

# Art Direction ครั้งที่3 Mood and Tone2 (Witer& Application Deployment)



- 1 การบ้าน และนำมาเสนอแลกเปลี่ยนข้อมูลกันในห้องแบบวงกลม และการนำมาใช้งาน
- 2 มาทำความเข้าใจในการควบคุมบรรยากาศในงานสร้างสรรค์ Mood and Tone2 กันอีกครั้ง
- 3 การทดลองใช้ Mood and Tone แนวอื่นๆ

# การบ้าน และนำมาเสนอแลกเปลี่ยนข้อมูลกันในห้องแบบวงกลม และการนำมาใช้งาน(30นาที)

- โจทย์ : การบ้านกับการออกแบบ **Mood and Tone** งานกลุ่มกับการศึกษา การใช้ **Mood and Tone** จากภาพยนตร์ในการศึกษา มา**1**แนว
- แต่ละกลุ่มอธิบายสิ่งที่ได้มา ให้เพื่อนเข้าใจ พอสังเขป **3-5**นาที
- มีการแลกเปลี่ยนและตั้งคำถาม กลุ่มละ**1-2**คำถาม ให้ถามตอบ

(สามารถนำไปทำงานวิจัยได้)

- คำถามเราได้อะไรจากสิ่งนี้

- เราจะนำการออกแบบ **Mood and Tone** มาใช้งานอย่างไร

# ตัวอย่างงานที่ใส่ Mood and Tone



เราต้องกำหนดอะไรบ้างในการสร้างสรรค์

- **Mood and Tone**

- **1** รูปแบบงาน ยุคสมัย สถานที่
- **2** สีในการสื่อสาร
- **3** การควบคุมทุกอย่างให้อยู่ในภาพรวมของเรื่องราว

# กรณีศึกษากลุ่ม (15 นาที)



**(Valentine's Day)**

- อยากรให้นำสิ่งจากคั่นคว่ำแนวภาพยนตร์  
ใช้ในการออกแบบ **Mood and Tone** ในงาน....ออกแบบโปสเตอร์  
ภาพยนตร์หนึ่งแห่งความรักที่มีแนวต่างๆ  
ตามทีคั่นคว่ำมา
- สิ่งที่ต้องการทราบ(เชิงแนวคิดและ  
เหตุผลในการสร้างสรรค์)
- 1 ยุคสมัย สถานที่ อารมณ์
- 2 โทนสีในการสื่อสาร
- 3 ภาพรวมงานนี้ควรเป็นอย่างไร
- 4 สิ่งต้องคิดในการออกแบบผลิต  
แนวคิด ภาพ สี ตัวอักษร การจัด  
วาง วัสดุผลิต ขนาด รูปทรง

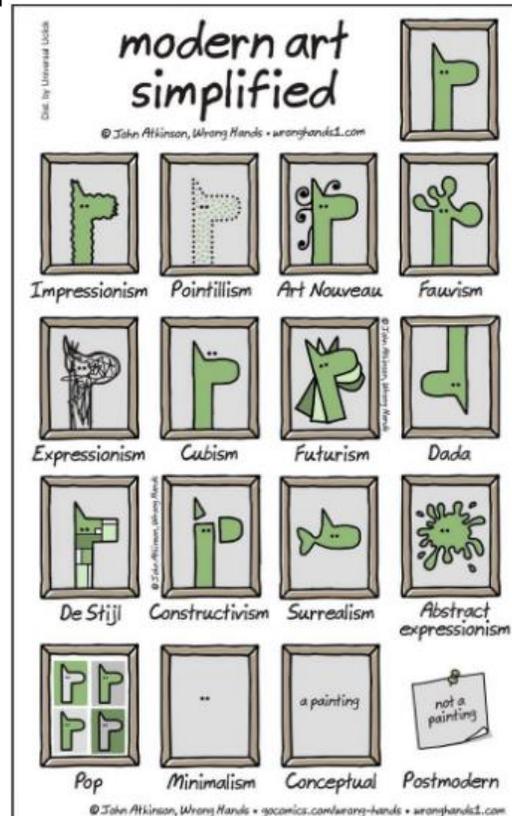
เราเชื่อในตัวคุณ.....

ทบทวน

# 2 มาทำความเข้าใจในการควบคุมบรรยากาศในงานสร้างสรรค์ Mood and Tone 2 กันอีกครั้ง

- เราสามารถนำแนวทางต่างๆมากำหนดแนวทางออกแบบได้ ประกอบด้วย
- แนวดนตรี รูปแบบความเป็นอยู่ แนวของภาพยนตร์ หรือประเพณีศิลปะในการกำหนดแนวทาง สภาพแวดล้อมเทคโนโลยีในภาพกับการสื่อสาร เพื่อให้คนที่เห็นงานสามารถเข้าใจในรูปแบบสินค้า เรื่องราว ในตัวความต้องการการสื่อสารได้

- ป๊อป (Pop)
- ร็อก (Rock)
- R&B.
- Hip Hop.
- คลาสสิก (Classic)
- Electronic.
- Jazz.



- หนังสตลก (**Comedy**) ภาพยนตร์รักโรแมนติก (**Romance**) ภาพยนตร์สยองขวัญ (**Horror Film**)
- ภาพยนตร์สงคราม (**War Film**)
- ภาพยนตร์แอ็กชั่น (**Action Film**) Electronic.
- ภาพยนตร์อาชญากรรม (**Crime**)

## กรณีศึกษางานบุคคล

- ทำอย่างไรเมื่อได้รับโจทย์

# คำตอบ

- ศึกษาแนวทาง เพื่อทราบถึงสิ่งที่ต้องมี(โจทย์นี้ใช้เป็นแนวคิดนตรี)
- กลับมาดูโจทย์อีกครั้ง
- ดูกลุ่มเป้าหมายการสื่อสาร(หากไม่มีต้องกำหนดเอง)
- ออกแบบ สำคัญคือ **1** สื่อสารได้ **2** สื่อสารดี **3** สื่อสารแล้วมีแนวคิดที่แตกต่างโดดเด่นอยู่ในงาน
- นำเสนอ ตามแนวทางของ **Art Direction** (ด้วยเหตุและผลในงาน)

สิ่งที่ต้องทำ กับ โจทย์ที่มีให้

# Music

- กำหนดแนวคิด( โจทย์ กลุ่มเป้าหมาย การสื่อสาร รูปแบบ การจัดวาง สี เทคนิคการผลิต ผลลัพธ์)
- ออกแบบตัวอักษร คำว่า **Music** ตามรูปแบบดนตรี 4รูปแบบทำให้ให้ทราบว่า ตัวอักษรชุดนี้อยู่ในดนตรีแนวไหน แล้วทำอย่างไรให้หน้าสนใจกว่าผู้อื่น
- ผลงานจาก เทคนิค วาด ระบาย สีผสม หรือคอมพิวเตอร์ ได้หมด ลงในกระดาษ a 4 1แผ่น

- ใครทำงานทั้ง**2**ชิ้นไม่เสร็จนำกลับไป ทำต่อที่บ้านให้เสร็จ
- **1** งานกลุ่ม (ได้แนวคิด รูปแบบ และผลงาน)
- **2** งานเดี่ยว (ได้แนวคิด รูปแบบ และผลงาน)