

(ตัวอย่าง)

การวิเคราะห์เนื้อหาและการออกแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

ข้อมูลเบื้องต้น

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ในวันที่ 3 เมษายน พ.ศ.2551

ผู้สร้าง บริษัทบีบอยซีจี ลิขสิทธิ์ บริษัท สหมงคลฟิล์มจำกัด

กำกับโดย รัชฎาภรณ์ รัตนโชคศิริกุล ความยาว 85 นาที เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

เรื่องย่อ

เรื่องราวของแม่นาคพระโขนงถูกเล่าขานอีกครั้ง เมื่อ “นาค” กับบรรดาเหล่าผีโบราณต่างๆ หนีความเจริญของกรุงเทพฯ ย้ายมาอยู่กันที่ชนบทห่างไกลแสงสี และความเจริญแห่งหนึ่ง แต่ก็ยังไม่วายโดนพวกผีเมืองกรุงตามมารังควานไม่เว้นแต่ละวัน จนวันหนึ่ง เกิดเรื่องใหญ่ในหมู่บ้าน ของมนุษย์ละแวกเดียวกับที่นาคอาศัยอยู่

ขณะที่ทางหมู่บ้านกำลังจัดงานวัดกัน ผู้คนกำลังดูหนังกลางแปลงอย่างสนุกสนานในหนังที่ดูก็มีชีวิตขึ้นมาจริงๆ โผล่ออกมาจากจอหนังแล้วจับ ธี เด็กชายวัย 7 ขวบไปต่อหน้าต่อตาพี่สาว และชาวบ้านที่กำลังแตกตื่น เมื่อนาคเห็นแก้มพี่สาวของธี สูญเสียน้องชาย ความสงสารเห็นอกเห็นใจบวกกับความหลังฝังใจบางอย่าง นาคและพ่อองเพื่อนอย่าง เขียวผีหัวขาด อีตผีเปรตจอมอ้วน และทองผีหมาปากสุนัข จึงตัดสินใจพาแก้มเข้าไปในโลกแห่งวิญญาณที่แสนจะทันสมัยเพื่อช่วยเหลือธี และสะสางสิ่งที่ติดค้างในอดีตของตนเอง นาค แก้มและแก๊งเพื่อนจึงเดินทางสู่เมืองกรุงแห่งโลกวิญญาณ เพื่อเผชิญหน้ากับจอมราชันย์แห่งภูตผีทั้งหลายที่เป็นตัวการวางแผนให้พวกผีร้าย สามารถขึ้นมาทำลายโลกของมนุษย์ในเวลากลางวันได้โดยไม่ต้องซ่อนเร้นอีกต่อไป

นาค

1

ฉากเปิดตัวการอยู่ร่วมกันของผีและคน
ในเมืองและในหมู่บ้านชนบท



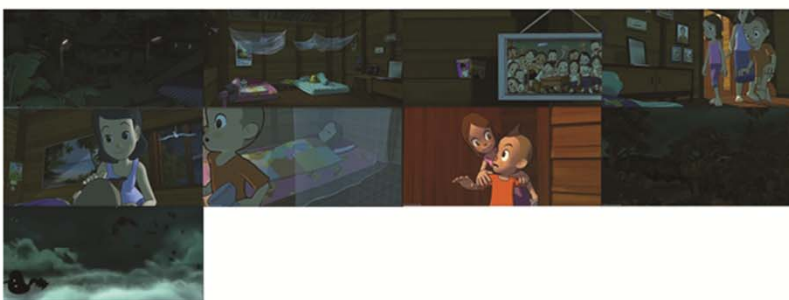
2

มีเด็กคนหนึ่งซึ่งจักกรยานเล่นกับเพื่อน ขณะ
ที่กำลังขี่ลงเนินอย่างรวดเร็วจนเกือบจะ
ได้รับอุบัติเหตุและก็มีผีกลุ่มหนึ่งจะมาจับ
ตัวไป แต่กลุ่มผีเมื่อนาคและเพื่อนมาช่วย
ไว้ทัน



3

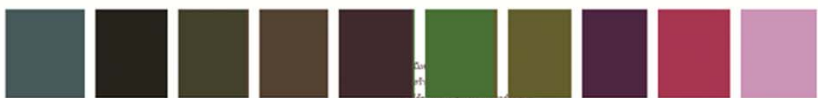
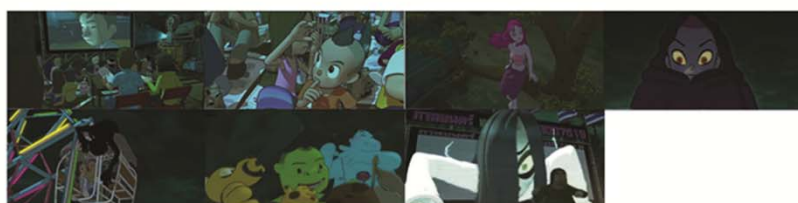
ฉากในบ้านของอี ตอนกลางคืนกำลัง
จะนอน แม่มากล่อมนอน อีแก้มทำ
เป็นหลับและย่องออกไปงานวัด พี่สาว
คือแก้วจับได้และตามไป ปีสางกำลังออก
มาอาละวาด





4

ฉากงานวัดสองพี่น้องเดินเที่ยวงาน
มีกิจกรรมหลากหลาย จนจบด้วยการ
นั่งดูหนังกลางแปลง



5

หนังกลางแปลงจากหนังผี เด็กๆกลัว
ระหว่างนั้นเริ่มมีเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ
ผีเริ่มออกมา



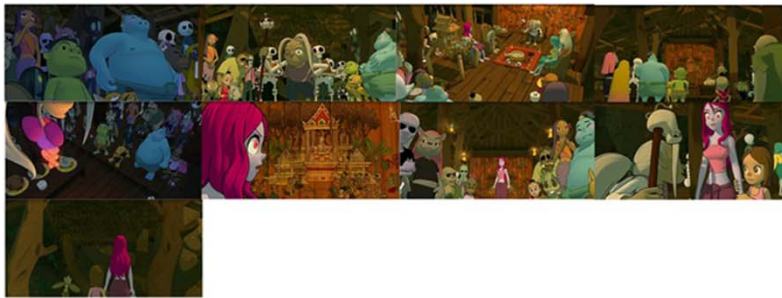
6

ชาวบ้านวังหินกันกระจัดกระจาย
ผีตัวหนึ่งออกมาจากจอและจับตัวธีเข้าไป
แก้วพี่สาวร้องให้ช่วย นาคและเพื่อน
ช่วยไว้ไม่ทัน



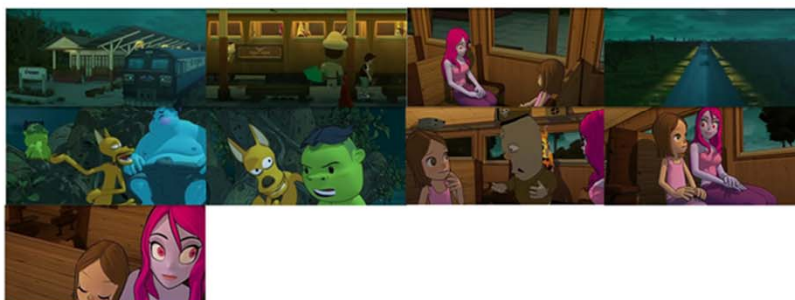
7

แก้วพยายามดึงให้ช่วย แต่ทุกคนก็จากไป
แก้วเลยตัดสินใจก้าวไปที่สะพาน ทำให้
เกิดปรากฏการณ์ทำให้สะพานทอดยาว
ออกไป ยังตันไม่ใหญ่ตันหนึ่ง



8

พวกผีมาชุมนุมกัน ยายสายถอดหัวเป็น
กระสือและอธิบายว่าจะเกิดอะไรขึ้น
ให้พอพกัน แต่แม่นาคอาสาจะไปช่วย
อีโดยมีแก้วจะตามไปด้วย



9

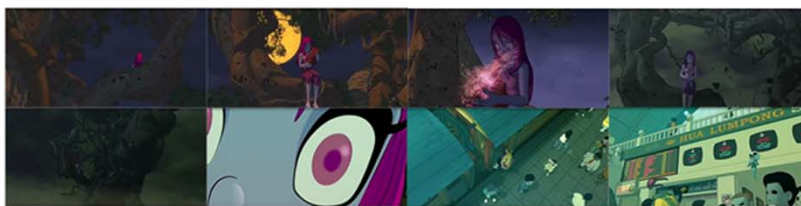
แม่นาคและแก้วออกเดินทางโดยรถไฟ
ไปเมืองหลวง ในขณะที่เพื่อนๆของนาค
ยังลี้เล





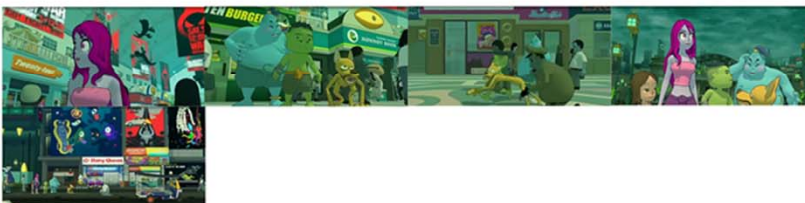
10

ศูนย์บัญชาการของจอมราชันย์ จับฮีมา
แล้วก็พูดถึงแผนการร้ายที่จะครองโลก
และจับฮีไปขังเพื่่อรอให้ถึงพิธีกรรม



11

นาคฝันถึงลูกที่กำลังกล่อมให้นอน แต่
อยู่ดีๆ ลูกก็หายไป นาคตกใจตื่นจากการ
ปลุกของแก้วว่าถึงสถานีหัวลำโพงแล้ว



12

นาคพลัดหลงกับแก้ว แต่ก็เจอเพื่อนๆ
ที่ตามมาช่วย



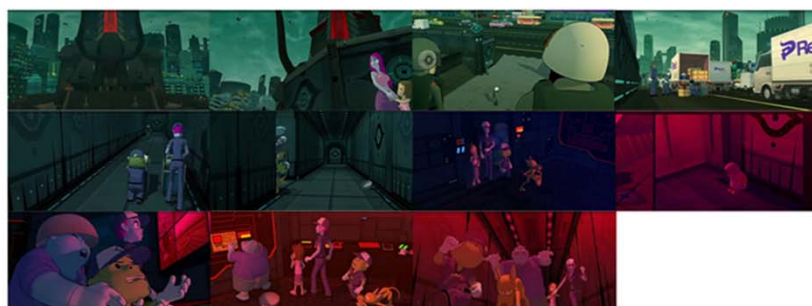
13



นาคโบกรถตุ๊กๆ เพื่อให้พาไปส่งที่อยู่ของ
จอมราชันย์ แต่รถตุ๊กๆแกล้งชั่วนกกลับ
มาที่เดิม พอลงรถจึงได้พบว่าศูนย์บัญชาการ
อยู่ที่ฝั่งตรงข้ามนั่นเอง



14



นาคพยายามเข้าไปในศูนย์บัญชาการจึงใช้
แผนปลอมตัวเข้าไปเป็นคนส่งของ พอเข้า
ไปได้ก็หาทางช่วยเหลือ โดยเห็นในกล้องวงจร
ปิด แต่ไปโดนปุ่มทำให้ต้องวิ่งหนี



15



นาคพาแก้วหนี แต่ก็เจอกันพวกทหาร
ก็สู้กัน แล้วก็หนีมาซัดขวางแม่น้ำโดน
จับ ส่วนแก้วหนีไปอีกทางหนึ่ง





16

มีผีมาช่วยแก้ไว้ แต่ตัวอื่นๆถูกจับได้ ธี
ก็ถูกบังคับให้เข้าไปทำพิธี



17

พิธีเริ่มขึ้น นักข่าวมาทำข่าวสุริยุปราคา
เวลาเที่ยงตรง ดวงอาทิตย์ค่อยๆมืดและ
ปีศาจเริ่มออกมา



18

ปีศาจออกอาละวาด แก้วพาพวกผีที่
หมู่บ้านมาช่วย ทุกตัวร่วมมือกันสู้
นาคสู้กับผีตัวเดิมโดยเริ่มรู้วิธีเอาชนะ

19



แก้วไปช่วยอีได้ทันเวลาทำให้ดวง
อาทิตย์กลับมาสว่างเหมือนเดิม
ปีศาจโกรธมากชั้ดอาวุธใส่แก้ว แต่
นาคมาขวางไว้ทัน



20



ลูกสมุนของจอมราชันคือแดงเกิด
กลับตัวคิดได้จึงปกป้องแม่
และพยายามใช้พลังต่อสู้กับปีศาจ



21



ยายสายนั้งรถตุ๊กๆมาช่วย ฝึทุกตัว
รวมพลังกันต่อสู้ นาคพยายาม
ปกป้องทุกคนจนเจ็บตัว



22



ทุกอย่างกลับไปเหมือนปกติ บ้านเมืองถูกทำลายผีทุกตัวออกมาจากอาคารได้อย่างปลอดภัย แต่จอมราชันย์ยังคงมีฤทธิ์อยู่ รังไรทำลายแก้วและธิดี แต่อวบมาช่วยไว้ทัน



23



แตงนี่ถึงตอนที่แม่คอยเลี้ยงดูและทำให้เกิดฮึดสู้และเสียสละชีวิตตัวเองระเบิดพลังไล่จอมราชันย์จนผีได้รับชัยชนะ



24

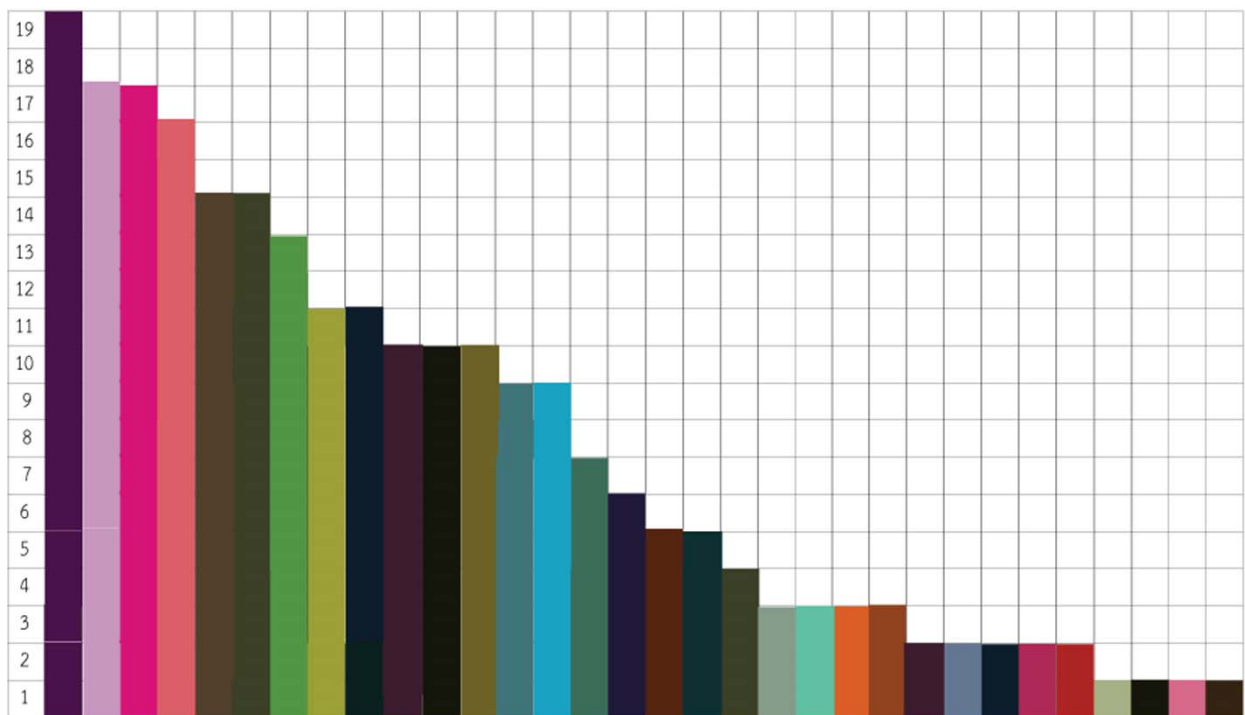
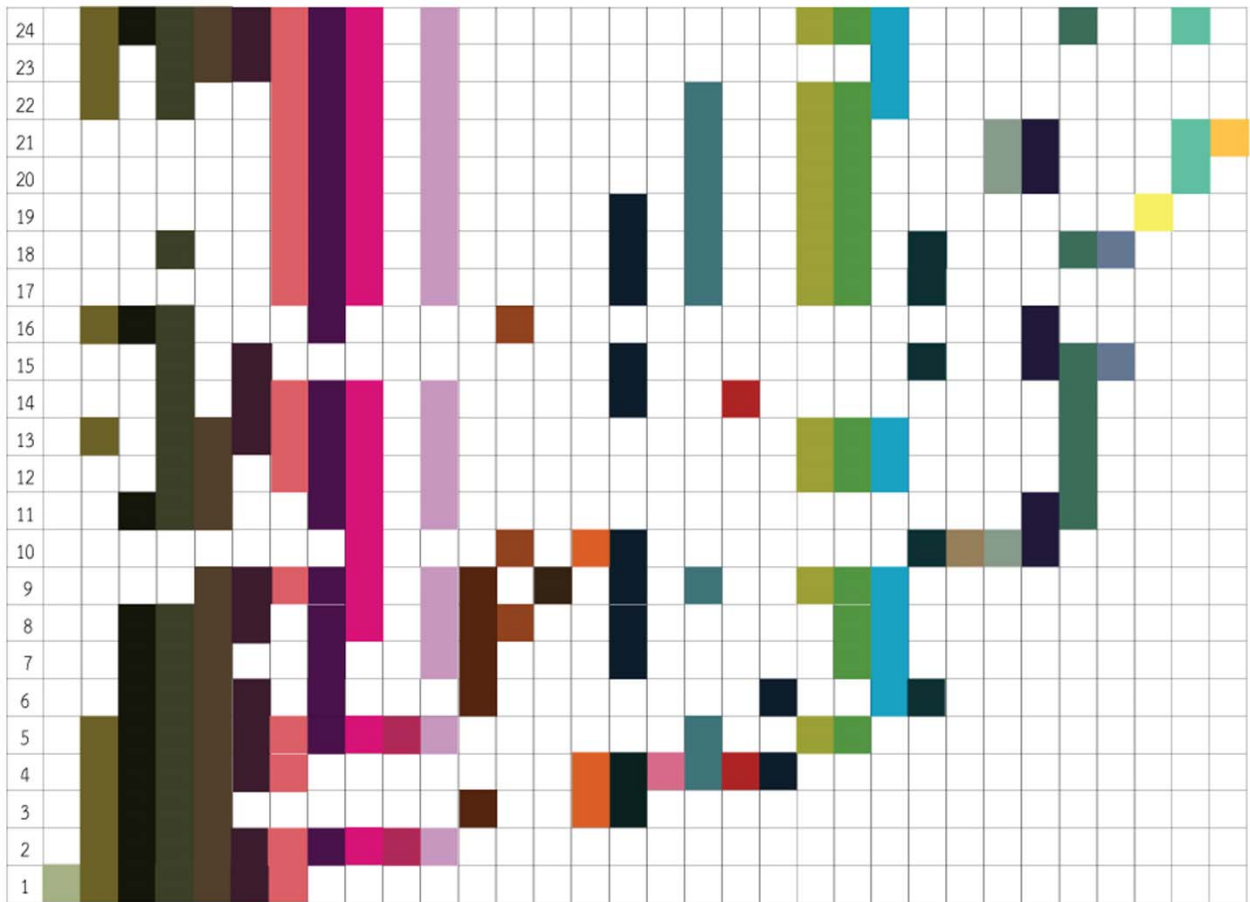


ผีทุกตัวกลับไปหมู่บ้านและใช้ชีวิตร่วมกับมนุษย์อย่างมีความสุข ธิดีและแก้วได้กลับมาหาแม่ที่บ้าน นาคและเพื่อนๆคอยเฝ้ามองอย่างดีใจ

จบ



สรุปการใช้สีของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค



การวิเคราะห์เนื้อหา ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

การให้ผีและคนอยู่ร่วมกันและผีคือฮีโร่แต่คนมองไม่เห็น เปรียบเสมือนทูตประจำตัว โดยเนื้อเรื่องจะเป็นการแบ่งออกเป็นสองโลก ให้เด็กสองคนเข้าไปอีกโลกหนึ่งเป็นโลกที่ทับซ้อนกันอยู่

2.แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นหลักคือ ความเข้าใจผิดนำไปสู่ความแค้น เริ่มต้นจากหมอผีเอาแดงไปเลี้ยงพร้อมกับสั่งสอนให้เป็นคนไม่ดี แก่นรองคือ ความสามัคคีคือพลัง

3.รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style)

แอนิเมชัน 3 มิติ แนวตลกทอน ย้อนยุคและยุคปัจจุบัน

4. แนวภาพยนตร์ (Genre)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนว ครอบครัว-ผจญภัย

5 .การเล่าเรื่อง(Narration)

เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เกี่ยวกับ มิตรภาพนาคและเพื่อนๆ กับความรักของนาคและหนูแดง ตัวละครหลัก สร้างมาจากตำนาน นางนาคพระโขนง

6. โครงเรื่อง(Plot)

โครงเรื่องใช้แบบ 1 โครงเรื่องโดยไม่มีความสลับซับซ้อน เหตุการณ์ต่างๆพัฒนาไปตามขั้นตอนการเล่าเรื่อง คือการพยายามช่วยเหลือและปกป้องผู้อื่น ใช้ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครเป็นหลัก

การออกแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

1. การออกแบบ

1.1.การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design)

1.2 การออกแบบฉากหลัง(Background Design)

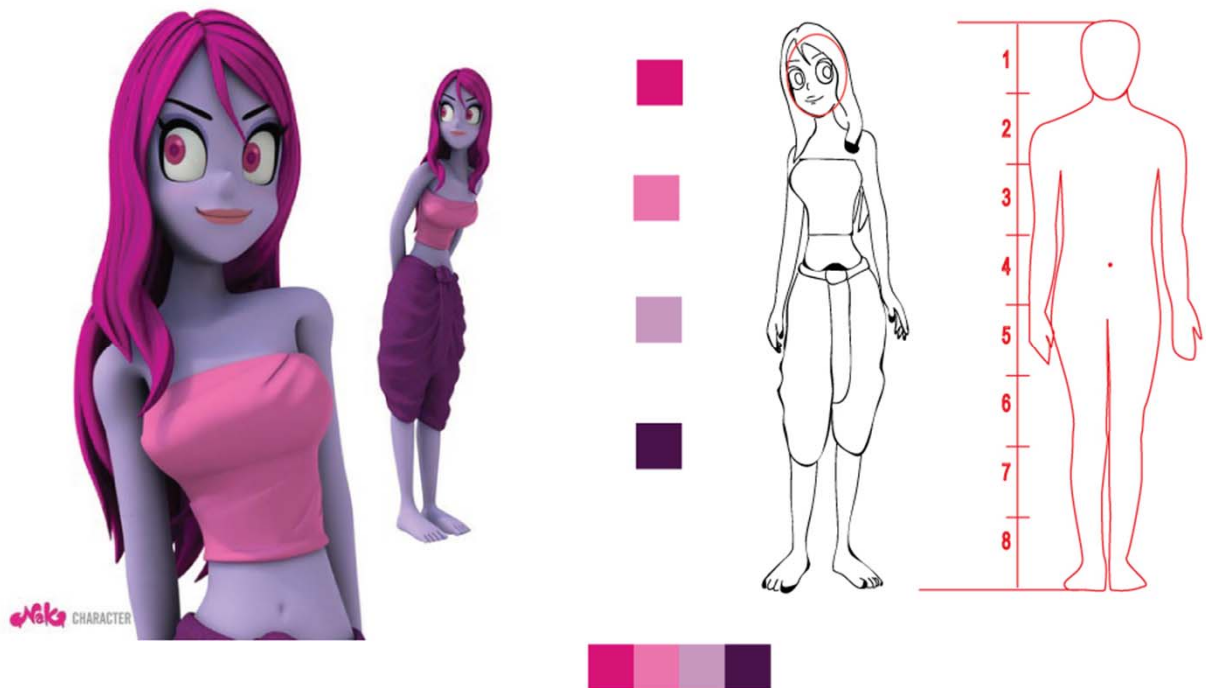
2. การใช้สีโดยภาพรวม

3.การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นแบบแอนิเมชัน 3 มิติ คือ การสร้างการเคลื่อนไหวบนพื้นที่ 3 มิติ ที่มีความลึกโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำให้เคลื่อนไหว จำนวน 25 เฟรมต่อ 1 วินาที โดยคำนึงถึงหลักการสร้างแอนิเมชัน (Principles of Animation) ในการสร้างผลงานเช่น การเพิ่มหรือลดของอัตราเริ่มในการเคลื่อนไหวของวัตถุ (Ease in and Out or Slow in and Out) การใช้เส้นโค้ง (Arcs) การสร้างการเคลื่อนไหวให้ดูเกินจริง (Exaggeration) เป็นต้น

4. เสียง

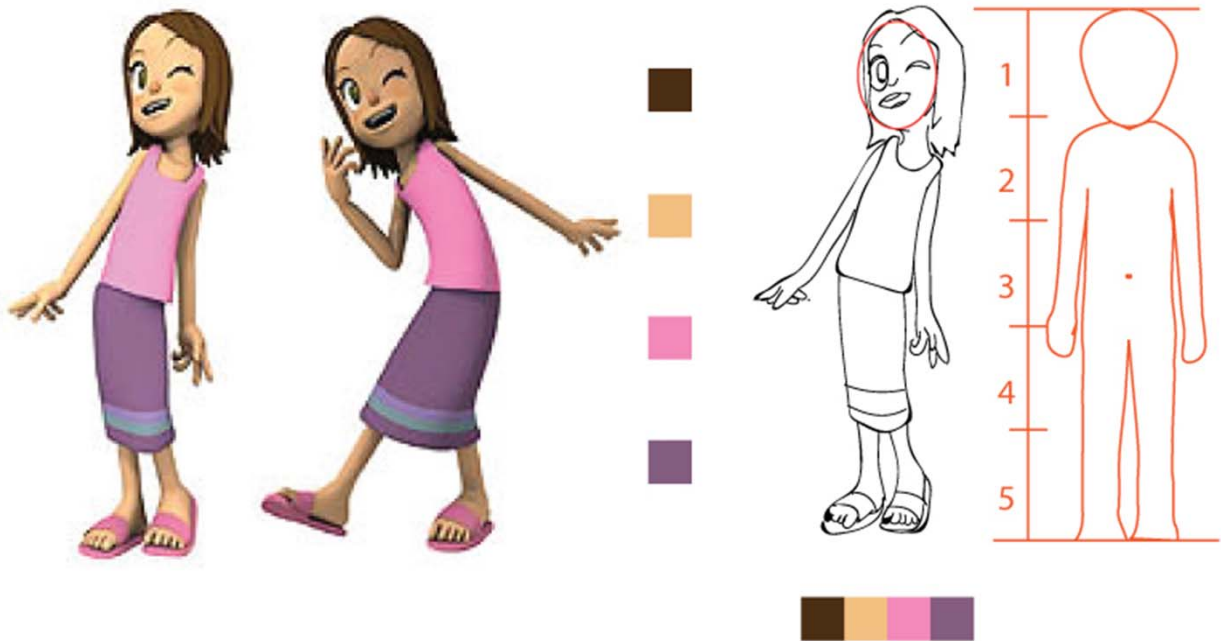
วิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวแสดง



นาง

1. ข้อมูลส่วนตัว (ID) ชื่อ นาง อายุ 25 ปี เพศหญิง ส่วนสูงประมาณ 170 ซม.ผมสีชมพูเข้ม ตัวสีม่วง แต่งกายแบบไทยประยุกต์ สไบสีชมพูอ่อน โจงกระเบนสีม่วงเข้ม จุดสังเกตสำคัญ ตากลมโต หุ่นดี แขนสามารถยืดออกมาได้ยาว มีลักษณะที่เหมือนมนุษย์ แบ่งสัดส่วนได้เป็น 8 ส่วน ใบหน้ามาจากรูปทรงรี
2. ลักษณะเด่น (Characteristic) กล้าหาญ มีความเป็นผู้นำ รักความยุติธรรม ชอบปกป้องดูแลคนอื่น
3. บทบาทในเรื่อง (Role) แม่ที่ต้องช่วยเหลือเด็กให้พ้นจากอันตราย
4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) มาจากแม่นาคพระโขนง แต่ดัดแปลงให้เป็นฮีโร่ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์
5. ภูมิหลัง (Background) แม่ที่เสียลูกไปและต้องเดินทางเพื่อช่วยเหลือเด็กและโลกให้พ้นจากอันตรายของจอมมาร
6. ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power) ต่อสู้ได้ว่องไว แขนสามารถยืดออกมาได้ยาว
7. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate) เป็นตัวละครหลัก (Hero)

วิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวละคร



แก้ม

- 1.ข้อมูลส่วนตัว (ID) ชื่อ แก้ว เพศหญิง อายุ 14 ปี ส่วนสูงประมาณ 150 ซม.
ผมสีน้ำตาลเข้ม ผิวสีเนื้ออมชมพู
แต่งกายแบบไทยประยุกต์ เสื้อสีชมพู ผ้าถุงสีม่วง รองเท้าสีชมพู
มีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์แบ่งสัดส่วนได้เป็น 5 ส่วน ใบหน้าจากรูปทรงกลม
2. ลักษณะเด่น (Characteristic) พี่สาวที่อ่อนโยนแต่ก็กลัวผี ต้องพยายามกล้าหาญ
เพื่อช่วยน้องชาย
3. บทบาทในเรื่อง (Role) พี่สาวที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อที่จะปกป้องน้องที่ตัวเองรัก
4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) เด็กสาวที่มาจากหมู่บ้านในชนบท
5. ภูมิหลัง (Background) เป็นอ่อนโยน ขี้กลัว แต่กล้าหาญ
6. ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power) ฉลาดมีไหวพริบ
7. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate) เป็นตัวละครหลัก (Hero)

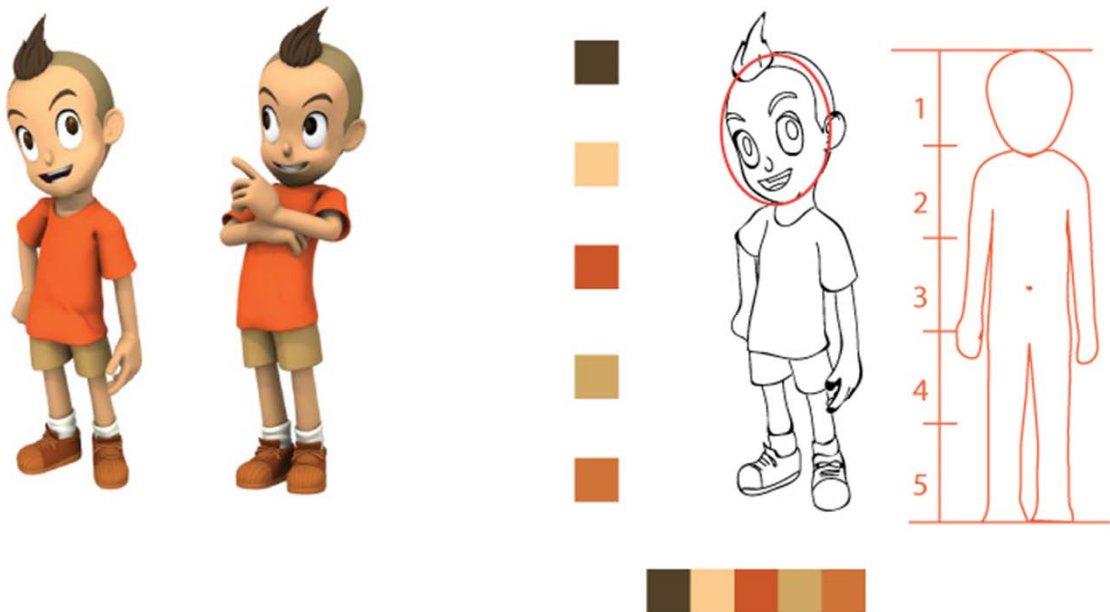
วิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวละคร



เชียว

1. ข้อมูลส่วนตัว (ID) ชื่อ เชียว เพศชาย ส่วนสูงประมาณ 150 ซม.ผมสีดำ ตัวสีเขียวอ่อน แต่งกายแบบไทยประยุกต์ โจ้กระเบนสีเขียวเข้ม ผ้าผูกเอวสีเหลือง มีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์แบ่งสัดส่วนได้เป็น 4 ส่วน แต่จะเตี้ยกว่าปกติเล็กน้อย ใบหน้าจากรูปทรงสี่เหลี่ยม
2. ลักษณะเด่น (Characteristic) รักความยุติธรรม ชอบช่วยเหลือเพื่อนๆเสมอ ใจนักเลง
3. บทบาทในเรื่อง (Role) รักเพื่อน พร้อมจะช่วยเหลือ
4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) ผีหัวขาด เป็นผีนักมวยคาดเชือกสมัยอยุธยา
5. ภูมิหลัง (Background) ผีนักมวยที่คอยช่วยเหลือเพื่อนๆ เก่งศิลปะการต่อสู้
6. ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power) ถอดหัวออกได้ แต่หัวมักจะตกมาเองเสมอ
7. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate) เป็นที่ปรึกษาหรือเพื่อนตัวเอก (Herald)

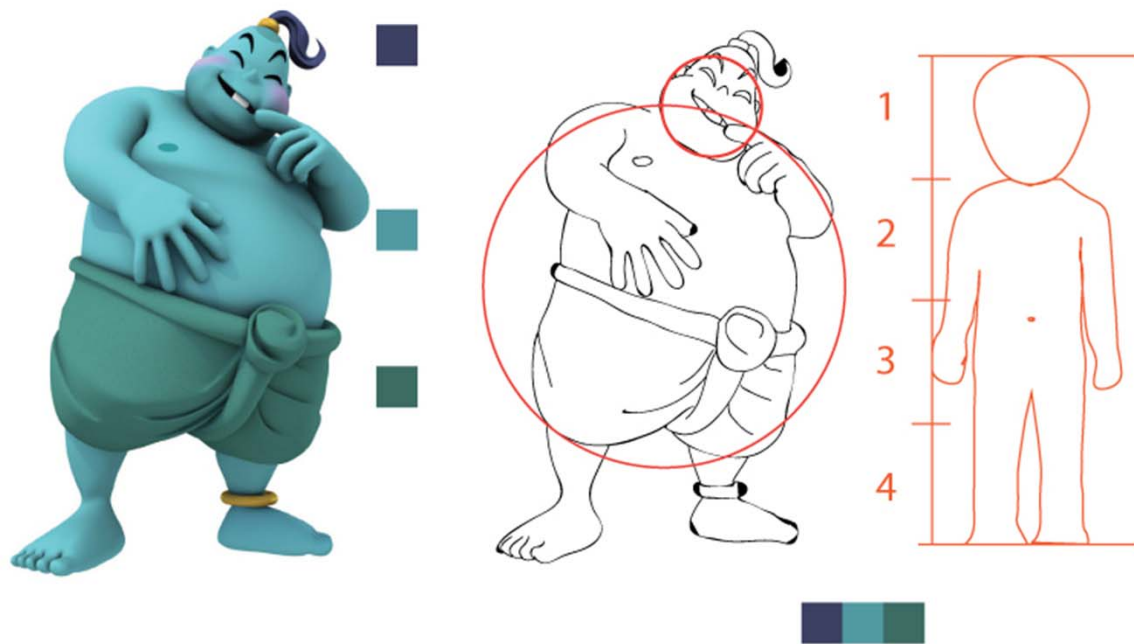
วิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวแสดง



๘

1. ข้อมูลส่วนตัว (ID) ชื่อ ธี เพศชาย อายุ 10 ปี ส่วนสูงประมาณ 140 ซม.ผมสีน้ำตาลเข้ม ผิวสีเนื้อ แต่งกายแบบสมัยปัจจุบัน เสื้อสีส้ม กางเกงสีเทา รองเท้าสีน้ำตาล มีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์แบ่งสัดส่วนได้เป็น 5 ส่วน ใบหน้าจากรูปทรงรี มีลักษณะเด่นที่ทรงผม
2. ลักษณะเด่น (Characteristic) น้องชายจอมซน ร่าเริง อยากรู้อยากเห็น แต่กลัวผี
3. บทบาทในเรื่อง (Role) เป็นน้องชายของแก้วที่พยายามจะออกจากบ้านในตอนกลางคืน
4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) เด็กชายที่มาจากชนบท มาจากครอบครัวที่อบอุ่นมีแม่คอยดูแล มีพี่น้องสองคน
5. ภูมิหลัง (Background) เด็กชายที่มีสัญลักษณ์ที่ต้นคอทำให้เป็นตัวเชื่อมต่อในการทำพิธีต่อพระอาทิตย์ได้
6. ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power) ไม่มีพลังใด แต่สัญลักษณ์ที่คอทำให้เป็นที่ต้องการของเหล่าร้าย
7. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate) เป็นตัวละครหลัก (Hero)

วิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวแสดง



อีด

1. ข้อมูลส่วนตัว (ID) ชื่อ อีด เพศชาย ส่วนสูงประมาณ 160 ซม.ผมสีน้ำเงินเข้ม ตัวสีฟ้าอ่อน แต่งกายแบบไทยประยุกต์ โจงกระเบนสีฟ้าอมเขียว มีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์แบ่งสัดส่วนได้เป็น 4 ส่วน แต่จะอ้วนกว่าปกติ ใบหน้าและลำตัวจากรูปทรงกลม
2. ลักษณะเด่น (Characteristic) ชอบกิน ข้าว เป็นคนไม่ทันเพื่อนๆ แต่ก็ไม่เคยคิดทำร้ายใคร ตาเล็ก ไร้วัยจู๋ ฟันใหญ่ พุงกลม
3. บทบาทในเรื่อง (Role) รักเพื่อน พร้อมจะช่วยเหลือเพื่อนๆเสมอ
4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) ฝึปรตจากหมู่บ้านในชนบท
5. ภูมิหลัง (Background) ฝึปรตที่กินมากจนตัวอ้วนกลม เป็นตัวละครที่คอยช่วยเหลือเพื่อนๆ
6. ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power) ความสามารถนึ้กลมปราณ ยึดตัวให้เหมือนปรตได้
7. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate) เป็นที่ปรึกษาหรือเพื่อนตัวเอง (Herald)

วิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวแสดง



ทอง

1. ข้อมูลส่วนตัว (ID) ชื่อ ทอง สุนัขเพศชาย ขนสีเหลืองและน้ำตาล รูปร่างผอมเพรียว
2. ลักษณะเด่น (Characteristic) ปากอมสุดๆ ฉลาด เอาตัวรอดเก่ง เพราะวิ่งได้เร็วกว่าใครเพื่อน ถึงจะพูดมากจนเพื่อนรำคาญบ้างบางครั้ง แต่ก็เป็นคนที่สามารถพูดให้กำลังใจเพื่อนได้ดี
3. บทบาทในเรื่อง (Role) รักเพื่อน พร้อมจะช่วยเหลือเพื่อนๆ เสมอ
4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) ฝึกสุนัขจากหมู่บ้านในชนบท
5. ภูมิหลัง (Background) ฝึกสุนัขที่รู้จักบุญคุณ เป็นตัวละครที่คอยช่วยเหลือเพื่อนๆ และสร้างสีสันได้ดี
6. ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power) ไม่ตายคือการกัดไม่ปล่อยและวิ่งไถ่อย่างรวดเร็ว ใช้กระดูกเป็นอาวุธ
7. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate) เป็นที่ปรึกษาหรือเพื่อนตัวเอก (Herald)

สรุปการออกแบบตัวละคร

รวมตัวละคร



การออกแบบตัวละครของแอนิเมชันเรื่อง นาค มีการกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละครที่สร้างลักษณะเด่น ความสำคัญ ความแตกต่างที่ชัดเจนของตัวละคร สัดส่วน ลักษณะนิสัย ส่วนเด่น ต้อย เอกลักษณะเฉพาะ ซึ่งช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ ประสบความสำเร็จ และเพื่อประโยชน์ในการวางแผนทำงานในเกือบทุกขั้นตอนของภาพยนตร์แอนิเมชัน สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลส่วนตัว (ID) มีครบทุกตัวละคร
2. ลักษณะเด่น (Characteristic) ขอแต่ละตัวละครแตกต่างกันอย่างชัดเจน
3. บทบาทในเรื่อง (Role) มีตัวละครหลัก 2 ตัวละครที่มีบทบาทเท่ากัน คือนาคและแก้ว ธี กลุ่มเพื่อนๆของนาค และหนูแดงมีบทบาทสำคัญรองลงมา
4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน
5. ภูมิหลัง (Background) เน้นภูมิหลังของนาคและหนูแดง
6. ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power) มีความสามารถพิเศษทุกตัว
7. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate) มีการออกแบบตัวละครแสดงบทบาท (Archetypes) ได้ 5 กลุ่มคือ ตัวละครหลัก (Hero) ผู้แนะนำ (Mentor) คือแม่หมอ ที่ปรึกษาหรือเพื่อน (Herald) เพื่อนพระเอก ผู้ร้าย (Shadow) จอมมาร ตัวตลก (Trickster) คนขี้บอดตุ๊กๆ
8. การใช้สีในการออกแบบ แบ่งแยกได้ชัดเจนระหว่างมนุษย์และกลุ่มของผี ใช้สีผิวคือสีเนื้ออมชมพู สีผมน้ำตาล ม่วงเข้ม สีของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เป็นแบบไทยประยุกต์

วิเคราะห์การออกแบบฉากหลัง (Background) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

1. บ้านของแก้ว ฉากภายนอก / ภายในบ้าน



1. ระยะในฉาก

- ระยะใกล้ ห้องนอน
- ระยะกลาง บ้านต้นไม้และท้องฟ้า
- ระยะไกล หมู่บ้าน

2. สีของฉาก (Background Coloring)

- ตอนพลบค่ำ สีชมพูอมม่วง



3. ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)

- แสงเข้าทางด้านหลังเป็นแสงของพระอาทิตย์กำลังจะตก
- ฉากในห้องนอนแสงเข้าทางหน้าต่าง

4. ลักษณะฉากหลัง (Background Style)

- ใช้ภาพแบบเหมือนจริง

5. อารมณ์ของฉาก (Background Mood)

- อารมณ์หม่นหมองให้ความรู้สึกวังเวง น่ากลัว

6. ยุคสมัยของฉาก (Background Era)

- ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากในชนบท

2. งานวัด



1. ระยะในฉาก

- ระยะใกล้ ร้านค้า และบูธเล่นเกม
- ระยะกลาง ผู้คน นั่งกลางแปลง
- ระยะไกล งานวัด เครื่องเล่นต่างๆ

2. สีของฉาก (Background Coloring)

- ตอนกลางคืน ดำ น้ำเงินเข้ม และสีส้มของงานวัด



3. ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)

- แสงจากทางด้านบนเป็นแสงของดวงจันทร์ และเป็นแสงไฟจากบริเวณงาน

4. ลักษณะฉากหลัง (Background Style)

- ใช้ภาพแบบเหมือนจริง

5. อารมณ์ของฉาก (Background Mood)

- อารมณ์สนุกสนานแต่ปนไปด้วยความน่ากลัว

6. ยุคสมัยของฉาก (Background Era)

- ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากงานวัดในชนบท

3. ต้นไม้ที่ขุมนมของผี



1. ระยะเวลาในฉาก

- ระยะเวลาใกล้ ห้องชุมนุม ศาลพระภูมิ
- ระยะเวลากลาง ผี และเพื่อนๆ บ้านบนต้นไม้
- ระยะเวลาไกล ต้นไม้ ท้องฟ้า

2. สีของฉาก (Background Coloring)

- ตอนกลางคืน สีน้ำเงิน เขียวแก่ ในบ้านไม้สีน้ำตาล



3. ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)

- แสงเข้าทางด้านหลังเป็นแสงของพระจันทร์
- ฉากในห้องแสงเข้าทางด้านบน แสงของหลอดไฟ

4. ลักษณะฉากหลัง (Background Style)

- ใช้ภาพแบบเหมือนจริง

5. อารมณ์ของฉาก (Background Mood)

- อารมณ์หม่นหมองให้ความรู้สึกวังเวง น่ากลัว

6. ยุคสมัยของฉาก (Background Era)

- ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากในชนบท

4. การเดินทาง



1. ระยะเวลาในฉาก

- ระยะเวลาใกล้ ที่นั่งในรถไฟ
- ระยะเวลากลาง ด้านในสถานี ขบวนรถไฟ ผู้คน
- ระยะเวลาไกล ภาพกว้างของสถานี ท้องฟ้า

2. สีของฉาก (Background Coloring)

- ตอนกลางคืน สีฟ้า น้ำเงินเข้ม



3. ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)

- แสงเข้าทางด้านหลังเป็นแสงของพระจันทร์ตอนกลางคืน
- ฉากในตู้รถไฟแสงจากดวงไฟ

4. ลักษณะฉากหลัง (Background Style)

- ใช้ภาพแบบเหมือนจริง

5. อารมณ์ของฉาก (Background Mood)

- อารมณ์หม่นหมองให้ความรู้สึกวังเวง น่ากลัว

6. ยุคสมัยของฉาก (Background Era)

- ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากในชนบท และฉากในสถานีหัวลำโพง

5. ในเมือง



1. ระยะในฉาก

- ระยะใกล้ รถตุ๊กๆ ถนน
- ระยะกลาง ผู้คน รถยนต์ ร้านค้า
- ระยะไกล ตึก เมือง ป้ายโฆษณา

2. สีของฉาก (Background Coloring)

- ตอนกลางวัน มีสีส้มจากป้ายโฆษณาในเมือง



3. ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)

- แสงจากทางด้านบนเป็นแสงของดวงอาทิตย์

4. ลักษณะฉากหลัง (Background Style)

- ใช้ภาพแบบเหมือนจริง

5. อารมณ์ของฉาก (Background Mood)

- อารมณ์สนุกสนาน

6. ยุคสมัยของฉาก (Background Era)

- ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากบรรยากาศในเมือง

6. ตึกบัญชาการและภายในโรงงาน



1. ระยะในฉาก

- ระยะใกล้ ห้องในกองบัญชาการ เครื่องมือควบคุม
- ระยะกลาง ผู้คน ทหาร รถชนของ รถยนต์
- ระยะไกล ตึกบัญชาการ เมือง ท้องฟ้า



2. สีของฉาก (Background Coloring)

- ตอนกลางวัน และภายในอาคารสีดำน้าเงินเข้ม น้ำเงินอมเขียว สีฟ้า สีแดงของตึก

3. ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)

- แสงจากทางด้านบนเป็นแสงของดวงอาทิตย์
- ฉากในโรงงานใช้แสงจากหลอดไฟด้านข้าง

4. ลักษณะฉากหลัง (Background Style)

- ใช้ภาพแบบเหมือนจริง

5. อารมณ์ของฉาก (Background Mood)

- อารมณ์หม่นหมอง ปนไปด้วยความน่ากลัว

6. ยุคสมัยของฉาก (Background Era)

- ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากบรรยากาศในเมือง

วิเคราะห์การออกแบบฉากหลัง				ขนาด				
ฉากที่	ระยะในฉาก			สีของฉาก (Background Coloring)	ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)	ลักษณะฉากหลัง (Background)	อารมณ์ของฉาก (Background)	ยุคสมัยของฉาก (Background Era)
	ระยะใกล้	ระยะกลาง	ระยะไกล					
1. บ้านของแก้ว ฉากภายนอก / ภายในบ้าน	ห้องนอน	บ้านต้นไม้ และห้องฟ้า	หมู่บ้าน	ตอนพลบค่ำ สีชมพูอมม่วง 	แสงเข้าทางด้านหลังเป็นแสงของพระอาทิตย์กำลังตก -ฉากในห้องนอนแสงเข้าทางหน้าต่าง	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์หม่นหมอง ให้ความรู้สึกวังเวง น่ากลัว	ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากในชนบท
2. งานวัด	ร้านค้า และบู๊ธเล่นเกม	ผู้คน หนึ่งกลางแปลง	งานวัด เครื่องเล่นต่างๆ	ตอนกลางวัน ค่ำ น้ำเงินเข้ม และสีส้มของงานวัด 	แสงจากทางด้านบนเป็นแสงของดวงจันทร์ และเป็นแสงไฟจากบริเวณงาน	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์สนุกสนาน แต่ปนไปด้วยความน่ากลัว	ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากงานวัดในชนบท
3. ต้นไม้ที่ชุมชุมของผี	ห้องชุมนุม ศาลพระภูมิ	ผี และเพื่อนๆ บ้านบนต้นไม้	ต้นไม้ ห้องฟ้า	ตอนกลางวัน สีน้ำเงิน เขียวแก่ ในบ้านไม่มีน้ำตาล 	แสงเข้าทางด้านหลังเป็นแสงของพระจันทร์ -ฉากในห้องแสงเข้าทางด้านบน แสงของหลอดไฟ	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์หม่นหมอง ให้ความรู้สึกวังเวง น่ากลัว	ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากในชนบท
4. การเดินทาง	ที่นั่งในรถไฟ	ด้านในสถานี ขบวนรถไฟ ผู้คน	ภาพกว้างของสถานี ห้องไฟ	ตอนกลางวัน สีฟ้า น้ำเงินเข้ม 	แสงเข้าทางด้านหลังเป็นแสงของพระจันทร์ตอนกลางวัน -ฉากในตู้รถไฟแสงจากดวงไฟ	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์หม่นหมอง ให้ความรู้สึกวังเวง น่ากลัว	ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากในชนบท และฉากในสถานีหัวลำโพง
5. ในเมือง	รถตุ๊กๆ ถนน	ผู้คน รถยนต์ ร้านค้า	ตึก เมือง ป้ายโฆษณา	ตอนกลางวัน มีสีส้มจากป้ายโฆษณาในเมือง 	แสงเข้าทางด้านบนเป็นแสงของพระอาทิตย์	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์สนุกสนาน	ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากบรรยากาศในเมือง
6. ดึกขลุ่ยซำและภายในโรงงาน	ห้องในกองบัญชาการ เครื่องมือควบคุม	ผู้คน ทหาร รถยนต์ของรถยนต์	ตึกบัญชาการ เมือง ห้องฟ้า	ตอนกลางวัน และภายในอาคารสีค้ำน้ำเงินเข้ม น้ำเงินอมเขียว สีฟ้า สีแดงของตึก 	แสงจากทางด้านบนเป็นแสงของดวงอาทิตย์ -ฉากในโรงงานใช้แสงจากตัวข้าง	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์หม่นหมอง ปนไปด้วยความน่ากลัว	ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากในเมือง

สรุปการออกแบบฉากหลัง

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค ให้ความสำคัญกับการออกแบบฉากหลัง

โดย แบ่งระยะในฉากอย่างชัดเจน สีของฉาก แบ่งตามลักษณะของแสง และเวลา ที่เกิดเหตุการณ์

ทิศทางของแสงและเงา

ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นจากด้านข้างและด้านบน ลักษณะของฉากจะใช้ภาพจริงและจำลองเหตุการณ์ให้เชื่อมโยงกับเนื้อเรื่อง

อารมณ์ของฉากส่วนใหญ่จะหม่นหมองและทำให้รู้สึกวังเวง

ยุคสมัยของฉากเป็นยุคปัจจุบัน เหตุการณ์เกิดขึ้นในชนบทและในเมืองหลวง

เพลงประกอบและเสียงพากย์

เสียงพากย์

1. นาค (เอ๊ะ ศศิกานต์ อภิชาตวรศิลป์)
2. เขี้ยว (เพชรทาย วงษ์คำเหลา)
3. ทอง (น้ำติง สุภาพ ไชยวิสุทธิกุล)
4. อี๊ด (นุ้ย เชิญยิ้ม)
5. ธี (น้องเกิ้ล อัญญาฤทธิ์ พิทักษ์ติกุล)
6. แก้ม (น้องเกรซ นวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ)
7. นันทนา บุญหลง
8. สมชาย ศักดิกุล
9. เบิ้ล สินเจริญ บราเธอร์

เพลงประกอบ 5 เพลง โดย บอย โกสิยพงษ์

1. “เรา” เพลงเก่าผลงานของบอย โกสิยพงษ์ ในอดีตนำมาขับร้องและเรียบเรียงใหม่โดย วงทีโบน
2. “ครองโลก” ขับร้องโดย สมชาย ศักดิกุล” อดีตสมาชิกวงเฉลียง
3. “ตุ๊กแกก็คือนกแก้ว” ขับร้องโดย สายชล ระดมกิจ จากวง ดิอินโนเซนส์
4. “ลูกรัก” ขับร้องโดย รัตเกล้า อามระดิษ
5. “ลูกแม่” ขับร้องโดย รัตเกล้า อามระดิษ

วิเคราะห์เสียงพากย์และเพลงประกอบ

เสียงพากย์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความเหมาะสมเพราะมีการคัดเลือก

บุคลิกลักษณะของนักแสดงให้ตรงกับบุคลิกลักษณะของตัวละครในแอนิเมชัน

ทำให้มีความสมบูรณ์และสนุกสนาน

เพลงประกอบมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแสดง คือส่วนใหญ่พูดถึงความรักระหว่างแม่กับลูก และความสามัคคีซึ่งเป็นแก่นรอง (Theme) ของเรื่องนี้