

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบลวดลายบนสินค้าที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า

The Project to design souvenir patterns using the Uni concept for the 2025 Halloween event. This initiative is intended to promote the Uniinu ch. Of Euphora.

โดย

นางสาว วริศรา ชิณโชติ รหัส 6506400018

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 193-491

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบลวดลายบนสินค้าที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า

The Project to design souvenir patterns using the Uni concept for the 2025 Halloween event. This initiative is intended to promote the Uniinu ch. Of Euphora.

โดย

นางสาว วริศรา ชิณโชติ รหัส 6506400018

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 193-491

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

หัวข้อโครงงาน	โครงการออกแบบลวดลายบนสินค้าของที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ชี เฮช ของค่ายยูโฟร่า. Project to design souvenir patterns using the Uni concept for the 2025 Halloween event. This initiative is intended to promote the Uniinu ch. Of Euphora.
รายชื่อผู้จัดทำ	นางสาววริศรา ชิณโชติ 6506400018
ภาควิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี

อนุมัติให้โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ประจำภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

คณะกรรมการตรวจสอบโครงงาน

.....อาจารย์นิเทศ

(ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี)

.....ผู้นิเทศ

(นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล)

.....กรรมการกลาง

(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิมปะวัฒนะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 29 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2568

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์นิเทศ หลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี

ตามที่นางสาววริศรา ชิณโชติ นักศึกษาหลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาชิงบูรณาการ กับการทำงาน ระหว่างวันที่ 19 พฤษภาคม 2568 ถึง 29 สิงหาคม 2568 ในตำแหน่ง Digital artist ณ บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด และได้รับมอบหมายจากผู้นิเทศ(อาจารย์ที่ปรึกษา) ให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง

“โครงการออกแบบลวดลายสินค้าบนของที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด”

บัดนี้การปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานได้สิ้นสุดลงแล้ว นางสาววริศรา ชิณโชติ จึงขอส่งรายงานเล่มดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นางสาว วริศรา ชิณโชติ

นักศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

กิตติกรรมประกาศ

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษา 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 เข้ามาปฏิบัติสหกิจ กรุณาเสียสละเวลาอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่างๆ ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1.นายเศรษฐ์ ชูตระกูล Company Director / Euphora Project Manager

2.ดร. วิเชษฐ์ แสงดวงดี อาจารย์ที่ปรึกษา

และขอขอบคุณบิดา มารดา และเพื่อนๆ ที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด และผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงงานต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

วริศรา ชิณโชติ

ผู้จัดทำ

ชื่อหัวข้อโครงงาน	:	โครงการออกแบบลวดลายบนสินค้าของที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรม เทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า
หน่วยกิต	:	5 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ	:	นางสาว วริศรา ชิณโชติ
อาจารย์ที่ปรึกษา	:	ดร.วิเชษฐ์ แสงดวงดี
ระดับการศึกษา	:	ปริญญาตรี
ภาควิชา	:	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	:	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	:	3/2567

บทคัดย่อ

โครงงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบของที่ระลึกจำนวน 4 แบบ ภายใต้คอนเซ็ปต์อูนิในธีมฮาโลวีน เพื่อนำมาใช้ประกอบเป็นสินค้าของที่ระลึกและสื่อประชาสัมพันธ์ของ Uniinu ch. Euphora บริษัท พาวเวอร์ กาชาจำกัด โดยมีเป้าหมายในการช่วยสร้างภาพจำให้กับบริษัท รวมถึงการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้วีทูปเบอร์และแฟนคลับกระบวนการออกแบบอาศัยความรู้ด้านศิลปะและหลักการวาดรูปที่ผู้จัดทำได้ศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ ผลลัพธ์ที่ได้คือผลงานการออกแบบที่สามารถนำไปผลิตจริงและใช้ในการประชาสัมพันธ์ได้อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ของที่ระลึกในโอกาสหรือเทศกาลอื่น ๆ ในอนาคต

คำสำคัญ: ของที่ระลึก / วีทูปเบอร์ / การโฆษณา

ผู้ตรวจ

.....

Project Title :The Project to design souvenir patterns using the Uni concept for the 2025 Halloween event. This initiative is intended to promote the Uniinu ch. Of Euphora.

Credits : 5

By : Miss Warisara Chinnachot

Advisor : Dr.Wichet Saengduangdee

Degree : Bachelor's Degree

Major : Animation and Creative Media

Faculty : Information Technology

Academic year : 3/2024

Abstract

This project aims to design four types of souvenirs under the "Uni" concept with a Halloween theme, to be used as souvenir products and promotional media for Uniinu Ch. Euphora of Power Gacha Co., Ltd. The objective is to enhance the company's brand recognition and to promote interaction between the VTuber and fans. The design process applied artistic knowledge and drawing principles studied by the project creator and adapted them to the souvenir development. The outcome of the project is a set of souvenir designs that can be practically produced and utilized for promotional purposes, as well as serving as a guideline for further creative souvenir design in other occasions or festivals in the future.

Keywords: Souvenir / VTuber / Advertising

Approved by

.....

สารบัญ

เรื่อง **หน้า**

จดหมายนำส่งรายงาน **ก**

กิตติกรรมประกาศ **ข**

บทคัดย่อ **ค**

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) **ง**

สารบัญ **จ**

สารบัญตาราง **ฉ**

สารบัญรูปภาพ **ช**

บทที่ 1 บทนำ

1.1.ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....1

1.2.ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร.....2

1.3.ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....3-4

1.4.ชื่อ-สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....4

1.5.ระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา.....4

1.6.ที่มาและความสำคัญ.....4-5

1.7.วัตถุประสงค์ของโครงงาน.....5

1.8.ขอบเขตของโครงงาน.....5

1.9.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....5

บทที่ 2 ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1.แนวคิดเกี่ยวกับสินค้าและของที่ระลึก.....6-8

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง **หน้า**

2.2.แนวคิดเกี่ยวกับเทศกาลเฉลิมฉลอง.....8-10

2.3.แนวคิดเกี่ยวกับเทศกาลฮาโลวีน.....10-11

2.4.แนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมและการประชาสัมพันธ์เชิงรุก.....11-13

2.5.แนวคิดการออกแบบดิจิทัลอาร์ต 13-15

2.6.แนวคิดการออกแบบลวดลาย.....15

2.7.แนวคิดเกี่ยวศิลปะที่ใช้ในการออกแบบลวดลาย.....16-22

2.8.โปรแกรมในการจัดทำที่เกี่ยวข้อง.....23-25

2.9. ความสำคัญของปัญหา.....25

2.10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....25-26

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1.แผนปฏิบัติงาน.....27

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา.....27-35

3.3. รายละเอียดโครงงาน.....36-44

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน.....45-47

4.2 ผลการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย.....47

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....48

5.2 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงงาน.....48

5.3 ข้อเสนอแนะ.....48

เรื่อง **หน้า**

บรรณานุกรม.....49

ภาคผนวก.....50

ภาคผนวก ก. บรรยากาศการทำงาน.....51-52

ภาคผนวก ข. งานทั้งหมด.....53-54

ประวัติผู้จัดทำ.....55

แบบสรุปโครงงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE) 56-57

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1.สัญลักษณ์ของบริษัท.....1

ภาพที่ 1.2แผนที่บริษัท.....1

ภาพที่ 1.3 แผนผังองค์กรส่วนงาน Vtuber.....2

ภาพที่ 1.4.ช่อง Euphora official ทาง youtube.....2

ภาพที่ 1.5.ช่อง Euphora ทาง Facebook.....3

ภาพที่ 1.6.สมาชิก Vtuber ในค่าย.....3

ภาพที่ 2.1.เครื่องเบญจรงค์ลายไทย.....7

ภาพที่ 2.2.ชุดช้อนส้อม.....8

ภาพที่ 2.3.พวงกุญแจ.....8

ภาพที่2.4.เทศกาลสงกรานต์.....9

ภาพที่ 2.5.ภาพวันฮาโลวีน.....10

ภาพที่ 2.6.การวางแผนล่วงหน้า.....12

ภาพที่ 2.7.การสร้างโอกาส.....12

ภาพที่ 2.8.การสื่อสารหลายมิติ.....12

ภาพที่ 2.9.สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต.....13

ภาพที่ 2.10.โปรแกรม clipstudiopaint 14

ภาพที่ 2.11.สติ๊กเกอร์ไลน์หมีเนย.....14

ภาพที่ 2.12.ลวดลาย (Pattern Design) 15

ภาพที่2.13.ภาพวาดของ ‘หมิว–ธนาทิพย์ ดารงพิริยกุล’ เจ้าของลาย**เส้นChickenmew**.....16

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

หน้า

ภาพที่2.14.เส้น....17

ภาพที่ 2.15.รูปร่างธรรมชาติ....17

ภาพที่ 2.16.รูปร่างเรขาคณิต....18

ภาพที่ 2.17.รูปร่างอิสระ....18

ภาพที่ 2.18.รูปร่างเรขาคณิต 19

ภาพที่ 2.19.น้าหนักอ่อน-แก่ (Value)....19

ภาพที่ 2.20.โครงสี....19

ภาพที่ 2.21.สีวรรณะร้อน....20

ภาพที่ 2.22.สีวรรณะเย็น....20

ภาพที่ 2.23.สีเอกรงค์ (Monochrome)....21

ภาพที่ 2.24.สีส่วนร่วม....21

ภาพที่ 2.25.สีที่ปรากฏเด่น (Intensity)....22

ภาพที่ 2.26.สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน (Contrast)....22

ภาพที่ 2.27. Icon Clipstudiopaint....23

ภาพที่ 2.28.เครื่องมือวาดเส้นและแปรง....23

ภาพที่ 2.29.เลเยอร์....24

ภาพที่ 2.30.หน้าต่างภายในโปรแกรม....24

ภาพที่ 2.31.เครื่องมื่อ....25

ภาพที่ 3.1. สตอรี่บอร์ดที่ได้ทาใน Pv1:Isekai....28

ภาพที่ 3.2. ตัดเส้นและลงสี ใน Pv1:Isekai 28

ภาพที่ 3.3.ตัวอย่างตัดเส้น Pv2:Isekai.....29

ภาพที่ 3.4.งานทั้งหมดใน Pv2:Isekai.....29

ภาพที่ 3.5.Lynis Luminous ch. Euphora | Vtuber 30

ภาพที่ 3.12 Moodboard Model chibi Uniinu chrismas.....30

ภาพที่ 3.13 ออกแบบชุดตัวละครในธีมคริสต์มาส.....30

ภาพที่ 3.14.ตัดเส้นและแยกส่วน.....31

ภาพที่ 3.15 ลงสีและเงา Model chibi Uniinu chrismas.....32

ภาพที่ 3.16 สตอรี่บอร์ดงาน Uniinu Shorts ผัวแบก.....32

ภาพที่ 3.17 ตัดเส้นและลงสีเรียบร้อย Uniinu Shorts ผัวแบก.....33

ภาพที่ 3.18.moodboard งาน artie vampire.....33

1.19.ออกแบบเสื้อผ้าให้ทางผู้มอบหมายงานเลือก 1 34

สารบัญรูปภาพ(ต่อ

หน้า

3.20. ส่งแบบท่าทางให้ทางผู้มอบหมายงานเลือก 2.....34

3.21. ส่งตัดเส้นและลงสีพื้น.....35

3.22. final เปลี่ยนสีตาและโทนสีชุด.....35

ภาพที่ 3.23.รายละเอียดของงาน Uniinu | chibi Halloween event.....36

ภาพที่ 3.24. Design ชุดแม่มดอูนิ จากค่าย Euphora.....37

ภาพที่ 3.25.Design ชุดคิตสึเนะ(ปีศาจจิ้งจอก) จากค่าย Euphora.....37

ภาพที่ 3.26.Design ชุดเจียงซือ (ผีจีน) จากค่าย Euphora.....38

ภาพที่ 3.27.Design ชุดผีตัวตลก จากค่าย Euphora.....38

ภาพที่ 3.28.ร่างท่าทางคอมโพส.....39

ภาพที่ 3.29. ร่างภาพครั้งที่ 1.....40

ภาพที่ 3.30. ร่างภาพครั้งที่ 2 ฉบับแก้ไข.....41

ภาพที่ 3.31. ตัดเส้นตัวละคร.....42

ภาพที่ 3.32.ลงสีพื้นของตัวละคร.....43

ภาพที่ 3.33.ลงเงาตัวละคร และเสร็จสิ้นงาน เซฟงานเป็น CMYK และ RGB.....44

ภาพที่ 4.1.ผลงาน final ลวดลายบนสินค้าที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ 45

สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025

ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างจำลอง sticker.....46

ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างจำลองแก้วน้ำ.....46

ภาพที่ 4.4.ตัวอย่างจำลองถุงผ้า.....47

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของรายงาน.....24

บทที่1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

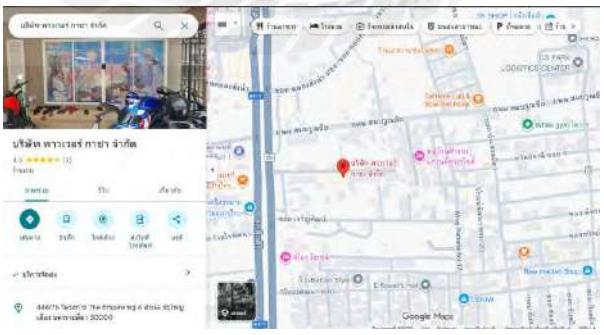
เริ่มจากร้าน PowerPay ซึ่งเป็นบริการเติมเงินสำหรับเกมออนไลน์จัดตั้งบริษัท เป็น Power Gacha 10 พ.ค. พ.ศ.2562 ต่อมามีการเริ่มทำแผนก Vtuber ในวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2565 โดยมี นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล เป็น Project Manage

1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด

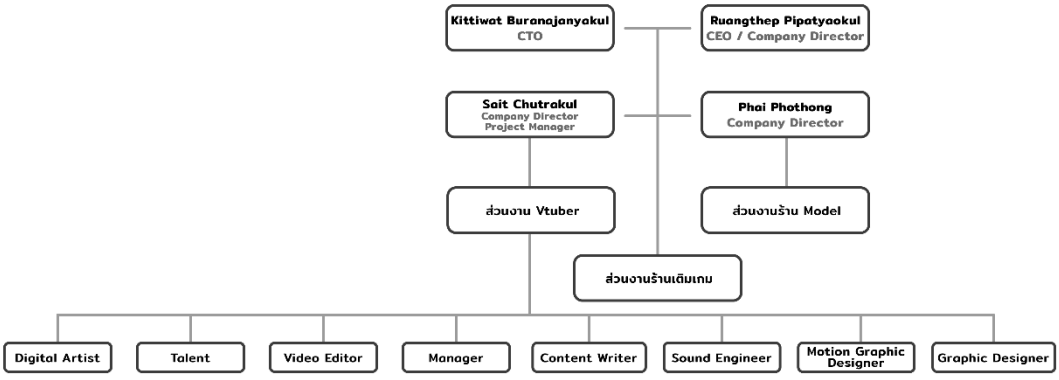
1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ ที่อยู่ 444/38 หมู่ที่ 4 ตำบลปรุใหญ่ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000



ภาพที่ 1.1.สัญลักษณ์ของบริษัท



ภาพที่ 1.2แผนที่บริษัท

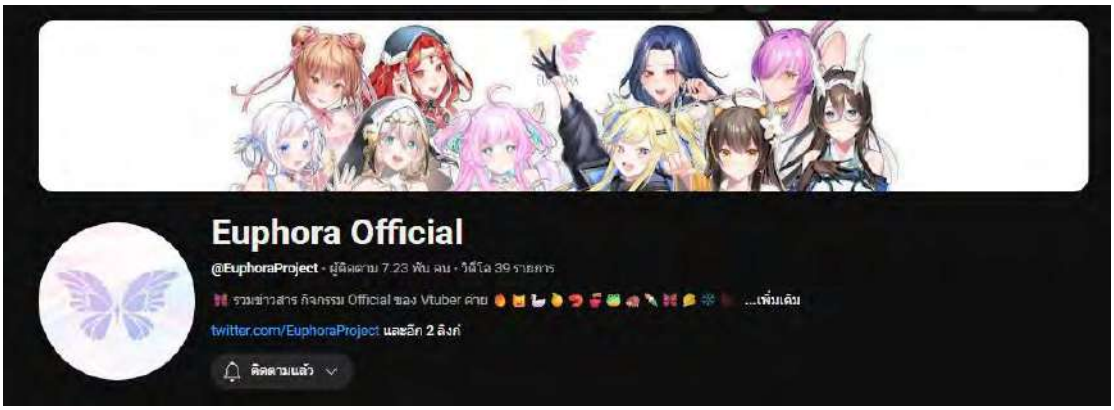


ภาพที่ 1.3 แผนผังองค์กรส่วนงาน Vtuber

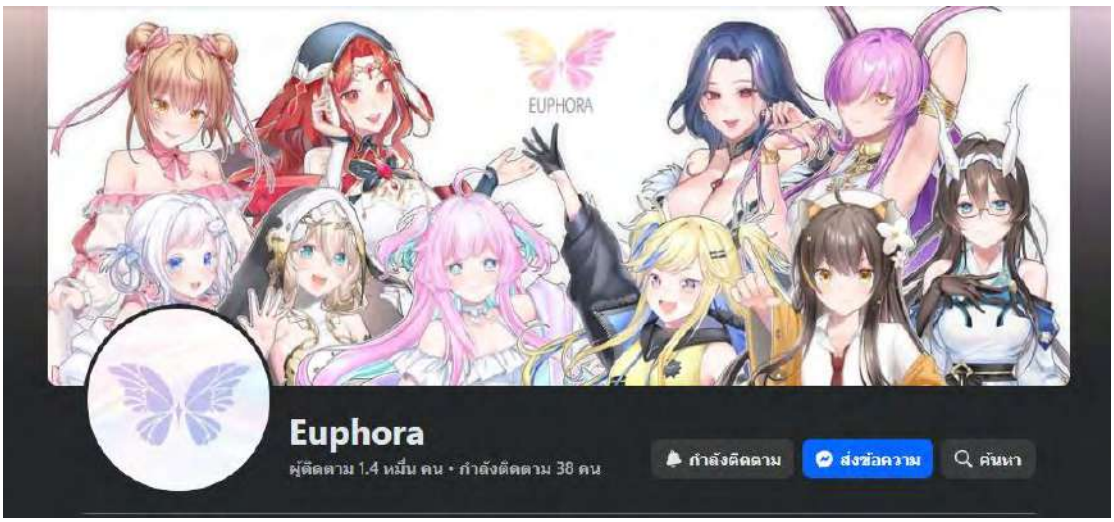
1.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัด เป็นให้บริการส่วนบุคคลอื่นๆ เช่น บริการเติมเงินออนไลน์ บริการซื้อไอเทมเกมออนไลน์ เป็นต้นค่ายยูโฟร่า (Euphora project) ค่ายนี้ก่อตั้งขึ้นในปี 2022 ในนาม PowerPay VIP และต่อมาได้ทำการ รีแบรนด์ (Rebrand) มาเป็น Euphora ในปี 2023 เป็น 1 ในโปรเจ็กต์ของค่ายพาวเวอร์กาชา ที่ให้ความบันเทิงโดยใช้ตัวละครเสมือนจริง (Vtuber) วิสัยทัศของค่ายคือ "ความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น และเป็นสุขอย่างที่สุด" ซึ่งเป็นเจตนารมณ์ของทางค่าย ที่จะส่งมอบความสุขให้กับทุกคน ทั้งผู้คนที่ติดตาม ทีมงาน และตัว Vtuber ด้วย”

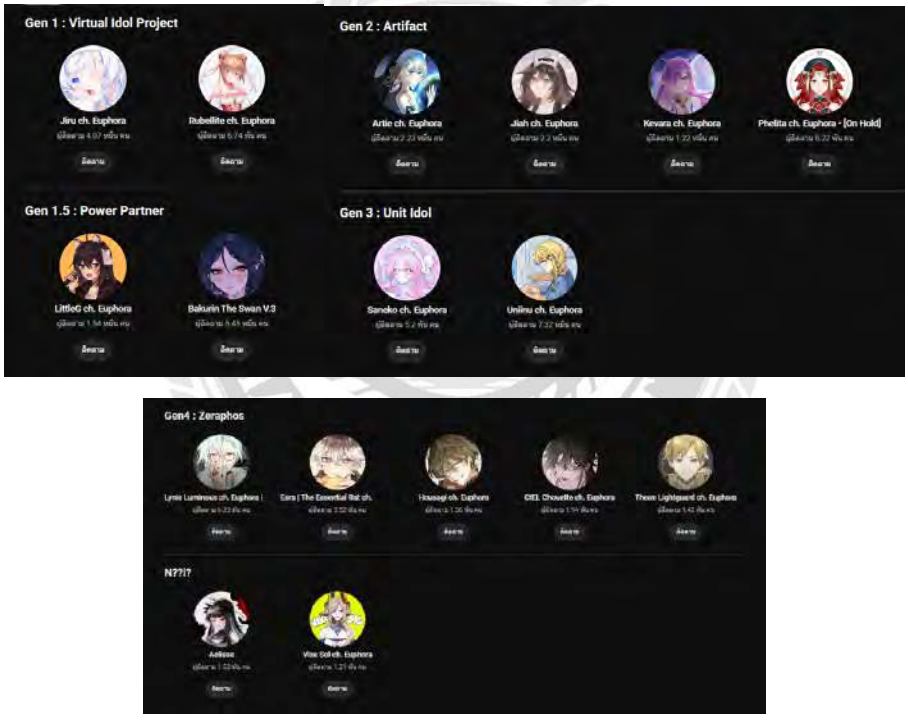
จุดมุ่งหมายขององค์กร อยากเป็นค่าย VTuber ที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ เป้าหมายคือการทำให้ศิลปินและทีมงานสามารถทำงานในสภาพแวดล้อมที่มั่นคง สนุก และมีโอกาสเติบโตไปด้วยกัน ทางบริษัทเชื่อว่าถ้าทางบริษัทสร้างคอนเทนต์ที่ดีและบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ ค่ายจะสามารถเดินหน้าต่อไปได้อย่างยั่งยืน



ภาพที่ 1.4.ช่อง Euphora official ทาง youtube



ภาพที่ 1.5.ช่อง Euphora ทาง Facebook



ภาพที่ 1.6.สมาชิก Vtuber ในค่าย

1.3.ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

การฝึกงานในตำแหน่ง ดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) ทางบริษัทมีการมอบหมายงาน โดยการให้ผู้ฝึกงานเลือกทำงานที่สนใจในขอบเขตตำแหน่งงานของตนเองที่ทางสถานประกอบการมอบหมายไว้ให้ เช่น วาดรูปประกอบคลิป วาดอีโมต วาดเพื่อนำไปประกอบสินค้า เป็นต้น และมีการมอบงาน

โดยตรงจากผู้ดูแล และ วีทูบเบอร์ โดยต้องอัพเดทงาน และคุยงานทุกวันที่ปฏิบัติงานงานอยู่ และส่งงานให้ทันเวลา

1.4 ชื่อ-สกุล และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

1.5.1 ชื่อ นาย เศรษฐ์ ชูตระกูล

1.5.2 ตำแหน่ง Company Director / Euphora Project Manager

1.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติสหกิจศึกษา

1.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน 19 พฤษภาคม - 29 สิงหาคม 2568

1.6.ที่มาและความสำคัญ

เทคโนโลยีคือ การประยุกต์ความรู้ ทักษะ วิธีการ และทรัพยากรต่างๆ เพื่อสร้างสิ่งของเครื่องมือ หรือกระบวนการที่ช่วยแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ (Britannica, 2024) ที่มีความต้องการไม่สิ้นสุดเทรนด์ใหม่ๆหรือสิ่งใหม่ๆมักจะออกมาเพื่อนตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นอินเทอร์เน็ต เทรนด์ในแต่ละยุคต์สมัย โทรศัพท์ เครื่องใช้ไฟฟ้า และอื่นๆอีกมากมาย และหนึ่งในนั้นคือ วีทูปเบอร์ที่เป็นเทรนด์มาแรงในปัจจุบัน ใช้เทคโนโลยีของกล้องแคปเจอร์จับการเคลื่อนไหวจากหน้า โดยผ่านโปรแกรม vtuber studio ที่จะจับการเคลื่อนไหวและการกระทำ

บริษัทพาวเวอร์กาชาเดิมทีเป็นบริษัทบริการรับเติมเกมต่างๆ พอมีกระแสวีทูปเบอร์จึงจัดตั้งแผนกวีทูปเบอร์ขึ้นมาโดยใช่ชื่อ ยูโฟร่า (Euphora) เพื่อเจาะกลุ่มลูกค้าใหม่ๆที่สนใจในวีทูปเบอร์ ทางผู้จัดทำได้โอกาสให้ทำจากผู้นิเทศในชื่อ โครงการออกแบบลวดลายบนของที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาล ฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด โดยช่องวีทูปเบอร์ของคุณอูนิชื่อ Uniinu ch. Euphora โดยคอนเทนต์ของช่องคุณอูนิจะเป็นการเล่นเกม รองลงมาพูดคุยกับแฟนคลับและร้องเพลง โดยโปรเจคต์นี้ที่ได้รับมอบหมายมาจะเป็นการออกแบบลวดลายของที่ระลึกของวีทูปเบอร์อูนิในเทศกาลฮาโลวีน โดยหน้าที่ที่ได้รับจะเป็นการออกแบบลวดลายคาแรคเตอร์ตัวละคร 4 แบบ เพื่อเป็นของที่ระลึก และการโปรโมทจะเป็นการโฆษณาเชิงรุกไม่ว่าจะเป็นการพูดถึง หรือ การสปอยส์ของที่ระลึก เพื่อเพิ่มการติดตามของช่อง และเป็นความทรงจำระหว่างตัวผู้ไลฟ์และแฟนคลับ

บริษัทมีการส่งเสริมการขายเทศกาลสำคัญต่างๆไม่ว่า คริสต์มาส วาเลนไทน์สงกรานต์ วันที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย สร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้ตัวละครโดยนำคัวละครในช่องมาดีไซน์วันสำคัญ

ต่างๆ ดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยเห็นว่าการส่งเสริมการตลาดในวันสำคัญอีกวันหนึ่ง ซึ่งก็คือวันฮาโลวีน เป็นเทศกาลที่ได้รับความนิยมจากวัยรุ่นในปัจจุบันค่อนข้างมาก มีสื่อต่างที่ผลิตขึ้นมาเพื่อใช้ประกอบวันฮาโลวีนในหลายๆอย่าง เช่น หมวก หน้ากาก ชุดแต่งกาย สิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าถ้านำมาใช้ประกอบเป็นของที่ระลึกในวันฮาโลวีน ซึ่งจะทำให้สามารถ ใช้ประกอบเป็นเครื่องเตือนความทรงจำต่างๆที่เกิดขึ้นในวันฮาโลวีน รวมทั้งนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อีก ผู้วิจัยจึงเห็นว่าสร้างเป็นจุดขายของช่องได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยก็เห็นว่าการออกแบบลวดลายตัวละครในคอนเซ็ปต์ฮาโลโลวีนนอกจากจะใช้ประกอบวันฮาโลวีนแล้วยังเป็นเครื่องมือสร้างภาพจำให้กับช่องของวีทูปเบอร์ได้ดียิ่งขึ้น

1.7. วัตถุประสงค์ของโครงงาน

1.7.1. เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์ 4 แบบ ใช้ประกอบของที่ระลึกและสื่อประชาสัมพันธ์ของบริษัท ได้แก่ แม่มด,คิตสึเนะ(ปีศาจจิ้งจอก),เจียงซือ และผีตัวตลก ให้แก่ Uniinu ch. Euphora

1.7.2. เพื่อใช้ในการโฆษณาเชิงรุกทางช่องทาง Youtube,facebook ให้แก่ช่อง Uniinu ch. Euphora

1.8. ขอบเขตของโครงงาน

1.8.1.ออกแบบลวดลายของที่ระลึก 4 แบบ โดยมี แม่มด,คิตสึเนะ(ปีศาจจิ้งจอก),เจียงซือ และผีตัวตลก ให้แก่ Uniinu ch. Euphora

1.8.2.ออกแบบพวงกุญแจลวดลายของที่ระลึก 4 แบบ โดยมี แม่มด,คิตสึเนะ(ปีศาจจิ้งจอก), เจียงซือ และผีตัวตลก

1.8.2.ออกแบบสแตนดี้ลวดลายของที่ระลึก 4 แบบ โดยมี แม่มด,คิตสึเนะ(ปีศาจจิ้งจอก),เจียงซือ และผีตัวตลก

1.8.3.ออกแบบการ์ดลวดลายของที่ระลึก 4 แบบ โดยมี แม่มด,คิตสึเนะ(ปีศาจจิ้งจอก),เจียงซือ และผีตัวตลก

1.9.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.9.1.ได้ผลงานออกแบบลวดลายที่สามารถนำไปใช้ผลิตเป็นสินค้าที่ระลึก เช่น สแตนดี้ , พวงกุญแจ และ การ์ดสะสม เป็นต้น

1.9.2ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่าง VTuber และแฟนคลับผ่านการใช้สินค้าที่ระลึกเป็นสื่อกลาง

บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายงานผลการดำเนินโครงานสหกิจศึกษาโครงการออกแบบลวดลายสินค้าของที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซี เฮช ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด ในตำแหน่ง Digital artist เพื่อศึกษาการออกแบบลวดลายเพื่อนำไปเป็นของที่ระลึก โดยนำเสนอความบันเทิงผ่านวีทูบเบอร์ในสังกัด พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการสร้างรอยยิ้มแก่ผู้คนผ่านการสตรีมมิ่งการจัดทำของที่ระลึกสำหรับผู้รับชมนอกจากจะช่วยเสริมสร้างความผูกพันระหว่างวีทูบเบอร์ และแฟนคลับให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้นแล้ว โดยเป็นการสนับสนุนที่ช่วยให้ค่ายสามารถพัฒนาต่อไปได้อย่างยั่งยืน

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.แนวคิดเกี่ยวกับสินค้าและของที่ระลึก

2.2.แนวคิดเกี่ยวกับเทศกาลเฉลิมฉลอง

2.3.แนวคิดเกี่ยวกับเทศกาลฮาโลวีน

2.4.แนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์เชิงรุก

2.5.แนวคิดการออกแบบดิจิทัลอาร์ต

2.6.แนวคิดการออกแบบลวดลาย

2.7.แนวคิดเกี่ยวศิลปะที่ใช้ในการออกแบบลวดลาย

2.7.1.ทัศนธาตุ

2.8.โปรแกรมในการจัดทำที่เกี่ยวข้อง

2.9. ความคำคัญของปัญหา

2.10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสินค้าและของที่ระลึก

ความหมายของสินค้าและที่ของสินค้าและของที่ระลึกทางผู้วิจัยทำได้รวบรวมความหมายของที่ระลึกจากผู้รู้และนักวิชาการต่างๆ ได้กล่าวไว้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของที่สินค้าและของที่ระลึกไว้ว่า เป็นสินค้าที่ทำให้เกิดความระลึกนึกถึง ถึงเรื่องราวและเหตุการณ์ในอดีตได้

ประเสริฐ ศีลรัตนา (2544) ได้กล่าวถึงที่ระลึกว่า สินค้าและของที่ระลึกหมายถึง สิ่งของต่างๆ ที่นำมาใช้เพื่อเป็นสิ่งกระตุ้นความทรงจำ และทำให้เกิดการนึกถึงและคิดถึง ย้อนนึกไปในเหตุการณ์ในอดีต ประสบการณ์ในอดีต รวมปถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องได้อย่างชัดเจน เป็นสัญลักษณ์แทนตัวบุคคลและเหตุการณ์ต่างๆ ที่นำไปสู่การนึกถึงและการจดจำ

จากความหมายของที่ระลึกข้างต้น ทางผู้วิจัยได้ทำการสรุปว่า สินค้าที่ระลึกหมายถึง สิ่งของต่างๆ ที่สามารถนำมาใช้เป็นสิ่งกระตุ้นทำให้เกิดการนึกถึง และคิดถึง หรือเป็นสัญลักษณ์แทนตัวบุคคล หรือเหตุการณ์ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในการประชาสัมพันธ์เชิงรุก เป็นเครื่องมือที่ช่วยระลึกถึงความทรงจำกับเจ้าของของที่ระลึก หรือเหตุการณ์ต่างๆ

2.1.1.สินค้าที่ระลึกประเภทต่างๆ

2.1.1.1ของที่ระลึกจากสถานที่

เป็นสิ่งที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้นๆ เช่น เครื่องจักสาน ผ้าไหมไทย หรือของที่ระลึกที่สะท้อนวัฒนธรรม เช่น เครื่องเบญจรงค์ลายไทย



ภาพที่ 2.1.เครื่องเบญจรงค์ลายไทย

ที่มาhttps://www.silpa-mag.com/culture/article_13969

2.1.1.2.ของที่ระลึกที่ใช้ประโยชน์ได้

ของที่ละลึกที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทำให้ผู้รับรู้สึกถึงคุณค่าและยังคงจดจำแบรนด์หรือผู้ให้ได้ เช่น สมุดโน้ต ปากกา กระเป๋าผ้า เป็นต้น



ภาพที่ 2.2.ชุดช้อนส้อม

ที่มาhttps://www.micronware.co.th/product/super-lock-

2.1.1.3.ของที่ระลึกที่เชื่อมโยงกับกิจกรรม

เป็นสิ่งของที่มอบให้ในงานต่างๆ เช่น ของที่ระลึกงานสัมมนา ของชำร่วยในงานแต่งงาน หรืองานศพ อาจจะเป็นพวงกุญแจ กระเป๋าใบเล็ก หรือสิ่งของที่พกพาสะดวก



ภาพที่ 2.3.พวงกุญแจ

ที่มา:https://thai.alibaba.com/

2.2.แนวคิดเกี่ยวกับเฉลิมฉลองเทศกาล

จากเว็บสำนักงานราชบัณฑิตยสภา กล่าวไว้ว่า เฉลิมฉลอง ประกอบด้วยคำว่า เฉลิม กับ ฉลอง. เฉลิม แปลว่า ยกย่องขึ้น เพิ่มพูน ใช้เป็นคำราชาศัพท์ เช่น เฉลิมพระยศ แปลว่า เพิ่มพระยศ เมื่อพระราชวงศ์พระองค์ใดพระองค์หนึ่งทรงประกอบพระราชกรณียกิจหรือพระกรณียกิจเป็นคุณประโยชน์แก่ประเทศชาติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวก็จะทรงเฉลิมพระยศให้สูงขึ้น เช่น เฉลิมพระยศ สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา ขึ้นทรงกรมเป็น กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์. เฉลิม ใช้ในความหมายว่า เป็นเลิศ เป็นยอด เป็นสิ่งที่สำคัญ เช่น วันเฉลิมพระชนมพรรษา

คือ วันสำคัญที่มีพระราชพิธีเพื่อให้เป็นสิริมงคลแก่พระชนมพรรษา เนื่องในวันคล้ายวันพระบรมราชสมภพของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว หรือวันคล้ายวันพระราชสมภพของสมเด็จพระบรมราชินีนาถ. คนธรรมดาเมื่อมีบ้านใหม่ จะมีการทำบุญเรียกว่า ทำบุญขึ้นบ้านใหม่ ถ้าเป็นพระราชมนเทียรของพระเจ้าแผ่นดิน ก็จะใช้คำว่า เฉลิม เช่นเดียวกัน คือ เฉลิมพระราชมนเทียร

ฉลอง หมายถึง จัดงานรื่นเริงเพื่อแสดงความยินดีในความสำเร็จของกิจการใดกิจการหนึ่ง อาจมีการทำบุญด้วย เช่น ฉลองปริญญา ฉลองพระภิกษุบวชใหม่. ฉลองในความหมายนี้อาจใช้ซ้อนเป็น เฉลิมฉลอง ก็ได้ เช่น ชาวบ้านดีใจที่สร้างโบสถ์ใหม่ได้สำเร็จ จึงจัดงานเฉลิมฉลองกันเจ็ดวันเจ็ดคืนทีเดียว ตัวอย่างการเฉลิมฉลองมีดังนี้

-การแสดงความยินดี: เพื่อแสดงความสุขและความพึงพอใจต่อความสำเร็จ

-การรำลึกถึง: เพื่อระลึกถึงเหตุการณ์สำคัญหรือบุคคลสำคัญ

-การสร้างความสัมพันธ์: การรวมตัวกันเพื่อสร้างความผูกพันและความอบอุ่นใจ

-การเริ่มต้นใหม่: การเฉลิมฉลองมักเกี่ยวข้องกับการเริ่มต้นใหม่และการเริ่มต้นสิ่งดี ๆ ในปีถัดไป



ภาพที่2.4.เทศกาลสงกรานต์

ที่มา: http://event.sanook.com/day/songkran-4/

เอกสารประกอบการสอนวิชาเทศกาลและพิธีกรรมในพระพุทธศาสนามหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย (๒๕๕๔, หน้า ๒-๓) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เทศกาล หมายถึง เวลา ช่วงเวลา ระยะเวลาในประเทศใดประเทศหนึ่งที่มีการกำหนดหมายกันเพื่อทำกิจกรรม อย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน และบางครั้งก็พบว่ามีการนำเอาคำว่าเทศกาล และประเพณีมาใช้ในความหมาย เดียวกัน ทั้ง ๒ คำมีความหมายคาบเกี่ยวกันอย่างใกล้ชิด แต่เมื่อพิจารณาให้ละเอียดลงไปก็พบว่า เทศกาล มักจะมีเงื่อนไข

เรื่องเวลาเป็นตัวกำหนด เช่นเทศกาลลอยกระทง ไม่สามารถที่จะลอยกระทง ในเดือนอื่นๆ ได้ นอกจากวันเพ็ญ เดือน ๑๒ เท่านั้น ขณะที่ประเพณีที่ไม่ตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขเรื่อง เวลา เช่น ประเพณีงานศพ ประเพณีแต่งงาน ประเพณีขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ (๒๕๔๖, หน้า ๕๔๐) ได้ให้ความหมายไว้ว่า “เทศกาล” หมายถึง คราว หรือ สมัยที่กำหนดให้เป็นประเพณี เพื่อทำบุญและงานรื่นเริงในท้องถิ่น คราวสมัยที่กำหนดไว้เป็นประเพณีเพื่อทำบุญและการรื่นเริงในท้องถิ่นที่ว่านั้นเช่น วันสารท เข้าพรรษา

และเทศกาลมักเกี่ยวข้องกับประเพณี ความเชื่อ หรือ ศาสนาของชุมชน ตัวอย่าง เช่น สงกรานต์ ลอยกระทง ตรุษจีน กินเจ อีสเตอร์ ฮัลโลวีน คริสต์มาส เป็นต้น เทศกาลส่วนใหญ่มักจัดขึ้นปีละครั้ง คือการถือเอาวันครบรอบปีของเทศกาลครั้งก่อนมาตั้งเป็นครั้งถัดไป.

จากความหมายของการเฉลิมฉลองเทศกาล การเฉลิมฉลองคือการยินดีกับความสำเร็จหรือยินดีกับการเปลี่ยนสถานะ และเทศกาลคือช่วงเวลา ระยะเวลาในประเทศใดประเทศหนึ่งที่มีการกำหนดหมายกันเพื่อทำกิจกรรมเมื่อนำมาใช้ร่วมกันจะสื่อถึงการเฉลิมฉลองเทศกาลที่หมู่คนมีการทำอะไรเหมือนกันใน วันและเวลาที่เหมือนกัน มาร่วมแสดงความยินดี หรือการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในคนหมู่มาก.

2.3.แนวคิดเกี่ยวกับเทศกาลฮาโลวีน

วันฮาโลวีน (Halloween) เป็นงานฉลองในคืนวันที่ 31 ตุลาคมของทุกปี เป็นวันหนึ่งที่ผู้คนทั่วโลกต่างก็เฉลิมฉลองกันด้วยหลากหลายกิจกรรม เช่น การประดับตกแต่งบ้านด้วยฟักทองแกะสลักหน้าผี การออกงานปาร์ตี้แต่งกายเป็นผีและสัตว์ประหลาด



ภาพที่ 2.5.ภาพวันฮาโลวีน

ที่มา:https://www.micronware.co.th

ประวัติวันฮาโลวีนมีต้นกำเนิดมาจากเทศกาลSamhainของชาวเซลต์ ชาวเคลต์เป็นชนเผ่าพื้นเมืองในยุโรปตะวันตก เชื่อว่าวันที่ 31 ตุลาคมเป็นวันสิ้นสุดของฤดูร้อนและเริ่มต้นฤดูหนาว ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่โลกแห่งความตายและโลกแห่งชีวิตมาบรรจบกันวิญญาณของคนตายจะออกมาเดินเร่ร่อนบนโลกมนุษย์ ชาวเคลต์จึงจัดพิธีกรรมเพื่อต้อนรับวิญญาณเหล่านี้ และเพื่อขอพรให้วิญญาณเหล่านี้ไม่ทำร้ายพวกเขา

2.4.แนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์และการประชาสัมพันธ์เชิงรุก

การประชาสัมพันธ์ คือ คือ การที่บุคคลหรือคณะบุคคลในองค์กร สถาบัน และหน่วยงาน ได้วางแผนการสื่อสารเพื่อเผย แพร่ข้อมูลข่าวสารไปยังกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้องกับองค์กรทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดีต่อองค์กร ยอมรับและจดจำองค์กรซึ่งก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดี การประชาสัมพันธ์ มีความสำคัญ “ทรงพลัง” เป็นอย่างมากในการขับเคลื่อนกลไกทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองให้ดำเนินไปอย่างราบรื่น ให้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายทั้งในองค์กรภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคเอกชน เมื่อมีปัญหาวิกฤตการณ์เกิดขึ้น ทั้งภายใน และภายนอกองค์กร การประชาสัมพันธ์ที่ดี จะต้องมีการค้นคว้าหาข้อมูลมีการวางแผน ออกแบบ เลือกช่องทางการติดต่อสื่อสาร และการประเมินผล ซึ่งยุคนี้ อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ (social media)

การประชาสัมพันธ์เชิงรุก หมายถึง การดำเนินงานประชาสัมพันธ์ที่มุ่งเน้นการวางแผนล่วงหน้า มีการจัดเตรียมกลยุทธ์และกิจกรรมที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ก่อนที่ปัญหาหรือวิกฤติจะเกิดขึ้น โดยไม่รอให้เหตุการณ์บังคับให้องค์กรต้องแก้ไข แต่เป็นการสร้างโอกาสใหม่ ๆ เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ ความน่าเชื่อถือ และความสัมพันธ์อันดีกับสาธารณชน

กล่าวคือ การประชาสัมพันธ์เชิงรุกจะเน้นการริเริ่ม (Initiative) ขององค์กร ใช้การสื่อสารในเชิงกลยุทธ์ (Strategic Communication) เพื่อสร้างการรับรู้ที่ดีอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยทั้งสื่อดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ตรงจุดและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ลักษณะสำคัญของการประชาสัมพันธ์เชิงรุก

1.การวางแผนล่วงหน้า (Planned Communication)

องค์กรจะไม่เพียงแค่ตอบสนองต่อปัญหาที่เกิดขึ้น แต่จะมีการวิเคราะห์แนวโน้ม วางแผนกิจกรรม และกำหนดกลยุทธ์ระยะสั้นและระยะยาว



ภาพที่ 2.6.การวางแผนล่วงหน้า

ที่มา: https://www.rosemet.com/adaptive-project-planning/

2.การสร้างโอกาส (Opportunity Creation)

ใช้กิจกรรมประชาสัมพันธ์เพื่อเปิดโอกาสใหม่ ๆ ให้กับองค์กร เช่น การจัดงานอีเวนต์ การออกแคมเปญ หรือการนำเสนอเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค



ภาพที่ 2.7.การสร้างโอกาส

ที่มา: https://www.funplus.in.th/event-tips/5-idea-interactive-event/

3.การสื่อสารหลายมิติ (Multichannel Communication)

ทั้งการสื่อสารผ่านสื่อมวลชน สื่อออนไลน์ โซเชียลมีเดีย อินฟลูเอนเซอร์ และกิจกรรมพบปะโดยตรง เพื่อให้ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 2.8.การสื่อสารหลายมิติ

ที่มา:https://fortunetown.co.th/reviews/how-to-be-streamer/

4.การสร้างความสัมพันธ์ (Relationship Building)

ไม่ใช่เพียงแค่การเผยแพร่ข้อมูล แต่เป็นการสร้างความผูกพันระยะยาว อาศัยการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) เพื่อรับฟังความคิดเห็นและปรับปรุงการดำเนินงาน

ดังนั้น การประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านการออกแบบสินค้าที่ระลึกจึงเป็นกลยุทธ์ที่ช่วยสร้างความโดดเด่น กระตุ้นความสนใจ และเพิ่มโอกาสในการจดจำช่อง *อูนิ ซีเฮช* ของค่ายยูโฟร่า

2.5.แนวคิดการออกแบบดิจิทัลอาร์ต

สุริยะ ฉายะเจริญ (2557) กล่าวไว้ว่า“ดิจิทัลอาร์ต”(DigitalArt) กล่าวไว้ว่าเป็นงานสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่มีเทคนิคในการนำเสนอที่หลากหลายวิวัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลก้าวหน้าในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1970 ผลงานที่เรียกว่าดิจิทัลอาร์ตนั้นมีลักษณะที่เกิดจากกระบวนการผลิตขึ้นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หรือจากการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ในช่วงแรก (ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1970) เกิดศัพท์ที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์-อาร์ต” (Computer Art) และ “มัลติมีเดียอาร์ต” (Multimedia Art) แต่หลังการสิ้นสุดของศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบันนี้ ดิจิทัลอาร์ตอยู่ภายใต้ร่มเงาของคำว่า “นิวมีเดียอาร์ต” (New Media Art)



ภาพที่ 2.9.สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต

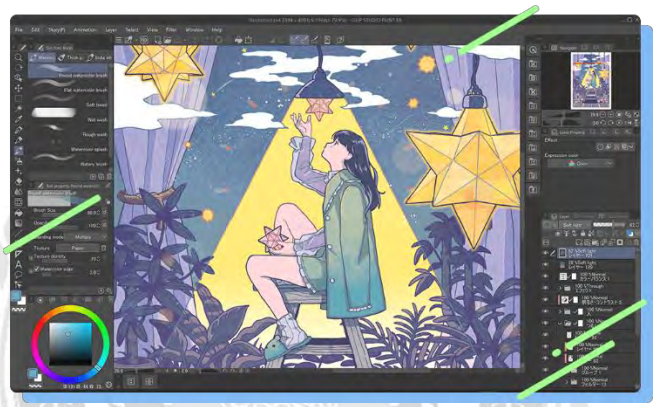
ที่มา:https://digitalart.utcc.ac.th/blogs/20241217-what-is-digital-art/

ดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) หมายถึง ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน แทนการใช้วัสดุหรือเทคนิคศิลปะแบบดั้งเดิม เช่น พู่กัน สี หรือผ้าใบ แนวคิดของการออกแบบดิจิทัลอาร์ตจึงครอบคลุมตั้งแต่ การสร้างสรรค์ลวดลาย การเลือกสี ไปจนถึงการจัดองค์ประกอบ ซึ่งทั้งหมดสามารถปรับแต่งได้อย่างอิสระ รวดเร็ว และมีความหลากหลาย

ดิจิทัลอาร์ตมีจุดเด่นที่สำคัญ ได้แก่

1. ความยืดหยุ่นในการออกแบบ
   ผู้สร้างสามารถแก้ไข ทดลอง และพัฒนาไอเดียได้หลายรูปแบบ โดยไม่จำกัดด้วยวัสดุหรือเทคนิคทางกายภาพเหมือนศิลปะแบบดั้งเดิม

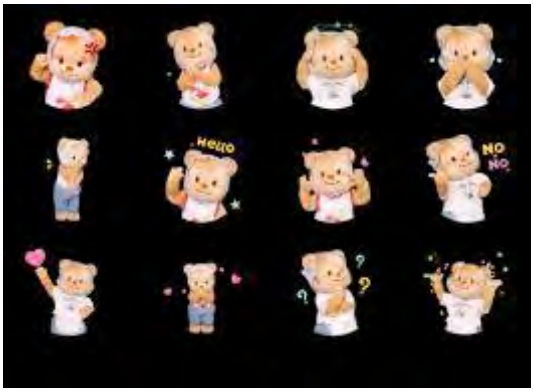
2. การใช้เครื่องมือดิจิทัล
   โปรแกรมออกแบบ เช่น Photoshop, Illustrator, Procreate หรือ Clip Studio Paint ช่วยให้สามารถวาด สร้างพื้นผิว (Texture) เติมสี และใช้เอฟเฟกต์พิเศษ เช่น แสงเงา ความเรืองแสง หรือการไล่เฉดสี ได้อย่างสมจริงและมีเอกลักษณ์



ภาพที่ 2.10.โปรแกรม clipstudiopaint

https://tips.clip-studio.com/en-us/official

3. การออกแบบเพื่อการประยุกต์ใช้หลากหลาย
   ผลงานดิจิทัลอาร์ตสามารถนำไปต่อยอดได้ทั้งในรูปแบบ งานสิ่งพิมพ์ (Print) เช่น สินค้าที่ระลึก เสื้อผ้า สติ๊กเกอร์ และ งานดิจิทัล (Digital Content) เช่น แอนิเมชัน โมเดลคาแรกเตอร์ หรือภาพสำหรับโซเชียลมีเดีย



ภาพที่ 2.11.สติ๊กเกอร์ไลน์หมีเนย

ที่มา:https://www.facebook.com/61561214554227/post

4. การสร้างอัตลักษณ์ผ่านลวดลายและสีสัน
   ในการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ลวดลายและโทนสีจะถูกใช้เพื่อสะท้อนคอนเซ็ปต์และอารมณ์ของผลงาน เช่น ในการออกแบบของที่ระลึกคอนเซ็ปต์ อูนิสำหรับเทศกาลฮาโลวีนใช้สีโทนสดใสพื่อเพิ่มความน่ารัก ทำให้เกิดความแตกต่างจากฮาโลวีนสไตล์ทั่วไป

5. ความเป็นเอกลักษณ์และการสื่อสารกับผู้บริโภค
   การออกแบบดิจิทัลอาร์ตไม่ได้เป็นเพียงการสร้างความสวยงาม แต่ยังเป็นการสื่อสารคอนเซ็ปต์ เรื่องราว และตัวตนของแบรนด์หรือกิจกรรม ผ่านภาพที่ดูเข้าถึงง่ายและเป็นที่จดจำ

2.6.แนวคิดการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลาย (Pattern Design) เป็นการนำเอาองค์ประกอบทางศิลปะมาจัดเรียง สร้างความสัมพันธ์ และทำซ้ำกันอย่างมีระบบ เพื่อให้เกิดความงดงาม สร้างเอกลักษณ์ และถ่ายทอดความหมายตามคอนเซ็ปต์ที่ต้องการ ลวดลายจึงถือเป็นภาษาทางทัศนศิลป์ที่สื่อสารกับผู้ชมได้โดยตรง ทั้งในเชิงสัญลักษณ์และในเชิงสุนทรียะ



ภาพที่ 2.12.ลวดลาย (Pattern Design)

ที่มา:http://netra.lpru.ac.th/~weta/m2/m2_print.html

ลวดลายมีบทบาทสำคัญในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็น การตกแต่งสิ่งของเครื่องใช้, งานหัตถกรรม, ศิลปกรรมดั้งเดิม, ไปจนถึง งานออกแบบสมัยใหม่ เช่น สินค้าที่ระลึก แฟชั่น กราฟิกดีไซน์ และดิจิทัลอาร์ต โดยการออกแบบลวดลายที่ดีจะต้องคำนึงถึงหลักการพื้นฐาน ดังนี้

2.7.แนวคิดเกี่ยวศิลปะที่ใช้ในการออกแบบลวดลาย

2.7.1.ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุ (Visual Elements) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้

จุด (Dot) หมายถึง รอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลม ๆ ปรากฏที่พื้นผิว ซึ่งเกิดจากการจิ้ม กด กระแทก ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ดินสอ ปากกา และวัสดุปลายแหลมทุกชนิด และเป็นต้นกำเนิดของเส้น รูปร่าง รูปทรง แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ เช่น นำจุดมาวางเรียงต่อกันจะเกิดเป็นเส้น และการนำจุดมาวาง



ภาพที่2.13.ภาพวาดของ ‘หมิว–ธนาทิพย์ ดำรงพิริยกุล’ เจ้าของลายเส้น Chickenmew

ที่มา: https://groundcontrolth.com/blogs/chickenmew

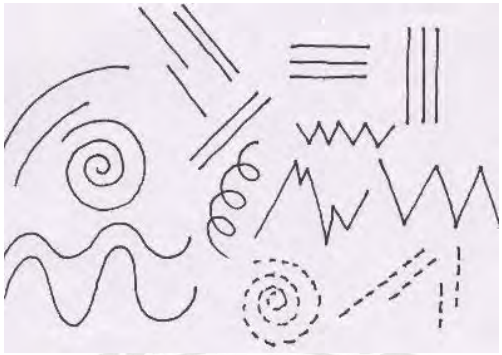
2. เส้น (Line) เป็นสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ เพราะทำให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะ ทุกแขนง ใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เห็นและสิ่งที่คิดจินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปภาพ

เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดหลาย ๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทางยาว

โดยเส้นมีลักษณะที่ต่างกันและแต่ละเส้นก็สื่อความหมายไม่เหมือนกันดังนี้

- เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เงียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสายตา
- 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 สับสน วุ่นวาย และการขัดแย้ง
- เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน



ภาพที่2.14.เส้น

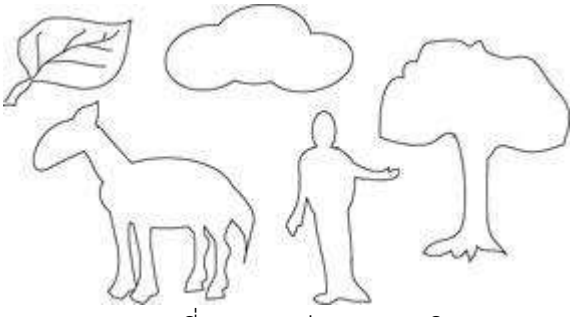
ที่มา https://www.nectec.or.th/schoolnet/library/create-web/10000/arts/10000-6116.html

3. รูปร่างและรูปทรง

รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้าง และความยาว

รูปร่างแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

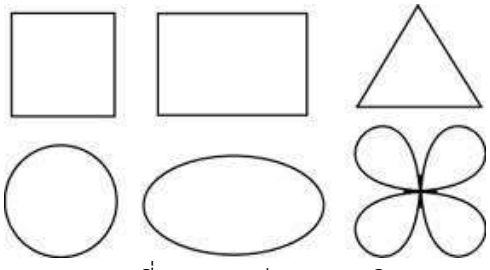
- รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น



ภาพที่ 2.15.รูปร่างธรรมชาติ

ที่มา: https://media.prc.ac.th/ICT/%

- รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น



ภาพที่ 2.16.รูปร่างเรขาคณิต

ที่มา: https://media.prc.ac.th/ICT/%

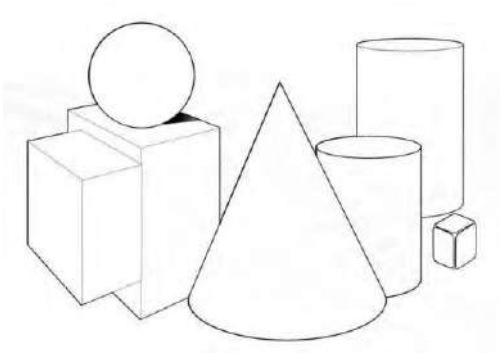
- รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น



ภาพที่ 2.17.รูปร่างอิสระ

ที่มา: https://images.pexels.com/photos/40784/drops-of-water-water-nature-liquid-40784.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&dpr=1&w=500

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนาหรือลึก คือ จะให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก



ภาพที่ 2.18.รูปร่างเรขาคณิต

ที่มา.http://www.praphansarnblog.com/asianmanga/?p=36

4. น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)

หมายถึง จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง



ภาพที่ 2.19.น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)

ที่มา: https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/value/

5. สี (Colour)

หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกสดใส ร่าเริง ตื่นเต้น หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น



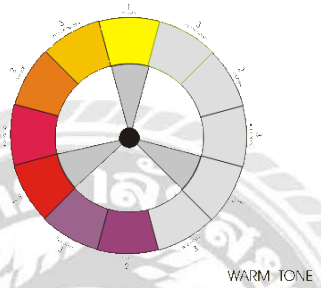
ภาพที่ 2.20.โครงสี

ที่มา:https://shutterstockthailand.com/blog/color-scheme-definitions-types-examples/

สีและการนำไปใช้

5.1 วรรณะของสี (Tone) จากวงจรสีธรรมชาติ ในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะ คือ

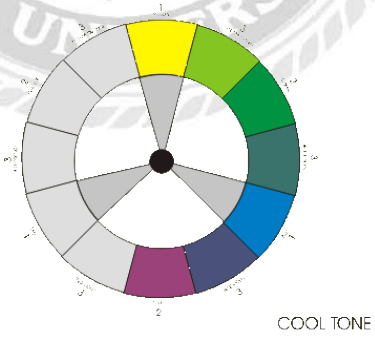
- สีวรรณะร้อน ได้แก่สีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง เป็นต้น



ภาพที่ 2.21.สีวรรณะร้อน

ที่มา:http://www.digitalschool.club/digitalschool/technologym1-3/inventionm1_1/lesson3/p7.php

- สีวรรณะเย็น ได้แก่ สีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย เช่น สีเขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง เป็นต้น

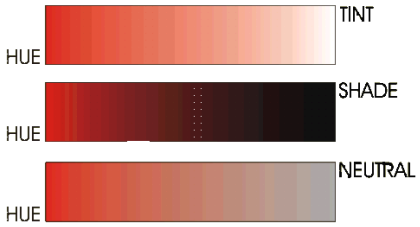


ภาพที่ 2.22.สีวรรณะเย็น

ที่มา:http://www.digitalschool.club/digitalschool/technologym1-3/inventionm1_1/lesson3/p7.php

5.2 ค่าของสี (Value of colour) หมายถึง สีใดสีหนึ่งทำให้ค่อย ๆ จางลงจนขาวหรือสว่างและทำให้ค่อย ๆ เข้มขึ้นจนมืด

5.3 สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือใช้เพียงสีเดียวในการเขียนภาพ โดยให้ค่าของสีอ่อน กลาง แก่ คล้ายกับภาพถ่าย ขาว ดำ



ภาพที่ 2.23.สีเอกรงค์ (Monochrome)

ที่มา: http://www.digitalschool.club/digitalschool/technologym1-3/inventionm1_1/lesson3/p7.php

5.4 สีส่วนรวม (Tonality) หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่ให้อิทธิพลเหนือสีอื่นทั้งหมด เช่น การเขียนภาพทิวทัศน์ ปรากฏสีส่วนรวมเป็นสีเขียว สีน้ำเงิน เป็นต้น



ภาพที่ 2.24.สีส่วนร่วม

ที่มา:https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20

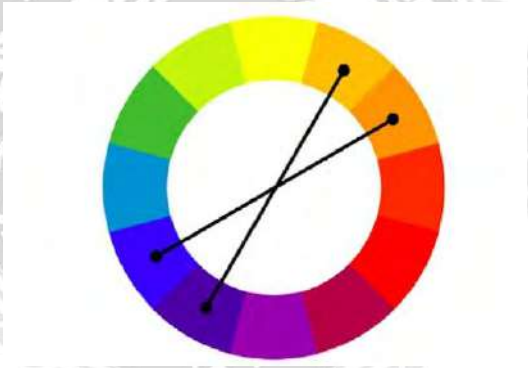
5.5 สีที่ปรากฏเด่น (Intensity) เกิดจาก สีแท้ คือสีที่เกิดจากการผสมกันในวงจรสี เป็นสีหลักที่ผสมขึ้นตามกกฎเกณฑ์และไม่ถูกผสมด้วยสีกลางหรือสีอื่น ๆ จะมีค่าความเข้มสูงสุด หรือแรงจัดที่สุด เป็นค่าความแท้ของสีที่ไม่ถูกเจือปน เมื่อสีเหล่านี้ อยู่ท่ามกลางสีอื่น ๆ ที่ถูกผสมให้เข้มขึ้น หรืออ่อนลง ให้มืด หม่น หรือเปลี่ยนค่าไปแล้ว



ภาพที่ 2.25.สีที่ปรากฏเด่น (Intensity)

ที่มา: https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20

5.6 สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีแดงกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีส้ม สีม่วงกับสีเหลือง



ภาพที่ 2.26.สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน (Contrast)

ที่มา: https://gpa.agency/colour-schemes/

6. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบใดก็ตาม ถ้าปล่อยให้มีพื้นที่ว่างมากและให้มีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะให้ความรู้สึกอ้างอ้าง โดดเดี่ยว

7. พื้นผิว (Texture) หมายถึง พื้นผิวของวัตถุต่าง ๆ ที่เกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น พื้นผิวของวัตถุที่แตกต่างกัน ย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย

2.8.โปรแกรมในการจัดทำที่เกี่ยวข้อง

Clipstudiopaint เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการสร้างงานศิลปะดิจิทัล พัฒนาโดยบริษัท Celsys ประเทศญี่ปุ่น โปรแกรมนี้ได้รับการออกแบบเพื่อสนับสนุนการวาดภาพ สร้างสรรค์การ์ตูนและมังงะ รวมถึงการผลิตอนิเมชันสั้น โดยมีทั้งรุ่น Pro สำหรับงานวาดทั่วไป และ EX สำหรับงานการ์ตูนหลายหน้าและอนิเมชัน



ภาพที่ 2.27. Icon Clipstudiopaint

ที่มา: https://download.cnet.com/clip-studio-paint-ex-for-manga/3000-31711_4-77774690.html

โปรแกรมนี้มี ฟังก์ชันสำคัญหลายด้าน ได้แก่

1. เครื่องมือวาดเส้นและแปรง (Drawing and Brush Tools)
   รองรับการปรับแต่งเส้นและแปรงอย่างละเอียด ทำให้สามารถสร้างเส้นที่มีลักษณะเฉพาะทั้งเส้นเรียบ เส้นพู่กัน หรือเส้นเท็กซ์เจอร์แบบต่าง ๆ



ภาพที่ 2.28.เครื่องมือวาดเส้นและแปรง

ที่มา: ผู้จัดทำ

2. ระบบเลเยอร์ (Layer System)

   การจัดการเลเยอร์หลายประเภท เช่น เลเยอร์วาดเส้น, เลเยอร์สี, และเลเยอร์เวกเตอร์ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถปรับแก้ไขงานได้อย่างยืดหยุ่นและไม่ทำลายงานต้นฉบับ

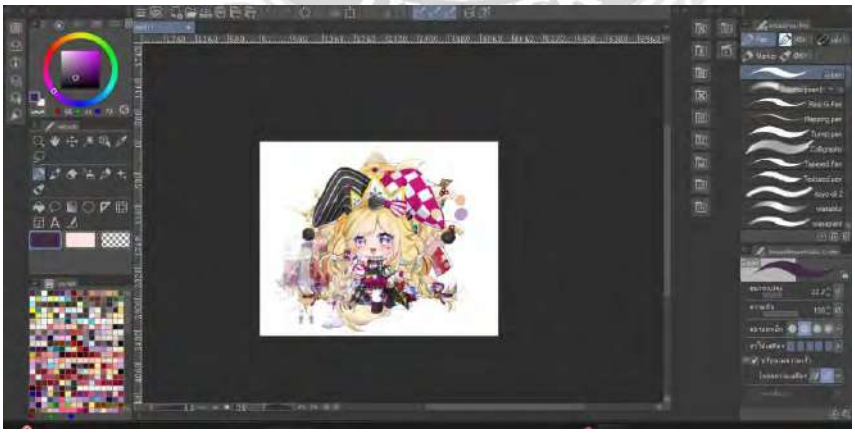


ภาพที่ 2.29..เลเยอร์

ที่มา:ผู้จัดทำ

3. เครื่องมือสนับสนุนการวาดการ์ตูนและฉาก (Comics and Scene Tools)

   โปรแกรมมีฟังก์ชันพาเนล ฟองคำพูด และ screentone รวมถึง Perspective Ruler และกริดสำหรับการวาดฉากสามมิติ ทำให้การจัดองค์ประกอบภาพมีความแม่นยำและเป็นระบบ



ภาพที่ 2.30.หน้าต่างภายในโปรแกรม

ที่มา:ผู้จัดทำ

4. การจัดการสีและเทคนิคการลงสี (Coloring and Rendering Tools)
   รองรับการใช้ Gradient, Fill, Mask และ Blend Mode ทำให้การลงสีเป็นไปอย่างสะดวกและแม่นยำ



ภาพที่ 2.31.เครื่องมือ

ที่มา:ผู้จัดทำ

2.9. ความคำคัญของปัญหา

บริษัทต้องมีหลายช่องทางเพื่อเป็นช่องทางการค้า ไม่ว่า สตรีมมิ่ง การขายการเติมเกม ผ่านการโฆษณาด้วยหลายช่องทางด้วยกัน ช่องทางสตรีมมิ่งช่องนี้มีการหาทางเพิ่มยอดขายไม่ว่าจะออกร้าน วิธีการหนึ่งของบริษัทก้คือมีการออกแบบของระลึกในเทศการต่างๆ ซึ่งปัจจุบันบริษัทเทศกาลที่กำลังมาถึงก็คือเทศกาลฮาโลวีนซึ่งเป็นวันที่บริษัทใช้ในการสร้างในส่วนของการโฆษณากิจกรรมต่างๆของบริษัท วันดังกล่าวทางบริษัทมีแผนโปรโมทช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า(Uniinu ch. Of Euphora) โดยใช้ของที่ระลึกเป็นตัวโปรโมท ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งที่จะทำให้ของที่ระลึกที่บริษัทจะใช้โปรโมทในวันดังกล่าวก็คือการนำเอาคาแรคเตอร์ของช่องมาดีไซน์ใหม่ในรูปแบบวันฮาโลวีนเพื่อนำไปใช้สร้างของที่ระลึกต่างๆโดยเฉพาะพวงกุญแจ.

2.10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชญานิษฐ์ ศรีนวล (2561)วิจัยการประชาสัมพันธ์เชิงรุกของธุรกิจท่องเที่ยว พบว่าการจัดทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ควบคู่กับการใช้สื่อดิจิทัลสามารถกระตุ้นความสนใจและเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวได้จริง

สุวิมล ว่องวาณิช (2553) วิจัยการออกแบบของที่ระลึกในงานมหกรรมการศึกษา พบว่า การใช้สีสันสดใสและตัวละครน่ารักช่วยเพิ่มความดึงดูดใจ ต่อกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นและนักศึกษา

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1.แผนปฏิบัติงาน

ตารางแสดงระยะเวลาและการพัฒนาการของโครงงานสหกิจศึกษา

	2568			
	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม
1.กำหนดหัวข้อโครงการ และปัญหา	←	→		
2.ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง		←	→	
3.วางแผนการดำเนินงาน		←	→	
4.การดำเนินงานตามแผน และทำงานตามที่วางแผนไว้			←	→
5.สรุปผล				← →

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของรายงาน

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

สัปดาห์ที่ 1

เนื้อหาในสัปดาห์แรกคือการปฐมนิเทศสำหรับเด็กฝึกงาน รายละเอียดงาน ได้รับมอบหมายให้ทำภาพประกอบคลิป PV:isekai สำหรับโปรโมทกิจกรรมของค่าย โดยจะมีทั้งหมด 3 PV ทำแบบกลุ่มโดยได้รับหน้าที่ วาดสตอรี่บอร์ดบางส่วน ,ทำพาร์ทวาดภาพประกอบ และลงสี การทำงานทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรม clipstudiopaint และ เมาส์ปากกา



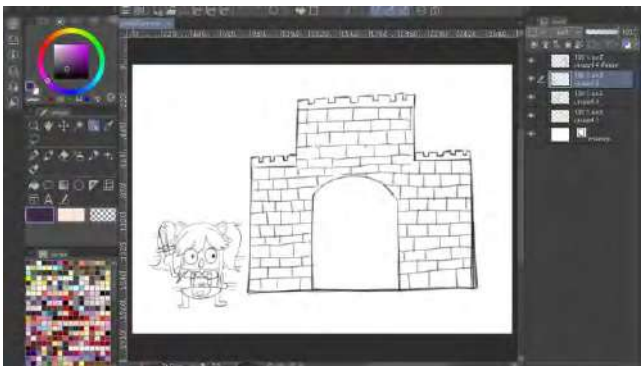
ภาพที่ 3.1. สตอรี่บอร์ดที่ได้ทำใน Pv1:Isekai



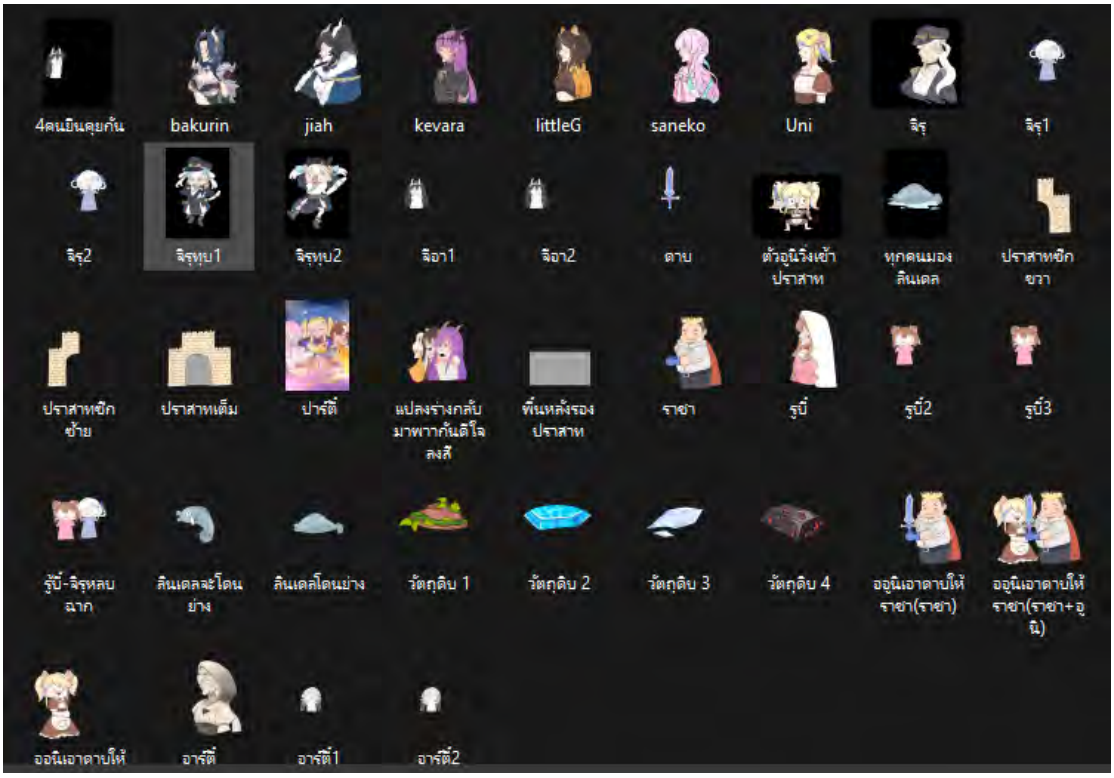
ภาพที่ 3.2. ตัดเส้นและลงสี ใน Pv1:Isekai

สัปดาห์ที่ 3

สัปดาห์ที่ 3 เริ่มดำเนินการ Pv2 และ Pv3 ต่อได้รับหน้าที่ในการตัดเส้นและลงสี สัปดาห์นี้ได้ทำงานอย่างเต็มที่ ช่วยกันวิเคราะห์แนวทางของวิดีโอ



ภาพที่ 3.3.ตัวอย่างตัดเส้น Pv2:Isekai



ภาพที่ 3.4.งานทั้งหมดใน Pv2:Isekai

ในส่วนของ Pv3 : Isekai สามารถนำทั้งหมดมาใช้ได้เพราะเป็นการเล่าย้อนเนื้อเรื่องที่ผ่านมาทั้ง 2 Pv เพื่อปูไปสู่การเปิดตัว วีทูปเบอร์ Lynis Luminous ch. Euphora | Vtuber



ภาพที่ 3.5.Lynis Luminous ch. Euphora | Vtuber

สัปดาห์ที่ 8

ได้รับงานวาด Model chibi Uniinu chrismas ลักษณะงานวาดตัวละครแยกส่วนสำหรับนำไป rigging ต่อที่ Live2d



ภาพที่ 3.12 Moodboard Model chibi Uniinu chrismas



ภาพที่ 3.13 ออกแบบชุดตัวละครในธีมคริสต์มาส



ภาพที่ 3.14.ตัดเส้นและแยกส่วน



ภาพที่ 3.15 ลงสีและเงา Model chibi Uniinu chrismas

สัปดาห์ที่ 10

ได้รับมอบหมายงานให้ทำ ภาพประกอบคลิป short ลงโซเชียล เนื้อเรื่องคลิป short เป็นเกี่ยวกับการหัวร้อนกับเกม ชื่อคลิป Uniinu Shorts ผัวแบก ได้ฝึกการวาดสตอรี่บอร์ด การวางแผน



ภาพที่ 3.16 สตอรี่บอร์ดงาน Uniinu Shorts ผัวแบก



ภาพที่ 3.17 ตัดเส้นและลงสีเรียบร้อย Uniinu Shorts ผัวแบก

สัปดาห์ที่ 11

ได้รับมอบหมายงาน Artie Chibi Halloween (Vampire) เพื่อใช้งานในวันฮาโลวีน มีการแก้ไขเรื่องของสีเล็กน้อย ได้ฝึกการออกแบบเสื้อผ้าในสไตล์ Lolita gothic



3.18.moodboard งาน artie vampire



1.19.ออกแบบเสื้อผ้าให้ทางผู้มอบหมายงานเลือก

ผู้มอบหมายงานเลือกแบบที่ 3



3.20. ส่งแบบท่าทางให้ทางผู้มอบหมายงานเลือก

ผู้มอบหมายงานเลือก 2



3.21. ส่งตัดเส้นและลงสีพื้น

ทางผู้มอบหมายงานขอเปลี่ยนสีตาเป็นสีแดง และสีชุดเป็นโทนม่วง



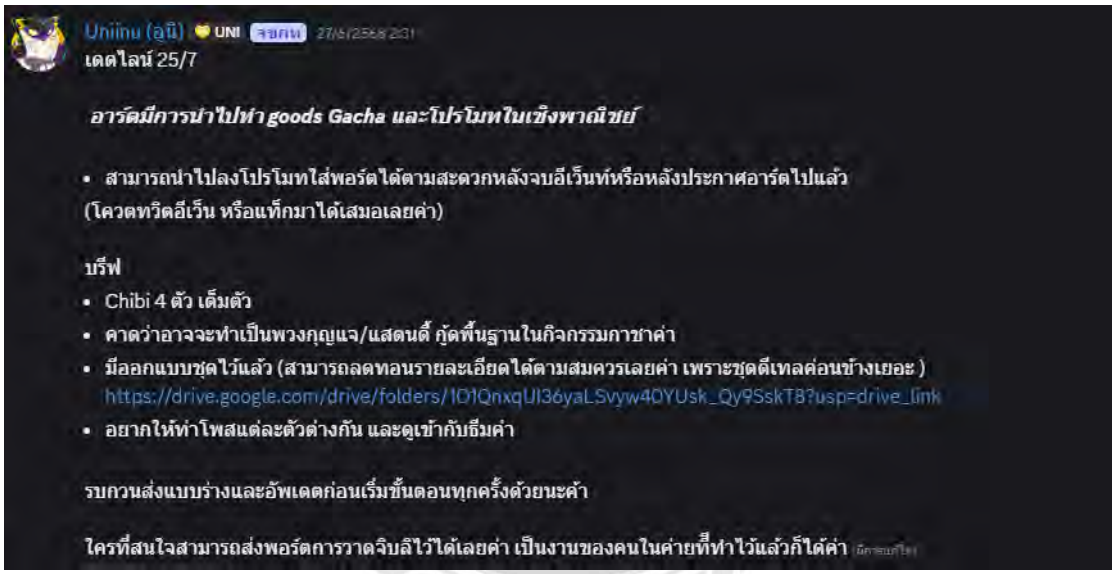
3.22. final เปลี่ยนสีตาและโทนสีชุด

3.3. รายละเอียดโครงงาน

สัปดาห์ที่5

สัปดาห์ที่ 5 รับงานวาดการ์ดให้กับ vtuber ที่ยังไม่เปิดตัวของทางค่าย หน้าที่ๆทำทั้งหมดคือร่างภาพ ตัดเส้น ลงสี การทำงานราบลื่นเป็นไปได้ด้วยดี ได้ฝึกในเรื่องของอนาโตมี่ (ทางค่ายไม่สะดวกใจให้เปิดเผยงาน)

และได้รับงานวาด Uniinu | chibi Halloween event เพื่อนำไปทำสินค้าเชิงพาณิชย์ และเป็นหัวข้อของโครงการในครั้งนี้



ภาพที่ 3.23.รายละเอียดของงาน Uniinu | chibi Halloween event

การได้รับงานคือการส่งพอร์ตเข้าไปให้ผู้มอบหมายงานพิจารณา และเมื่อได้รับเลือกแล้วก็เริ่มงานดังนี้



ภาพที่ 3.24. Design ชุดแม่มดอูนิ จากค่าย Euphora

ออกแบบโดย Shuuryu



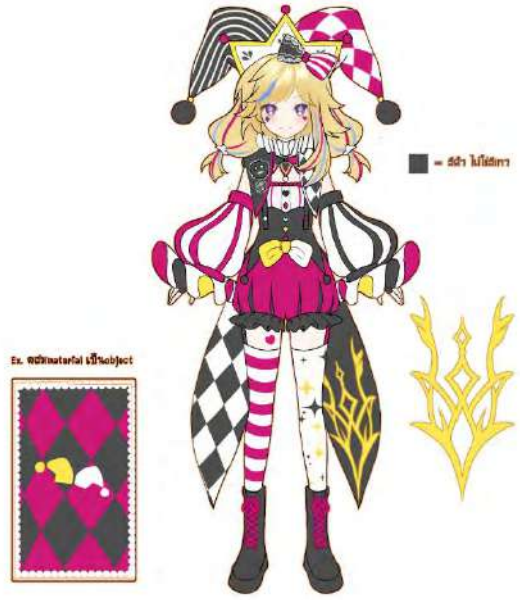
ภาพที่ 3.25.Design ชุดคิตสึเนะ(ปีศาจจิ้งจอก) จากค่าย Euphora

ออกแบบโดย Shuuryu



ภาพที่ 3.26.Design ชุดเจียงซือ (ผีจีน) จากค่าย Euphora

ออกแบบโดย Shuuryu



ภาพที่ 3.27.Design ชุดผีตัวตลก จากค่าย Euphora

ออกแบบโดย Shuuryu



ภาพที่ 3.28.ร่างท่าทางคอมโพส

ให้ทางผู้มอบหมายงานเลือก ผู้มอบหมายเลือกดังนี้

1.แม่มดเลือกท่าทางที่ 3

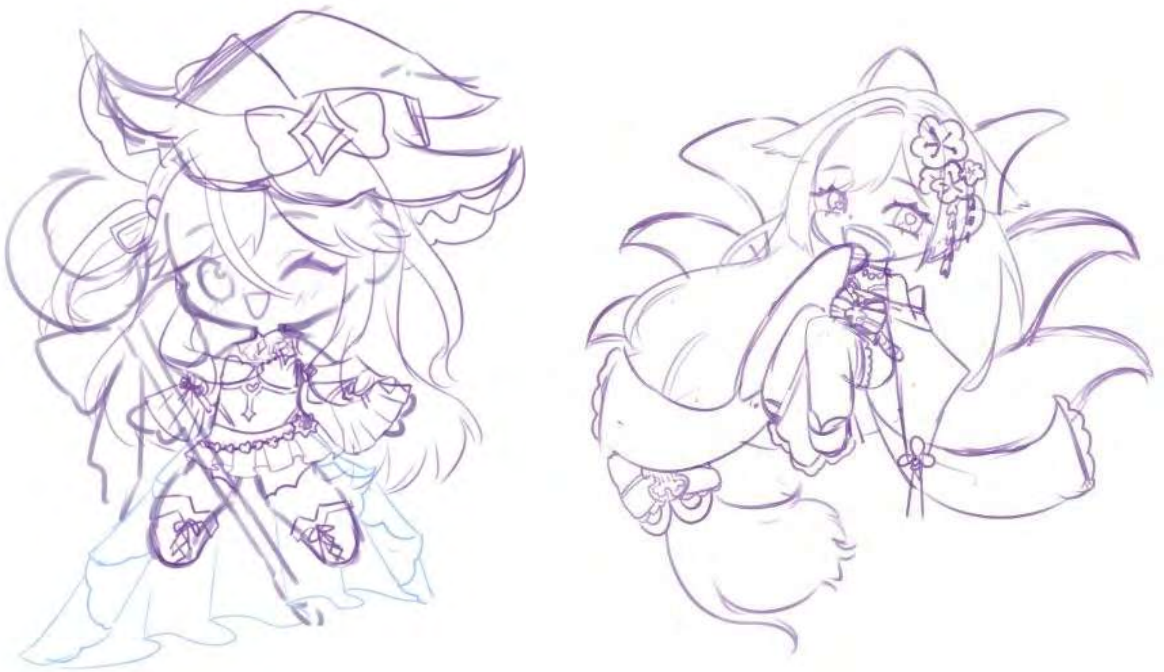
2.ปีศาจจิ้งจอกเลือกท่าทางที่ 1

3.ผีจีนเปลี่ยนท่าทางเป็นท่านั่ง

4.ตัวตลกเลือกท่าทางที่ 1



ภาพที่ 3.29. ร่างภาพครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.30. ร่างภาพครั้งที่ 2 ฉบับแก้ไข

ได้รับมอบหมายให้แก้ไขให้แม่มดทำตาวิ้งค์ คิตซึเนะแก้ไขหางให้ยกขึ้นและเปลี่ยนทิศทางของผ้า



ภาพที่ 3.31. ตัดเส้นตัวละคร



ภาพที่ 3.32.ลงสีพื้นของตัวละคร



ภาพที่ 3.33.ลงเงาตัวละคร และเสร็จสิ้นงาน เซฟงานเป็น CMYK และ RGB

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

4.1 ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน

เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นตัวงานจะถูกนำไปทำของที่ระลึกในวันฮาโลวีน เช่นพวงกุญแจ แสตนดี้ หรือการ์ด เพื่อเป็นของเล็กๆน้อยๆให้แก่แฟนคลับ เพื่อความสัมพันธ์ระหว่าง Vtuber และตัวแฟนคลับแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น และเป็นการประชาสัมพันธ์เชิงรุก ให้แฟนคลับอยู่กับซับพอร์ต vtuber ต่อไป



ภาพที่ 4.1.ผลงาน final ลวดลายบนสินค้าที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างจำลอง sticker



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างจำลองแก้วน้ำ



ภาพที่ 4.4.ตัวอย่างจำลองถุงผ้า

4.2 ผลการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

รายงานการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษาในหัวข้อ “โครงการออกแบบลวดลายบนของที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า” ผู้จัดทำได้เรียนรู้การทำงานในเดดไลน์ที่กำหนดและได้พัฒนาฝีมือการวาดรูป จากที่ไม่ได้ทำบ่อยได้ทำบ่อยจนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

บทที่ 5
สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การปฏิบัติงานการปฏิบัติงานที่ค่าย ยูโฟร่า ภายใต้บริษัท พาวเวอร์ กาชา จำกัดเป็นระยะเวลา 14 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม - 29 สิงหาคม 2568 งานต่างๆที่ได้รับอาทิเช่น วาดภาพประกอบคลิป short วาดรูปประกอบคลิป หรือวาดรูปเพื่อนำไปทำสินค้าสำหรับเชิงพาณิชย์ รวมไปถึงการทำโครงการออกแบบลวดลายบนของที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆในด้านการทำงาน และได้ทำงานเป็นทีมได้ฝึกการรับผิดชอบงานให้ส่งทันตามเวลาที่กำหนด ได้รู้มุมมองใหม่ๆจากคนที่ทำงานในสายนี้ และสามารถนำความรู้ต่างๆมาประยุกต์ใช้ได้ ในการทำงานในอนาคตต่อไป

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ใช้ความรู้ในการออกแบบ ทัศนธาตุ ได้ใช้ความรู้ที่ได้รับจากอาจารย์และประสบการณ์ต่างๆ มาใช้ในการปฏิบัติสหกิจครั้งนี้ ซึ่งในบางงานอาจจะมีปัญหาเรื่องการสื่อสารกันบ้าง แต่ก็ปรับการสื่อสารและรับงานให้ได้ตรงกับความต้องการของสถาประกอบการ

5.2 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงงาน

ปัญหาส่วนใหญ่เกิดจากการหาไอเดียเพื่อนำมาประกอบงานนานทำให้การทำงานล่าช้า จึงได้สอบถามพี่เลี้ยงเพื่อหาไอเดียต่างๆเพื่อให้ได้สิ่งที่ค่ายต้องการ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1. อาจจะนำอาร์ตไปวาดไซส์อื่นๆเพิ่มเติมนอกจากไซส์SD

5.3.2. ในการทำงานนั้นอาจจะมีอุปสรรคในเรื่องของการคิดงานไม่ออก ทำให้งานออกมาค่อนข้างล่าช้า

บรรณานุกรม

ประเสริฐ ศีลรัตนา. (2538). ของที่ระลึก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

จิณห์นิภา แสงสุข. (2567). *กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์เชิงรุกผ่านสื่อสังคมออนไลน์*. กรมชลประทาน. http://irrigation.rid.go.th/rid14/work-manual/filepdf/2560/Management.14-1.pdf

จรรยา เหตะโยธิน. (2564). แนวทางการออกแบบตัวละคร: กรณีศึกษา ‘เดอะ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์’ [Guideline for character design: A case study of ‘Character Design Challenge’].

Blogger. (n.d.). *ทัศนธาตุ*. Digital School. : http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art3_1/lesson2/2_6.php

ภาคผนวก ก.



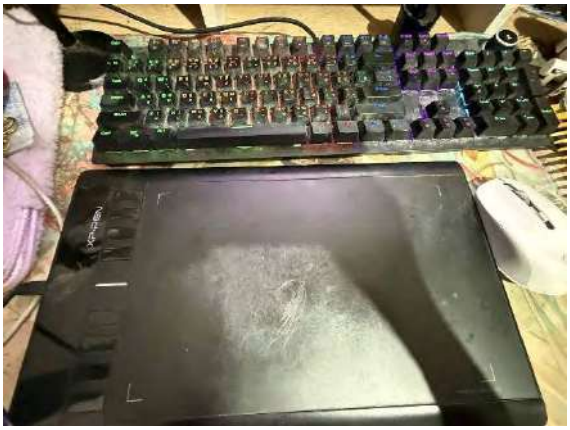
บรรยากาศการทำงาน



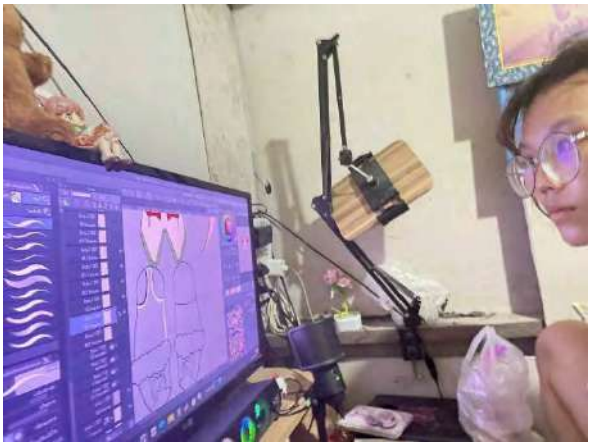
ภาพที่ 1: สถานที่ปฏิบัติงาน



ภาพที่ 2: สถานที่ปฏิบัติงาน



ภาพที่ 3: สถานที่ปฏิบัติงาน

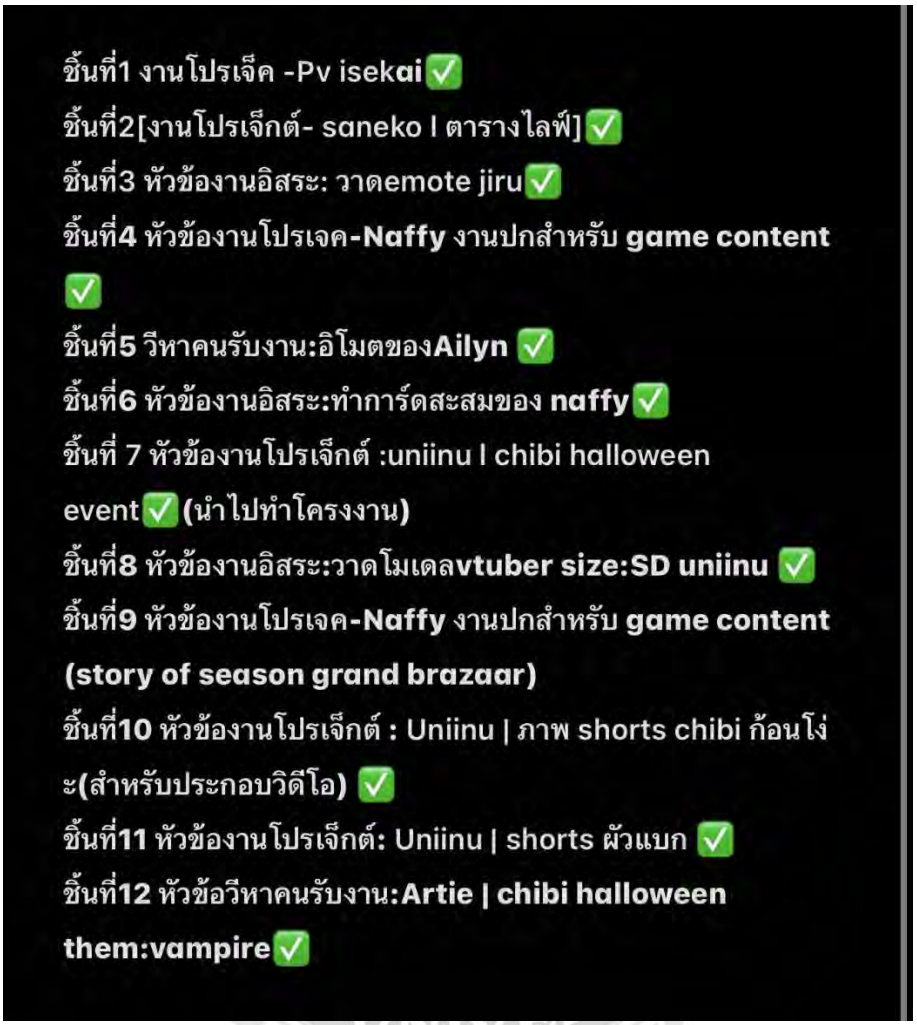


ภาพที่ 1 : ภาพขณะปฏิบัติงาน



ภาพที่ 2 : ภาพขณะปฏิบัติงาน

ภาคผนวก ข.



ภาพที่ 1: งานทั้งหมดที่ทำในค่ายยูโฟร่า บริษัทพาวเวอร์กาชา จำกัด

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-นามสกุล : นางสาว วริศรา ชิณโชติ

รหัสนักศึกษา : 6506400018

ภาควิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ที่อยู่ปัจจุบัน : เอกชัย70 (อู่แท็กซี่ท้ายซอยกลาง) ถนนเอกชัย แขวงบางบอน เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร 10150

ผลงาน **:** โครงการออกแบบลวดลายบนสินค้าที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรม เทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟ

แบบสรุปโครงงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE)

มหาวิทยาลัยสยาม ข้อมูลของนักศึกษา

1. ชื่อ-สกุล : นางสาว วริศรา ชิณโชติ

2. สาขาวิชา/คณะ : สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

3. E-mail นักศึกษา : Warisara.chi@siam.edu

4. ชื่อโครงการ/ผลงาน : โครงการออกแบบลวดลายบนของที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด

5. ชื่อสถานประกอบการ : ค่ายยูโฟร่า สังกัด บริษัท พาวเวอร์กาชา จำกัด

6. ที่อยู่สถานประกอบการ : 444/38 หมู่ที่ 4 ตำบลปรุใหญ่ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000

7. ระยะเวลาปฏิบัติงาน : 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 ได้รับการจัดระบบการทำงานที่เหมาะสมจากสถานประกอบการทั้งลักษณะ งานและระยะเวลา มีการจัดระบบพี่เลี้ยงสอนงาน

(สรุปข้อมูลที่สนับสนุน สามารถมีรูปภาพประกอบได้)

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

2. การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผนและทำให้นักศึกษามีโอกาสประยุกต์ใช้วิชาความรู้/ทักษะ ตามที่ได้เรียนมา โดยใช้ความรู้ทักษะในการศึกษากระบวนการ การวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา หรือสร้างแนวทางใหม่

(สรุปข้อมูลที่สนับสนุน สามารถมีรูปภาพประกอบได้)

การทำงานที่ค่ายยูโฟร่า บริษัท พาวเวอร์กาชา มีการกำหนดเวลางานอย่างชัดเจน และได้ใช้ความรู้ที่ได้ศึกษามาใช้กับสถานประกอบการได้อย่างดี ได้ฝึกการวาดรูป การวิเคราะห์โจทย์งาน การวิเคราะห์แนวทางที่ควรจะเป็น

3. เป็นโครงงาน/ผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในสถานประกอบการ

***หมายเหตุ:* - หากเป็นงานประจำต้องสามารถนำไปพัฒนาองค์กร/หน่วยงานได้อย่างชัดเจน อาทิ ลดเวลาในการทำงานประจำลดต้นทุนค่าใช้จ่าย**

-โครงงานมีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับสถานประกอบการในระหว่างปฏิบัติสหกิจศึกษาและ การศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน หรือมีการยื่นจดคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาหรือไม่ ถ้ามีโปรดอธิบาย (สรุปข้อมูลที่สนับสนุน สามารถมีรูปภาพประกอบได้)

เป็นผลงานที่สามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้ สามารถนำไปพัฒนาองค์กรได้อย่างชัดเจน เช่นลดเวลาทำงานและ ลดต้นทุนค่าใช้จ่าย



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบลวดลายบนสินค้าที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า

The Project to design souvenir patterns using the Uni concept for the 2025 Halloween event. This initiative is intended to promote the Uniinu ch. Of Euphora.

โดย

นางสาว วริศรา ชิณโชติ รหัส 6506400018

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 193-491

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567

https://drive.google.com/drive/folders/1auhHZGFXipxY1e4KIj99LML8cOewTkO4

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

โครงการออกแบบลวดลายบนสินค้าที่ระลึกในคอนเซ็ปต์ อูนิ สำหรับกิจกรรมเทศกาลฮาโลวีนปี 2025 เพื่อประชาสัมพันธ์เชิงรุกให้กับ ช่องอูนิ ซีเฮช ของค่ายยูโฟร่า

โดย

นางสาว วริศรา ชิณโชติ รหัส 6506400018

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษา รหัส 193-491

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2567