์และผู้ชม โดยในการออกแบบของที่ระลึกของวีทูบเบอร์หญิงด้านรูปธรรมปรากฏผ่านการเลือกใช้วัสดุ เช่น พวงกุญแจ แก้วน้ำ และเสื้อผ้า ร่วมกับงานออกแบบที่สะท้อนเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละคร ขณะที่ส่วนนามธรรมแฝงอยู่ในอารมณ์ บุคลิกของวีทูบเบอร์

2.3 ทฤษฎีสี

สีหมายถึง ลักษณะของแสงสว่างที่ปรากฏต่อสายตา ทำให้เรามองเห็นวัตถุเป็นขาว ดำ และเขียว เป็นต้น โดยสีสามารถอธิบายได้ 3 ประการ แสงที่มีความถี่ของคลื่นในช่วงที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ แม่สีพื้นฐาน (Pigment Primary) ซึ่งประกอบด้วย เหลือง แดง น้ำเงิน และสีที่เกิดจากการผสมของแม่สี โดยการที่มนุษย์มองเห็นวัตถุเป็นสีใดสีหนึ่ง เกิดจากการที่วัตถุนั้นดูดซับรังสีของสีอื่น และสะท้อนเฉพาะรังสีของสีที่ปรากฏเข้าสู่ตาเรา ความเข้าใจในธรรมชาติของสี

เริ่มมีขึ้นจริงในปี ค.ศ. 1666 เมื่อนักวิทยาศาสตร์ เซอร์ ไอแซก นิวตัน (Sir Isaac Newton) ทดลองให้แสงสว่างผ่านแท่งปริซึม (Prism) แล้วกระจายรังสีออกมาเป็น 7 สี ได้แก่ สีม่วง น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม แดง และม่วงน้ำเงิน



ภาพที่ 2.6 การกระจายตัวของคลื่นแสงที่มองเห็นได้

ที่มาภาพ : https://www.dozzdiy.com

สีมีคุณลักษณะ 3 ประการ ดังนี้

1. ความเป็นสี (Hue) หมายถึง ลักษณะหรือชนิดของสีว่าเป็นสีใด เช่น แดง เหลือง เขียว น้ำเงิน เป็นต้น โดยสามารถอ้างอิงตาม วงสีธรรมชาติ เพื่อแยกความแตกต่างระหว่างสีได้อย่างชัดเจน โดยสีสามารถแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ ดังนี้

- สีวรรณะร้อน (Warm Color) เป็นสีที่ให้ความรู้สึกรุนแรง ร้อนแรง และกระตุ้นความตื่นเต้น ประกอบด้วยสี เหลือง เหลืองส้ม ส้ม ส้มแดง แดง และม่วงแดง

- สีวรรณะเย็น (Cool Color) เป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบ เย็นสบายตา และผ่อนคลาย ประกอบด้วยสี เขียวเหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน และม่วงน้ำเงิน



ภาพที่ 2.7 การกระจายตัวของคลื่นแสงที่มองเห็นได้

ที่มาภาพ : https://theluckyname.com

2. น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี หากผสมสีขาวลงในสีใดสีจะสว่างขึ้น และหากผสมทีละน้อยเป็นลำดับ โดยได้ค่าของสีเรียงจาก แก่ที่สุดไปจนอ่อนที่สุด ซึ่งช่วยกำหนดความลึกมิติ และสร้างความโดดเด่นให้กับงานศิลปะ



ภาพที่ 2.8 น้ำหนักสี

ที่มาภาพ : https://www.beeacrylic.com

3. ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดใสหรือความบริสุทธิ์ของสี สีที่ผสมกับสีดำจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์ของสีสามารถปรับได้หลายระดับ โดยเพิ่มปริมาณสีดำโดยช่วยควบคุมความโดดเด่น และอารมณ์ของงานศิลปะได้



ภาพที่ 2.9 น้ำหนักสี

ที่มาภาพ : https://www.fountainpennetwork.com/forum/topic

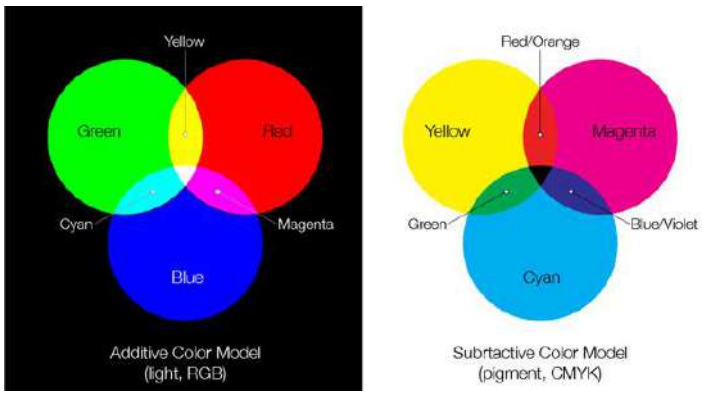
2.3.1 แม่สี

หมายถึง สีหลักที่เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสี โดยสีแม่สีจะไม่สามารถผสมขึ้นมาจากสีอื่นได้ แต่สามารถนำไปผสมกันเพื่อให้เกิดสีต่าง ๆ ได้มากมายตามต้องการ

1. แม่สีหรือสีขั้นต้น (Primary Color) หมายถึง สีพื้นฐานที่ไม่สามารถสร้างจากการผสมสีอื่นได้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลักแต่สามารถผสมเข้าด้วยกันเป็นสีอื่นได้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

- แม่สีของแสง (Additive Primaries) เกิดจากการหักเหของแสงผ่านปริซึม มี 3 สี ได้แก่ แดง เขียว น้ำเงิน

- แม่สีของวัตถุธาตุ (Subtractive Primaries) เป็นสีจากธรรมชาติหรือกระบวนการทางเคมี มี 3 สี ได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงิน



ภาพที่ 2.10 แม่สีของแสง และแม่สีของวัตถุธาตุ

ที่มาภาพ : https://pantip.com/topic/39738278

2. สีขั้นที่สอง (Secondary Colours) คือสีที่เกิดจากการผสมแม่สี 2 สีเข้าด้วยกันทีละคู่ รวมทั้งหมด 3 สี ได้แก่

สีส้ม : เกิดจากสีเหลืองผสมกับสีแดง

สีเขียว : เกิดจากสีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน

สีม่วงสี : เกิดจากแดงผสมกับสีน้ำเงิน

สีทั้งสามนี้เป็นสีพื้นฐานรองจากแม่สี และมีบทบาทสำคัญในการสร้างสมดุลและความหลากหลายในงานศิลปะและการออกแบบ



รูปภาพที่ 2.11 สีขั้นที่สอง

ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/photo?fbid

3. สีขั้นที่สาม (Tertiary Colours) คือสีที่เกิดจากการนำสีขั้นที่สองมาผสมกับแม่สีที่อยู่ข้างเคียงกันทีละคู่ ทำให้ได้สีเพิ่มขึ้นอีก 6 สี ได้แก่

ส้มเหลือง : เกิดจากสีส้มผสมกับสีเหลือง

ส้มแดง : เกิดจากสีแดงผสมกับสีส้ม

เขียวเหลือง : เกิดจากสีเขียวผสมกับสีเหลือง

เขียวน้ำเงิน : เกิดจากสีเขียวผสมกับสีน้ำเงิน

ม่วงแดง : เกิดจากสีม่วงผสมกับสีแดง

ม่วงน้ำเงิน : เกิดจากสีม่วงผสมกับสีน้ำเงิน

สีในขั้นนี้ช่วยเพิ่มความละเอียดและความหลากหลายในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบ ทำให้การใช้สีมีมิติมากขึ้นและแสดงอารมณ์ได้หลากหลายกว่าเดิม



ภาพที่ 2.12 สีขั้นที่สาม

ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/photo/?fbid=

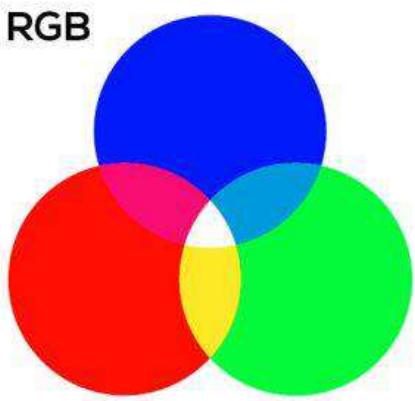
นอกจากสีทั้งสามขั้นแล้ว ยังมีการผสมสีเพิ่มเติมเป็นวิธีหนึ่งในการปรับน้ำหนักของสีให้มีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการทำให้สีอ่อนลงด้วยการเติมสีขาว เช่น สีเขียวผสมขาวเกิดเป็นเขียวมิ้นต์ และสีม่วงผสมขาวเกิดเป็นม่วงอ่อน ทำให้สีหม่นลงด้วยการเติมสีดำ หรือสร้างความสมดุลด้วยการผสมสีตรงข้าม สิ่งเหล่านี้ช่วยทำให้งานออกแบบมีมิติที่ลึกซึ้งมากกว่าเพียงสีพื้นฐาน

2.3.2 ระบบสีที่ใช้กับงานกราฟิก

หมายถึง สีในธรรมชาติและสีที่มนุษย์สร้างขึ้นจะมีรูปแบบการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ซึ่งในการนำมาใช้ในงานด้านกราฟิกนั้น ได้มีการจัดระบบการมองเห็นของสีออกเป็น 4 ระบบหลัก ดังนี้

1. ระบบสี RGB ย่อมาจาก *Red Green Blue* เป็นระบบสีที่เกิดจากการรวมกันของแสงสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน โดยการปรับสัดส่วนของทั้งสามสีนี้จะทำให้เกิดเฉดสีได้มากถึง 16.7 ล้านสี โดยใกล้เคียงกับสิ่งที่ตามนุษย์มองเห็นจริง หลักการคือหากเพิ่มความเข้มของสีทั้งสาม

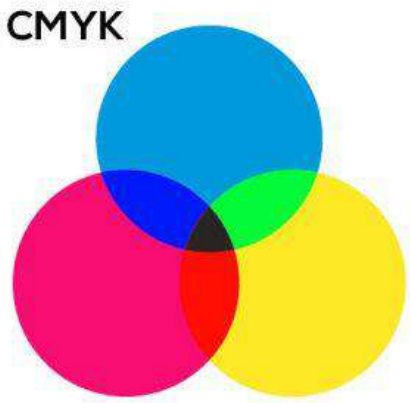
จนถึงค่าสูงสุดจะได้เป็นสีขาว จึงถูกเรียกว่า Additive Color หรือการผสมสีแบบบวก ระบบนี้เป็นพื้นฐานของการแสดงผลบนจอภาพ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ และอุปกรณ์ดิจิทัลทั่วไปเป็นต้น



ภาพที่ 2.13 ระบบสี RGB

ที่มาภาพ : https://www.vijismith.com/the-psychology-of-colors

2. ระบบสี CMYK ย่อมาจาก *Cyan Magenta Yellow Black* เป็นระบบสีมาตรฐานที่เหมาะกับงานพิมพ์บนกระดาษหรือวัสดุผิวเรียบ โดยถูกสร้างขึ้นเพื่อแก้ข้อจำกัดของระบบ RGB ที่เครื่องพิมพ์ไม่สามารถพิมพ์สีบางสีได้ ประกอบด้วยสีหลัก 4 สี คือ ฟ้า ชมพูม่วง เหลือง และดำ เมื่อนำสีทั้งสี่มาผสมกันจะเกิดสีดำ จึงเรียกว่า Subtractive Color



ภาพที่ 2.14 ระบบสี CMYK

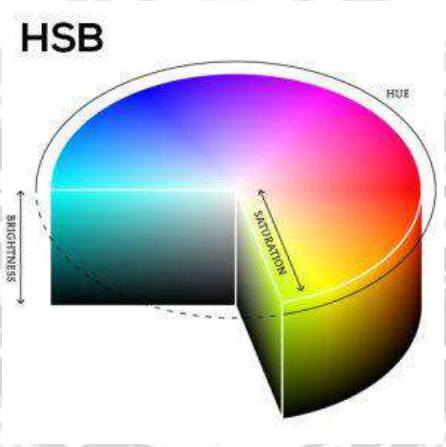
ที่มาภาพ : https://www.vijismith.com/the-psychology-of-colors

3. ระบบสี HSB เป็นระบบที่เลียนแบบการมองเห็นของสายตามนุษย์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก คือ

- Hue หมายถึง สีต่าง ๆ ที่สะท้อนจากวัตถุเข้าสู่สายตา มักเรียกตามชื่อสี เช่น เขียว เหลือง แดง เป็นต้น

- Saturation หมายถึง ความสดของสี มีค่า 0–100 เมื่อค่า 0 สีจะหม่นน้อยความสด ส่วนค่า 100 สีจะสดจัด

- Brightness หมายถึง ความสว่างของสี มีค่า 0–100 เมื่อค่า 0 จะเป็นสีดำ หมายถึงความมืดที่สุด และค่า 100 จะสว่างจัด



ภาพที่ 2.15 ระบบสี HSB

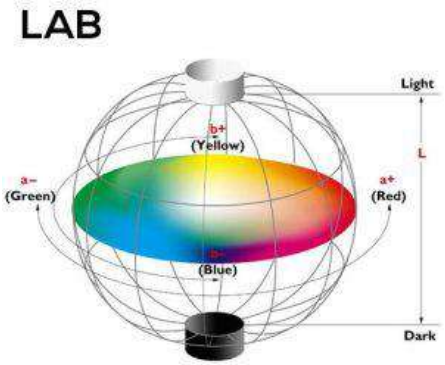
ที่มาภาพ : https://www.vijismith.com/the-psychology-of-colors

4. ระบบสี LAB เป็น มาตรฐานการวัดสี ที่ครอบคลุมทุกสีในระบบ RGB และ CMYK สามารถใช้กับสีที่เกิดจากอุปกรณ์ทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นจอคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ และสแกนเนอร์ เป็นต้น ส่วนประกอบของระบบสีนี้ มีดังนี้

L : ค่าความสว่าง มีค่า 0–100 โดย 0 คือสีดำ และ 100 คือสีขาว

A : การไล่สีจากเขียวไปยังแดง

B : การไล่สีจากน้ำเงินไปยังเหลือง



ภาพที่ 2.16 ระบบสี LAB

ที่มาภาพ : https://www.vijismith.com/the-psychology-of-colors

2.3.3 สีในแง่จิตวิทยา

การมองเห็นสีถือเป็นสิ่งเร้าที่มีอิทธิพลต่อระบบประสาทของมนุษย์ ทำให้เกิดผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก นิสัยใจคอ และพฤติกรรม สีสามารถสร้างความตื่นเต้น กระตุ้นความสนใจ ทำให้สงบเยือกเย็น หรือผ่อนคลาย ขึ้นอยู่กับลักษณะของสี เช่น ความสว่าง ความสด ความเข้ม และโทน การเลือกใช้สีจึงสำคัญต่อการออกแบบ งานศิลปะ การสื่อสาร และสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวัน โดยสีแต่ละสีได้ก่อให้เกิดความรู้สึกต่างกัน มนุษย์จึงได้ให้ลักษณะของสีแต่ละสีและความหมายหรือสัญลักษณ์ไว้ต่างกัน ดังนี้

- สีเหลือง หมายถึง สว่างสดใส ความหนุ่มสาว และความฉลาด
- สีแดง หมายถึง แสดงถึงความรัก ความตื่นเต้น และพลังอำนาจ
- สีน้ำเงิน หมายถึง สุภาพ เรียบร้อย และเศร้า
- สีเขียว หมายถึง สงบ เป็นกลาง และแสดงถึงธรรมชาติ
- สีม่วง หมายถึง เกียรติยศ ซึมเศร้า และลึกลับ
- สีชมพู หมายถึง อ่อนนุ่ม คล้ายทารก แสดงความอ่อนโยน และความนุ่มนวล
- สีน้ำตาล หมายถึง สื่อถึงความกระวนกระวายและความไม่พอใจ
- สีขาว หมายถึง สว่าง นุ่มนวล และให้ความรู้สึกบริสุทธิ์
- สีเทา หมายถึง สุขุม รอบคอบ และเหตุผล
- สีดำ หมายถึง เคร่งขรึม น่าเกรงขาม แสดงถึงความชั่วร้าย



ภาพที่ 2.17 สีโทนเหลือง

ที่มาภาพ : https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/

สีจึงถูกนำมาใช้ในการออกแบบลวดลายของที่ระลึกสำหรับวีทูบเบอร์หญิง โดยอิงหลักจิตวิทยาของสีเพื่อสะท้อนบุคลิก และกระตุ้นอารมณ์ของตัวละคร เช่น สีแดงและส้มที่สดใส เพื่อจุดประกายความร่าเริง และพลังงาน สีชมพูพาสเทล และฟ้าอ่อน เพื่อสร้างความรู้สึกสง่างามและผ่อนคลาย สีเหลือง และเขียวอ่อน เพื่อกระตุ้นความรู้สึกสนุกสนาน และสีน้ำเงินเข้มผสมทอง เพื่อสื่อถึงความมั่นใจ และความท้าทาย

2.4 แนวคิดการประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างองค์กรกับกลุ่มประชาชน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความร่วมมือ และการสนับสนุน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทัศนีย์ผล ชานิโก ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านวิชาการประชาสัมพันธ์ กรมประชาสัมพันธ์ (2560) ที่กล่าวไว้ว่า *หัวใจของการประชาสัมพันธ์ คือการสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างกัน เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการสนับสนุน*

ขณะเดียวกันภาพลักษณ์ขององค์กรคือสิ่งที่ผู้คนรับรู้และเกิดขึ้นในความคิดหรือความรู้สึกต่อองค์กรนั้น ซึ่งเกิดจากการกระทำ และพฤติกรรมของคนภายในองค์กรโดยตรง ดังนั้นการประชาสัมพันธ์จึงมิใช่เพียงการเผยแพร่ข้อมูลเท่านั้น แต่ยังเป็นการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ วางแผนการสื่อสารอย่างรอบคอบ เลือกใช้ช่องทางสื่อที่เหมาะสม เพื่อสร้าง

ความเข้าใจที่ถูกต้อง เสริมสร้างความน่าเชื่อถือ ความไว้วางใจ และความสัมพันธ์อันดีกับสาธารณชน

ด้วยเหตุนี้ การประชาสัมพันธ์จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อองค์กร ทั้งในด้านการสร้างภาพลักษณ์ที่ดี การสร้างทัศนคติที่เหมาะสม และการเชื่อมความสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการสนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 2.18 การประชาสัมพันธ์

ที่มาภาพ : https://pawit15.blogspot.com/2013/02/marketing

2.4.1 แนวคิดประชาสัมพันธ์โดยสิ่งของ

แนวคิดประชาสัมพันธ์โดยสิ่งของหมายถึง การใช้สิ่งของหรือวัตถุเป็นสื่อกลางในการสร้างความสัมพันธ์ การสื่อสาร และการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรหรือบุคคล สิ่งของเหล่านี้สามารถเป็นได้ทั้ง ของใช้ ของที่ระลึก และสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีการออกแบบ และจัดทำขึ้นอย่างมีความหมาย โดยมุ่งสะท้อนคุณค่าตัวตน ที่องค์กรต้องการถ่ายทอดไปยังกลุ่มเป้าหมาย

การประชาสัมพันธ์ในลักษณะนี้มักอาศัยการจัดวาง การนำเสนอ และการออกแบบที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ขององค์กร เพื่อให้สิ่งของนั้นไม่เพียงทำหน้าที่เป็นของใช้ แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ที่สร้างความประทับใจและความจดจำ ตัวอย่างเช่น การมอบของที่ระลึกในงานประชุมสัมมนา การผลิตสินค้าที่มีโลโก้หรือสัญลักษณ์องค์กร การจัดทำบรรจุภัณฑ์ที่มีการสื่อสารคุณค่าของแบรนด์ ตลอดจนการใช้ของขวัญเล็กที่สื่อถึงความห่วงใย เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับลูกค้าหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ในกรณีของการสร้างสรรค์ ของที่ระลึกลวดลายวีทูบเบอร์หญิง สิ่งของเหล่านี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นของใช้สะสม แต่ยังเป็นตัวแทนของความทรงจำ และประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้ชมกับวีทูบเบอร์ เมื่อผู้รับมองเห็นหรือสัมผัสของที่ระลึก จะเกิดการเชื่อมโยงทางอารมณ์และความรู้สึกย้อนกลับไปถึงช่วงเวลาที่ได้รับความสุข ความบันเทิง และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกับวีทูบเบอร์ โดยการออกแบบลวดลายที่สะท้อนบุคลิกและเอกลักษณ์ของวีทูบเบอร์หญิงแต่ละคน จึงทำให้ของที่ระลึกกลายเป็นเครื่องมือสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่ทรงพลัง เพราะสามารถถ่ายทอดตัวตน ความเป็นเอกลักษณ์ และความใกล้ชิดระหว่างคอนเทนต์ครีเอเตอร์กับแฟนคลับได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังช่วยสร้างความผูกพันที่ยั่งยืนและส่งเสริมการจดจำค่าย ยูโฟร่า ในใจผู้รับ ทำให้องค์กรไม่เพียงได้รับการจดจำในเชิงตราสินค้า แต่ยังได้รับการยอมรับในเชิงคุณค่าทางอารมณ์ และความสัมพันธ์



ภาพที่ 2.19 การประชาสัมพันธ์โดยสิ่งของ

ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/photo

2.5 แนวคิดการใช้เครื่องมือในการสร้างลวดลายของที่ระลึก

การออกแบบและสร้างลวดลายของที่ระลึกวีทูบเบอร์หญิงให้เหมาะสมนั้น จำเป็นต้องเลือกใช้เครื่องมือที่สามารถตอบสนองงานศิลป์ได้อย่างครบถ้วน ทั้งในด้านการวาดเส้น การจัดองค์ประกอบ และการลงสี เพื่อให้ลวดลายที่ปรากฏบนของที่ระลึกออกมามีความสวยงาม สะดุดตา และสามารถถ่ายทอดบุคลิกภาพ ตลอดจนเอกลักษณ์เฉพาะตัวของวีทูบเบอร์หญิงแต่ละคน

ได้อย่างชัดเจน โดยในโครงการนี้ได้เลือกใช้ โปรแกรม Clip Studio Paint เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะโปรแกรมมีความสามารถเฉพาะด้านที่ตอบโจทย์งานออกแบบลวดลาย โดยมีแนวคิดดังนี้

2.5.1 การใช้ Clip Studio Paint ในการสร้างงานศิลป์

Clip Studio Paint (CSP) เป็นแอปพลิเคชันศิลปะดิจิทัลที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในหมู่นักวาดภาพมืออาชีพ และครีเอเตอร์ ใช้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานได้หลายแขนง เช่น ภาพประกอบ คอมมิค มังงะ แอนิเมชัน และคอนเซ็ปต์อาร์ต พัฒนาโดยบริษัท CELSYS, Inc. ประเทศญี่ปุ่น ออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการของศิลปินดิจิทัลโดยเฉพาะ โดยจุดเด่นของ CSP อยู่ที่ฟีเจอร์ที่ครบครัน และยืดหยุ่น เช่น การจัดการเลเยอร์ที่ละเอียด, Vector Layer, ระบบโทนจุด, เครื่องมือเฉพาะสำหรับงานคอมมิค และ Brush หลากหลายที่สามารถปรับแต่งได้เอง



ภาพที่ 2.20 Clip Studio Paint

ที่มาภาพ : https://www.clipstudio.net/th/news/202403/14_01/

1. ระบบ Layer ในโปรแกรม Clip Studio Paint มีระบบการจัดการเลเยอร์ที่ละเอียด พร้อมด้วยเครื่องมือที่ครบถ้วนสำหรับการจัดการเลเยอร์ เครื่องมือในส่วนของ Layer

รายการเลเยอร์ทั้งหมดในไฟล์ มีดังนี้

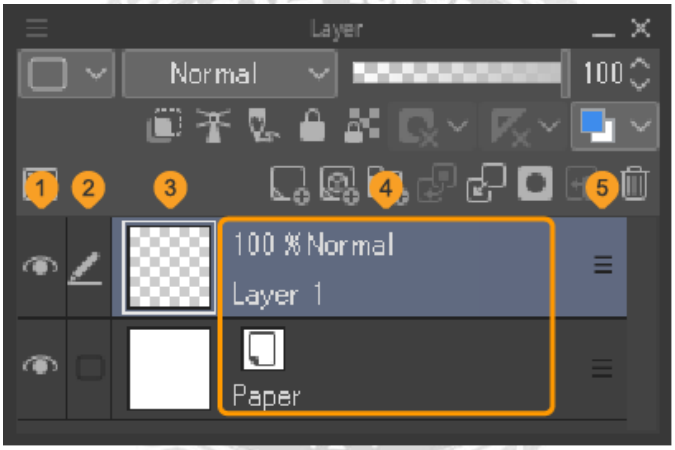
- การมองเห็น (Visibility) : กำหนดว่าเลเยอร์มองเห็นหรือซ่อน ไอคอนรูปตาแสดงว่าเลเยอร์มองเห็น กด Alt ขณะคลิกเพื่อให้เลเยอร์นั้นมองเห็นเพียงเลเยอร์เดียว

- สถานะเลเยอร์ (Layer status) : แสดงสถานะเลเยอร์ด้วยไอคอน เลเยอร์ที่ใช้งานอยู่จะแสดงด้วยไอคอนปากกา เลเยอร์อ้างอิงจะแสดงด้วยไอคอนประภาคาร

- ภาพย่อเลเยอร์ (Layer thumbnail) : แสดงภาพวาดบนเลเยอร์ กด Ctrl ขณะคลิกเพื่อสร้าง Selection

- รายละเอียดเลเยอร์ (Layer details) : แสดงชื่อเลเยอร์ ความทึบแสง และโหมดผสมสี เลเยอร์ที่เลือกจะไฮไลต์สีฟ้า สามารถลากขึ้นลงเพื่อเปลี่ยนลำดับเลเยอร์บน Windows/macOS

- แท็บเล็ต (Grip) : ใช้จัดลำดับเลเยอร์บนแท็บเล็ต ลากไอคอนขึ้นลงเพื่อเปลี่ยนลำดับเลเยอร์ที่เลือกหลายเลเยอร์จะย้ายพร้อมกัน



ภาพที่ 2.21 Layers list

ที่มารูปภาพ : https://help.clip-studio.com/en-us/manual_en/180_layers/Using_layers.htm

2. แถบคุณสมบัติ (Property Bar) เป็นเครื่องมือคุณสมบัติของเลเยอร์ที่เลือก ผู้ใช้งานสามารถใช้ไอคอนใน Property Bar เพื่อปรับแต่งเลเยอร์ตามความต้องการ มีดังนี้

- เปลี่ยนสีพาเลต (Change palette color) : เพิ่มสีให้เลเยอร์ที่เลือก

- โหมดผสมสี (Blending mode) : กำหนดโหมดการผสมสีของเลเยอร์

- ความทึบแสง (Opacity slider) : ปรับระดับความโปร่งใสของเลเยอร์

- จำกัดให้กับเลเยอร์ด้านล่าง (Clip to layer below) : จำกัดพื้นที่ของเลเยอร์ให้อยู่ภายในเลเยอร์ด้านล่างโดยตรง

- ตั้งเป็นเลเยอร์อ้างอิง (Set as reference layer) : กำหนดเลเยอร์หรือโฟลเดอร์ให้เป็นเลเยอร์อ้างอิง

- ตั้งเป็นเลเยอร์ร่าง (Set as draft layer) : กำหนดเลเยอร์เป็นเลเยอร์ร่างสำหรับการทำงานเ

- ล็อกเลเยอร์ (Lock layer) : ล็อกเลเยอร์ไม่ให้แก้ไขหรือวาดลงบนเลเยอร์

- ล็อกพิกเซลโปร่งใส (Lock transparent pixels) : ล็อกพื้นที่โปร่งใสของเลเยอร์ raster เพื่อให้สามารถวาดได้เฉพาะบริเวณที่มีสีอยู่แล้ว

- การตั้งค่า Mask (Mask settings) : เปิด/ปิด Mask และแสดงพื้นที่ Mask เป็นสีม่วง

- การตั้งค่าไม้บรรทัด (Ruler settings) : กำหนดเลเยอร์ที่จะใช้ไม้บรรทัดและ Snap รวมถึงสลับการเคลื่อนที่ของไม้บรรทัด และเลเยอร์พร้อมกัน

- เปลี่ยนสีเลเยอร์ (Change layer color) : เปิด/ปิดการตั้งค่าสีเลเยอร์ และกำหนดสีตามความต้องการ ค่าเริ่มต้นคือสีน้ำเงิน



ภาพที่ 2.22 Property Bar

ที่มาภาพ : https://help.clip-studio.com/en-us/manual_en/180_layers/Using_layers.htm

3. แถบคำสั่ง(Command Bar) เป็นแถบคำสั่งซึ่งปรากฏอยู่บริเวณด้านล่างของ Layer Palette โดยแถบนี้ทำหน้าที่รวบรวมไอคอนคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเลเยอร์อย่างเป็นระบบ คำสั่งดังกล่าวเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา ดังนี้

- Show layer list in split view : แสดงรายการเลเยอร์ในรูปแบบมุมมองแยก

- New raster layer : สร้างเลเยอร์ชนิด Raster ใหม่

- New vector layer : สร้างเลเยอร์ชนิด Vector ใหม่
- New layer folder : สร้างโฟลเดอร์สำหรับจัดเก็บเลเยอร์
- Transfer to lower layer : โอนย้ายเนื้อหาไปยังเลเยอร์ที่อยู่ถัดลงมา
- Merge with layer below : รวมเลเยอร์เข้ากับเลเยอร์ด้านล่าง
- Create layer mask : สร้างเลเยอร์มาสก์
- Apply mask to layer : นำเลเยอร์มาสก์ไปใช้กับเลเยอร์ที่เลือก
- Delete layer : ลบเลเยอร์ออกจากไฟล์งาน



ภาพที่ 2.23 Command Bar

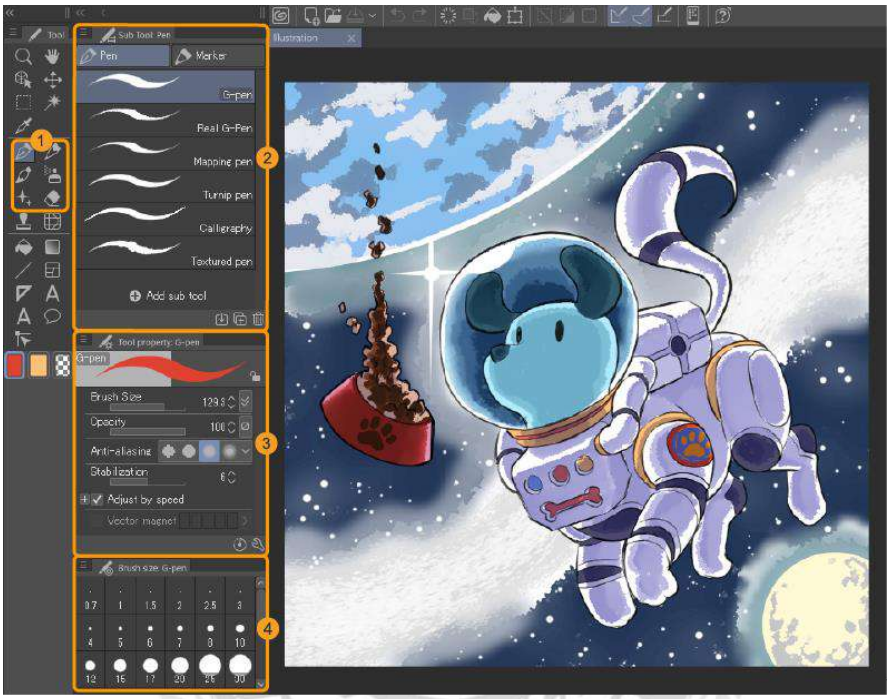
ที่มาภาพ : https://help.clip-studio.com/en-us/manual_en/180_layers/Using_layers.htm

5. ปากกา และแปรง (Pens and Brushes) Clip Studio Paint มีเครื่องมือปากกา และพู่กันที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งการวาดเส้นและการระบายสีบนเลเยอร์แบบ Raster และ Vector โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มหลัก เช่น Pen, Pencil, Brush, Airbrush, Decoration, Eraser และ Blend ซึ่งแต่ละกลุ่มมีลักษณะเฉพาะ เช่น Pen สำหรับเส้นคมชัด Sketch สำหรับเส้นที่มีผิวสัมผัส Brush ที่จำลองการระบายสีน้ำหรือสีหนา และ Airbrush ที่ให้เอฟเฟกต์การพ่นที่นุ่มนวลเป็นต้น โดยผู้ใช้สามารถปรับแต่งขนาดหัวแปรง แรงกด และเลือกสีจากพาเลตหลากหลาย รวมถึงเพิ่มหรือตกแต่งแปรงใหม่ได้ตามต้องการ โดยความยืดหยุ่น และความสมจริงของเครื่องมือเหล่านี้ทำให้ Clip Studio Paint เป็นโปรแกรมที่ตอบโจทย์ทั้งการสร้างสรรค์เชิงศิลป์ และงานภาพประกอบเชิงวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการจัดวางเครื่องมือ ดังนี้

- เครื่องมือวาด (Drawing tools) : เครื่องมือวาดถูกจัดกลุ่มออกเป็นหมวดหมู่ย่อย สามารถเลือกใช้ปากกา แปรง ยางลบ และเครื่องมือผสมสีได้ตามความเหมาะสม
- แถบเครื่องมือย่อย (Sub Tool palette) : แสดงรายการเครื่องมือย่อยของปากกาและแปรง โดยบางเครื่องมือจะถูกจัดกลุ่มไว้ภายใต้แท็บย่อยเพิ่มเติม

- แถบคุณสมบัติเครื่องมือ (Tool Property palette) : ใช้สำหรับปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือ เช่น ขนาดหัวแปรง ความทึบแสง และโหมดการผสมสี

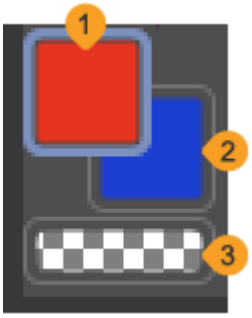
- แถบขนาดแปรง (Brush Size palette) : เป็นทางลัดสำหรับการเปลี่ยนขนาดหัวแปรงอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2.24 Pens and Brushes

ที่มาภาพ : https://help.clip-studio.com/en-us/manua

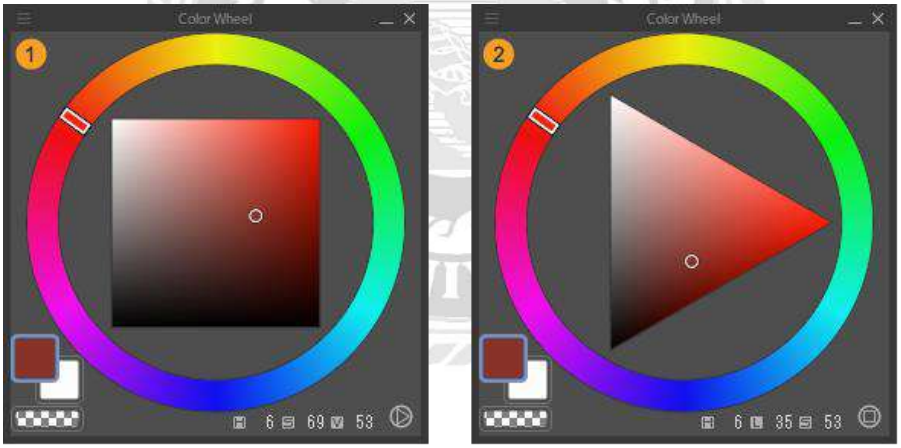
6. การเลือกสี (Selecting Colors) ใน Clip Studio Paint ผู้ใช้สามารถกำหนดสีได้ผ่านไอคอนสีและพาเลตสี โดยไอคอนสีจะแสดงสีหลัก (Main) สีรอง (Sub) และสีโปร่งใส (Transparent) ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ที่ด้านล่างของ Tool Palette



ภาพที่ 2.25 Selecting Colors 1

ที่มาภาพ : https://help.clip-studio.com/en-us/manual_en

7. พาเลตวงล้อสี (Color Wheel Palette) ใน *Clip Studio Paint* ผู้ใช้สามารถเลือกเฉดสี (Hue) ได้โดยการลากบนวงกลมสีภายนอก และสามารถเลือกสีสำหรับวาดจากพื้นที่สีตรงกลาง สีที่เลือกจะแสดงบนไอคอนสีที่มุมล่างซ้ายของโปรแกรม พร้อมกับค่าระบบ HSV/HLS แสดงที่มุมล่างขวาของพาเลต



ภาพที่ 2.26 Selecting Colors 1

ที่มาภาพ : https://help.clip-studio.com/en-us/manual_en

ข้อดีของการใช้ Clip Studio Paint มีเครื่องมือวาด และ Brushes ที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งงาน Raster และ Vector พร้อมฟีเจอร์เฉพาะสำหรับงานคอมมิค แอนิเมชัน และคอนเซ็ปต์อาร์ต ระบบเลเยอร์ของ CSP มีความละเอียด และยืดหยุ่นสูง สามารถปรับโหมดผสม สี ความทึบแสง ล็อกเลเยอร์ หรือใช้ Mask เพื่อควบคุมพื้นที่การวาด ทำให้แก้ไขงานได้อย่าง

แม่นยำ นอกจากนี้ยังสามารถปรับแต่งหัวแปรง แรงกด และสี รวมถึงสร้างหรือแก้ไขแปรงใหม่ได้ตามต้องการ

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 แผนปฏิบัติงาน

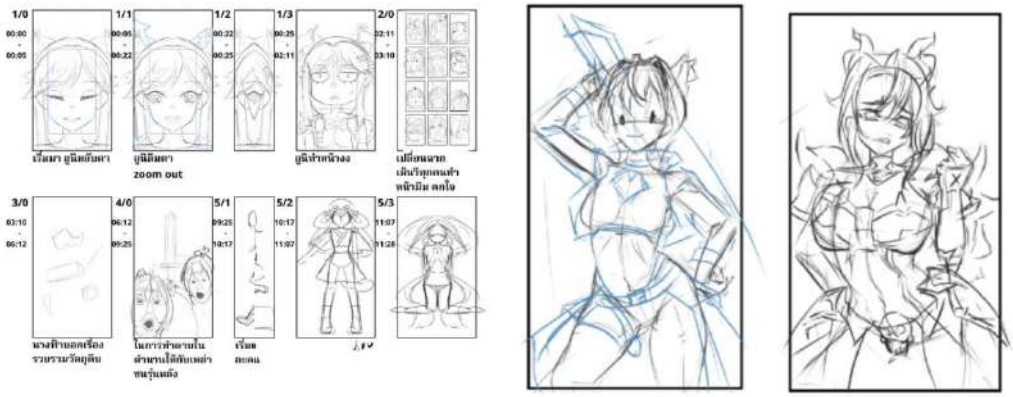
ตารางแสดงระยะเวลาและการพัฒนาการของโครงงานสหกิจศึกษา

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พฤษภาคม				มิถุนายน				พฤษภาคม				สิงหาคม			
ภาพประกอบคลิป			/	/	/	/				/	/	/	/	/	/	/
ภาพอีโมท							/	/	/		/	/				
การ์ตูนแก๊ก							/	/								
Project												/	/	/	/	/

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงาน ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม ถึง 29 สิงหาคม 2568

3.2 รายละเอียดการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

- งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 1-2



ภาพที่ 4.1 งาน PV : Isekai1.1

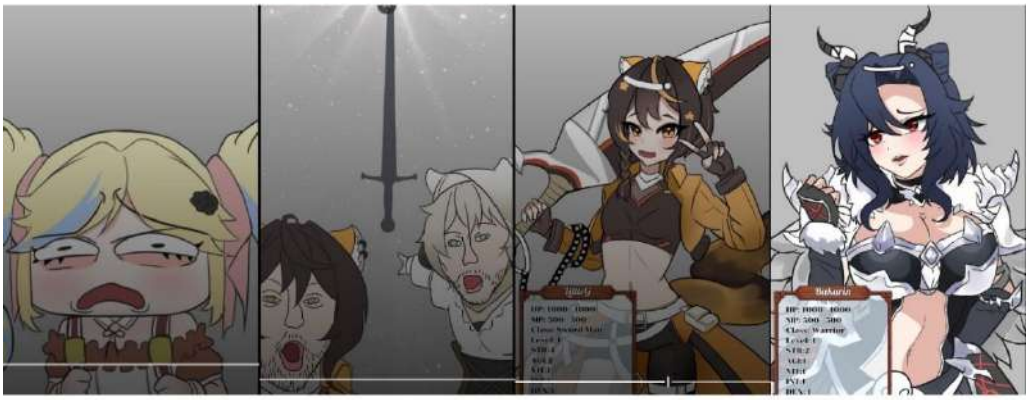
เขียนสตอรี่บอร์ด และวาดภาพประกอบคลิป ที่ใช้ในงาน “PV : Isekai” เป็นคลิปสั้น โดยลงช่องทาง YouTube และ Facebook ของค่าย Euphora



ภาพที่ 4.2 งาน PV : Isekai1.2

แก้ไขภาพประกอบคลิป “PV : Isekai” ของคุณ LittleG ให้มีความน่ารักสดใสขึ้น และลดความยั่วยวนลง และตัดเส้นภาพประกอบคลิปที่พี่เลี้ยงให้ผ่านนำไปใช้ในคลิปได้

- งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 3-4



ภาพที่ 4.3 งานวิดีโอ PV : Isekai1.3

ตัดต่อตัวอย่าง คลิป “PV : Isekai” เพื่อเป็นไกด์ให้ตำแหน่ง นำไปทำเป็นงานสุดท้ายที่สมบูรณ์

ภาพที่ 4.4 งาน PV : Isekai2

เขียนสตอรี่บอร์ด และวาดภาพประกอบคลิป ที่ใช้ในงาน “PV : Isekai2” เป็นคลิปสั้น โดยลงช่องทาง YouTube และ Facebook ของค่าย Euphora

- งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 5-6



ภาพที่ 4.5 งาน PV : Isekai2.1

แก้ไขสตอรี่บอร์ด “PV : Isekai2” ปรับเนื้อหาให้มีความตลกมากขึ้น และตัดเส้นภาพประกอบคลิปที่พี่เลี้ยงให้ผ่านนำไปใช้ในคลิปได้



ภาพที่ 4.6 งาน PV : Isekai3

เขียนสตอรี่บอร์ด และวาดภาพประกอบคลิป ที่ใช้ในงาน “PV : Isekai3” เป็นคลิปสั้น โดยลงช่องทาง YouTube และ Facebook ของค่าย Euphora

- งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 7-8



ภาพที่ 4.7 งาน อีโมท Uniinu

งานวาดอีโมทวีทูบเบอร์ Uniinu เพื่อใช้ในคอมมูนิตี้ของวีทูบเบอร์ และผู้ติดตาม โดยมีการแก้ไข ตัวอีโมทให้มีความน่ารักมากขึ้น



ภาพที่ 4.8 งาน อีโมท Jiru

งานวาดอีโมทวีทูบเบอร์ Jiru เพื่อใช้ในคอมมูนิตี้ของวีทูบเบอร์ และผู้ติดตาม

- งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 9-10



ภาพที่ 4.9 งาน การ์ตูนแก๊ก Uniinu

งานวาดการ์ตูนแก๊ก 4 ช่องทูบเบอร์ Uniinu โดยลงช่องทาง YouTube และ Facebook ของ Uniinu



ภาพที่ 4.10 งาน ภาพหน้าปกคลิปของทูบเบอร์ Naffy1

งานวาดภาพการ์ดสะสมวีทูบเบอร์ Naffy สำหรับใช้ในกิจกรรมออกบูธเมื่อเปิดตัวครั้งแรก เริ่มจากการสเก็ตภาพจำนวน 3 แบบเพื่อให้เลือก หลังจากได้แบบที่ต้องการแล้ว จึงดำเนินการแก้ไของค์ประกอบภาพ และปรับปรุงอนาโตมี่ให้ถูกต้อง ก่อนนำมาทำเป็นงานสุดท้ายที่สมบูรณ์

- งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 11-12



ภาพที่ 4.11 งาน ภาพหน้าปกคลิปของทูบเบอร์ Naffy2

งานออกแบบหน้าปกคลิปของทูบเบอร์ Naffy สำหรับตั้งเป็นปกคลิปไลฟ์สตรีมเกม Palworld เริ่มจากการสเก็ตภาพจำนวน 3 แบบเพื่อให้เลือก หลังจากได้แบบที่ต้องการแล้ว จึงดำเนินการแก้ไของค์ประกอบภาพ ก่อนนำมาทำเป็นงานสุดท้ายที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.12 งาน ภาพประกอบคลิป Housagi

วาดภาพประกอบคลิปทูบเบอร์ Housagi เริ่มจากการสเก็ตภาพจำนวน 6 หลังจากได้แบบที่ต้องการแล้ว จึงดำเนินการแก้ไของค์ประกอบภาพ ก่อนนำมาทำเป็นงานสุดท้ายที่สมบูรณ์

- งานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ 13-15



ภาพที่ 4.13 งาน อีโมท Kala

งานวาดอีโมทวีทูบเบอร์ Kala เพื่อใช้ในคอมมูนิตี้ของวีทูบเบอร์ และผู้ติดตาม



ภาพที่ 4.14 งาน ภาพประกอบคลิป Bakurin

วาดภาพประกอบคลิปทูบเบอร์ Bakurin เริ่มจากการสเก็ตภาพจำนวน 6 หลังจากได้แบบที่ต้องการแล้ว จึงดำเนินการแก้ไของค์ประกอบภาพ ก่อนนำมาทำเป็นงานสุดท้ายที่สมบูรณ์

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลการปฏิบัติตามโครงงาน

การจัดทำผลงานการออกแบบลวดลายของที่ระลึก เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์ โดยจะช่วยเพิ่มมูลค่าในเชิงพาณิชย์ และสร้างโอกาสในการประชาสัมพันธ์ค่ายยูโฟร่าให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น โดยมีรายละเอียดการทำผลงาน ดังนี้

ขั้นตอนการเตรียมงาน

1. ปรึกษาพี่เลี้ยง

เริ่มจากปรึกษาพี่เลี้ยง และสอบถามความต่องการของทางบริษัททำให้สรุปได้ว่าทางบริษัทต่องการให้ทำลวดลายวีทูบเบอร์ผู้หญิงเจนที่ 1 เพื่อเป็นต้นแบบที่สามารถนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เช่น พวงกุญแจ แสตนดี้ แก้วน้ำ และจานรองแก้ว เพื่อนนำไปใช้ในกิจกรรมออกบูธ โดยเป็นการการประชาสัมพันธ์ค่ายยูโฟร่า และบริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด

2. ศึกษาเกี่ยวกับ วีทูบเบอร์ผู้หญิงเจนที่ 1

ศึกษาบุคลิกภาพ และนิสัยของวีทูบเบอร์จากการดูไลฟ์สตรีม และจากคลิปย้อนหลัง โดยนำข้อมูลมาเพื่อใช้ในการออกแบบทั้งการเลือกท่าโพส ว่างองค์ประกอบภาพ และการเลือกใช้โทนสี

ขั้นตอนปฏิบัติการ

1. ร่างภาพต้นแบบของวีทูบเบอร์ผู้หญิงเจนที่ 1 ทั้ง 4 คน

ร่างภาพต้นแบบให้ทางทูบเบอร์เลือก โดยใช้ต้นแบบจากคาแรคเตอร์ชีทของทางวีทูบเบอร์ และวิเคราะห์บุคลิกภาพของแต่ละคน โดยร่างภาพท่าโพสออกมาให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของวีทูบเบอร์แต่ละคนให้เหมาะสม และให้ทางวีทูบเบอร์เลือก ดังนี้

- Jiru เลือกท่าโพสที่ 2

- Rubellite เลือกท่าโพสที่ 2

- LittleG เลือกท่าโพสที่ 1

- Bakurin เลือกท่าโพสที่ 1



ภาพที่ 5.1 ภาพร่าง

2. แก้ไขภาพ

หลังจากให้วีทูบเบอร์เลือกแบบที่ต้องการแล้ว จึงดำเนินการแก้ไของค์ประกอบภาพ และปรับปรุงอนาโตมี่ให้ถูกต้อง โดยมีการให้วีทูบเบอร์ตรวจงานเพื่อตรงกับความต้องการ



ภาพที่ 5.2 ภาพร่างที่ปรับปรุง

3. ตัดเส้นงาน

ตัดเส้นงาน และให้ทางวีทูบเบอร์ตรวจความเรียบร้อย



ภาพที่ 5.3 ตัดเส้นภาพ

4. ลงสีงาน

เมื่อลงสี และลงเงาตัวละครเสร็จก็ให้ทางวีทูบเบอร์ตรวจความเรียบร้อย และที่เซฟงานเป็น CMYK และ RGB



ภาพที่ 5.4 ลงสีภาพ



ภาพที่ 5.5 ของที่ระลึก

มหาวิทยาลัยสยาม SIAM UNIVERSITY

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

การดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนเป็นไปด้วยความราบรื่น โดยมีอุปสรรคเพียงเล็กน้อยในด้านการจัดท่าทางการโพสต์และการแสดงออกทางสีหน้า ส่วนการปฏิบัติงานภายในบริษัทนั้นไม่มีปัญหาทั้งสิ้น อีกทั้งยังได้รับคำแนะนำและการสนับสนุนจากพี่พนักงานเป็นอย่างดี

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

มีการปรับแก้ท่าทางการโพสต์ การปรับแต่งสี และการควบคุมโทนภาพให้อยู่ในทิศทางเดียวกัน เพื่อสร้างความกลมกลืนและความเป็นเอกภาพของผลงาน อีกทั้งยังช่วยให้การนำเสนอมีความชัดเจน สอดคล้องกับคอนเซ็ปต์ที่กำหนด และเสริมให้ผลงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่ผ่านมา โครงการดำเนินไปด้วยความราบรื่นอย่างมาก ผู้ปฏิบัติงานได้รับคำปรึกษาที่เป็นประโยชน์และเหมาะสม สภาพแวดล้อมในการทำงานเอื้อต่อการเรียนรู้ และพี่ที่ปรึกษามีความเอาใจใส่และให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ยังมีการปรับแก้ท่าทางการโพสต์ การปรับแต่งสี และการควบคุมโทนภาพให้อยู่ในทิศทางเดียวกัน เพื่อสร้างความกลมกลืนและความเป็นเอกภาพของผลงาน อีกทั้งยังช่วยให้การนำเสนอมีความชัดเจน สอดคล้องกับคอนเซ็ปต์ที่กำหนด และเสริมให้ผลงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

Administrator. (n.d.). *บทที่ 3 : ระบบสีในงานกราฟิก*. บทเรียนออนไลน์ การออกแบบภาพกราฟิก ด้วยโปรแกรม Photoshop CS6 / HTML / Joomla Virtuemart สื่อการสอน Photoshop Joomla สอนการใช้ Joomla ทำเว็บไซต์ร้านค้า :: โดย ครูกฤติยา พลหาญ (ครูกิ๊ก). http://www.krukikz.com/3-color-mode

Krittakom, S. & Roi Et Rajabhat University, Thailand. (2021). The basic conceptual framework of public relations. In *Journal of Modern Learning Development* (Vols. 6–6, Issue 5). https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/

Theory, Culture & Society. (2002). In M. Featherstone (Ed.), *Theory, Culture & Society*. SAGE Publications. https://www.negrophonic.com/pdfs/Urry-The_Tourist_Gaze_2nd_Edition.pdf

Website, A. (2023, February 6). *สีในแง่จิตวิทยา – Psychological aspects of color*. คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color/

Clip Studio Paint Official User Guide. (n.d.). Clip Studio Paint Official User Guide. https://help.clip-studio.com/en-us/manual_en/300_color/Color_Wheel_palette.htm#1363883

การประชาสัมพันธ์และการโน้มน้าวใจ. (2564). In *การสร้างความรู้ความเข้า และเจตคติที่ดี ต่อการขับเคลื่องานพลังงานในชุมชน ปีงบประมาณ 2564* [Report]. https://old.energy.go.th/wp-content/uploads

บัวค, ศ. (2566). Composition of art. In *เอกสารประกอบการสอน* [Book]. https://portal5.udru.ac.th/ebook/pdf

ว.นิมอร (2560, 17 สิงหาคม) *ลาดสีหรือสมรรถนะคลาดรงค์ (Chromatic aberration) - DozzDIY* . ดอซดีไอวาย. https://www.dozzdiy.com/%E0%B8%84%E0%B8%A7%



ภาคผนวก ก

ภาพการนิเทศงานของอาจารย์



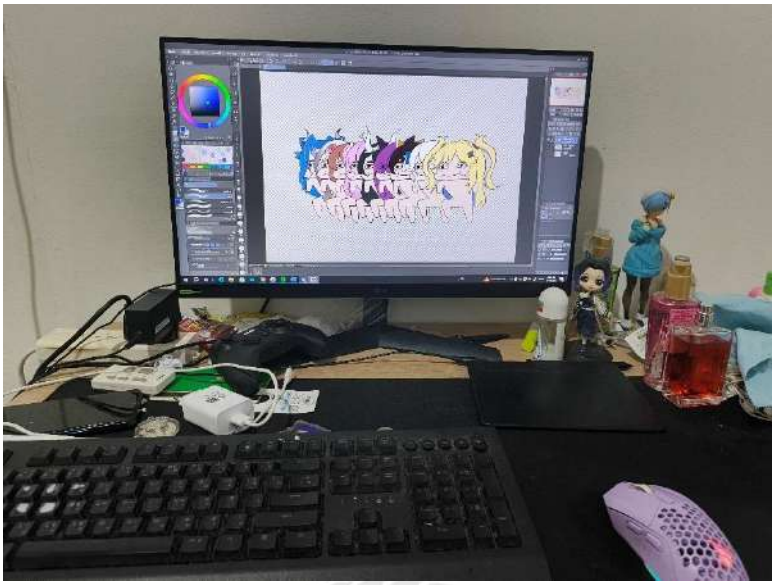
ภาพที่ 1 การนิเทศงาน



ภาพที่ 2 การนิเทศงาน

ภาคผนวก ข

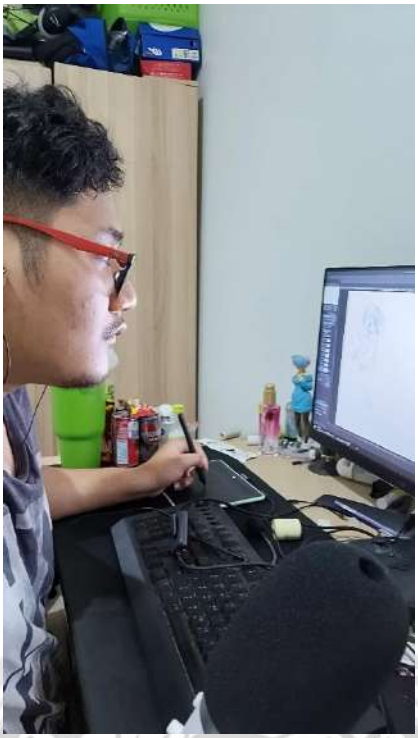
บรรยากาศการทำงาน



ภาพที่ 1 สถานที่ปฏิบัติงาน



ภาพที่ 2 ภาพขณะปฏิบัติงาน



ภาพที่ 3 ภาพขณะปฏิบัติงาน



ภาพที่ 4 ภาพขณะปฏิบัติงาน



ภาพที่ 5 ภาพขณะปฏิบัติงาน

ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6506400021

ชื่อ - นามสกุล : นาย รวิพล เพชรกมลผล

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขา : แอนิเมชั่นและสื่อสร้างสรรค์

สถานที่อยู่ปัจจุบัน : 455 ซอย สะแกงาม 35/2แยก7แขวงแสมดำ เขตบางขุนเทียน จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10150

ผลงาน : โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์

แบบสรุปโครงงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE)

มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อมูลของนักศึกษา

1. ชื่อ-สกุล : นายรวิพล เพชรกมลผล
2. สาขาวิชา/คณะ : สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. E-mail นักศึกษา : tamcom7477@gmail.com
4. ชื่อโครงการ/ผลงาน : โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์
5. ชื่อสถานประกอบการ : ค่ายยูโฟร่า สังกัด บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด
6. ที่อยู่สถานประกอบการ : 444/38 หมู่ที่ 4 ตำบลปรุใหญ่ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000
7. ระยะเวลาปฏิบัติงานงาน : 19 พฤษภาคม ถึง 29 สิงหาคม พ.ศ. 2568
8. ผู้นิเทศงานในสถานประกอบการ (พนักงานพี่เลี้ยง)
   - ชื่อ-สกุล : นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล
   - ตำแหน่ง : Company Director / Euphora Project Manager
   - แผนก : งาน Vtuber

ข้อมูลโครงงาน/ผลงาน

1. โครงงาน/ผลงาน/งานประจำ ได้รับการจัดระบบการทำงานที่เหมาะสมจากสถานประกอบการ ทั้งลักษณะ งานและระยะเวลา มีการจัดระบบพี่เลี้ยงสอนงาน

(สรุปข้อมูลที่สนับสนุน สามารถมีรูปภาพประกอบได้)

-ได้รับการจัดระบบที่เหมาะสม ลักษณะงานเป็นการวาดภาพประกอบ การคิดสตอรี่บอร์ด วาดรูปประกอบกิจกรรมต่างๆของทางบริษัท ระยะเวลาการทำงาน 1 เดือนรับงาน 1-3 งาน เป็นอย่างต่ำ พี่เลี้ยงมีการแนะนำการทำงานอย่างเหมาะสม

2. การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผนและทำให้นักศึกษามีโอกาสประยุกต์ใช้วิชาความรู้ และทักษะ ตามที่ได้เรียนมา โดยใช้ความรู้ทักษะในการศึกษากระบวนการ การวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา หรือสร้างแนวทางใหม่

(สรุปข้อมูลที่สนับสนุน สามารถมีรูปภาพประกอบได้)

-การทำงานที่สถานประกอบการที่นี่ ทำให้ได้ฝึกหลายๆ อย่าง เช่นการวาดรูป อนาโตมี่เพื่อการวาดรูป การคิดสตอรี่บอร์ดที่เป็นแพลนการทำงานก่อนทำจริง

3. เป็นโครงงาน/ผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในสถานประกอบการ

หมายเหตุ: - หากเป็นงานประจำต้องสามารถนำไปพัฒนาองค์กร/หน่วยงานได้อย่างชัดเจน อาทิ ลดเวลาในการทำงานประจำลดต้นทุนค่าใช้จ่าย

-โครงงานมีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับสถานประกอบการในระหว่างปฏิบัติงานสหกิจศึกษาและ การศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน หรือมีการยื่นจดคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาหรือไม่ ถ้ามีโปรดอธิบาย



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์

The Project to design Souvenir Patterns for Euphora 1st Generation Female Virtual Idol VTuber Of Euphora Power Gacha company limited aimed at creating memorabilia and commercial promotion.

โดย

นาย รวิพล เพชรกมลผล 6506400021

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา รหัส 193 - 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1eEe_BFRn01a8diRzmck4M_n-NPKsZQsw

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบลวดลายของที่ระลึกให้กับวีทูบเบอร์ ผู้หญิงเจนที่ 1 เวอร์ชวล ไอดอล โปรเจกต์ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด เพื่อเป็นของที่ระลึกและประชาสัมพันธ์ในเชิงพาณิชย์

โดย

นาย รวิพล เพชรกมลผล 6506400021

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา รหัส 193 - 491 สหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567