

โครงการผลิตแอนิเมชันจากรวณกรรม "เจ้าชายน้อย" ด้วยจินตนาการในมุมมองใหม่

Animation Creation of the Literary Work "The Little Prince" by a New Aspect of Imagination

ศโรชา สิริพันธุ์

นักศึกษาลัทธิศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

บทคัดย่อ

การสร้างแอนิเมชันซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากรวณกรรม "เจ้าชายน้อย" เกิดจากการเห็นคุณค่าในวรรณกรรม "เจ้าชายน้อย" ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่ให้ความสำคัญกับการใช้จินตนาการและยังแฝงคำสอนในเรื่องมิตรภาพและการมองให้ลึกซึ้งถึงภายใน โดยไม่มองอย่างผิวเผิน จึงอยากสื่อวรรณกรรม "เจ้าชายน้อย" ออกมาในรูปแบบของแอนิเมชัน โดยมีการเล่าเรื่องเจ้าชายน้อย ผ่านการออกแบบลักษณะตัวละคร รวมถึงฉากและบรรยากาศในเรื่องให้มีเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งเนื้อเรื่องยังคงแก่นของวรรณกรรม โดยเนื้อเรื่องกล่าวถึงความผูกพันระหว่างเจ้าชายน้อยกับสุนัขจิ้งจอกที่ ภายนอกดูน่ากลัวและเจ้าเล่ห์ แต่ภายในมีจิตใจที่ดีงาม และเมื่อเจ้าชายน้อยต้องจากไปมิตรภาพระหว่างเขากับสุนัขจิ้งจอกก็ยังคงอยู่ในใจของสุนัขจิ้งจอกตลอดไป โดยผลจากการสร้างแอนิเมชันพบว่าส่วนของการดำเนินเรื่องราว การลำดับภาพมีความสำคัญในการให้ผู้ชมได้ซาบซึ้งและเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อเนื่องจากเป็นแอนิเมชันที่ไม่มีบทพูด และการออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์ รวมถึงเป็นไปในแนวทางเดียวกับเนื้อเรื่องที่เร้ากำหนดจะทำให้ผู้ชมมีความสนใจและเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาได้ชัดเจนขึ้น

คำสำคัญ: เจ้าชายน้อย แอนิเมชัน

Abstract

This animation was created and inspired by a novella, "The Little Prince". It focused on imagination, friendship and several profound observations about life. "The Little Prince" animation was presented by the unique design of each character, sceneries, and surroundings. However, the main idea of the literature still remained. A relationship between the little prince and the fox, that looked like a bad and tricky animal, but in fact it was his very good friend, was mentioned in the animation scenes. When the little prince had to leave the fox, their friendships would remain forever. Since, there was no dialog in the animation, the story was found to be an important part that satisfied the audiences. In addition, it

was found that the unique character, in which it conforms to the story, can attract the audiences' attention and is easy to understand.

Keywords: Little Prince, animation

1. บทนำ

เจ้าชายน้อยเป็นวรรณกรรมเยาวชนที่มีชื่อเสียงมากและได้รับการยอมรับทั่วโลก พิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2486 ที่สหรัฐอเมริกา โดยปัจจุบันถูกแปลเป็นภาษาอื่นทั้งหมด 210 ภาษา มียอดขายกว่า 134 ล้านเล่ม ในบางประเทศเจ้าชายน้อยถูกใช้เป็นแบบเรียนภาษาต่างประเทศสำหรับนักเรียนด้วย (The Little Prince, 2012)

เจ้าชายน้อยเป็นวรรณกรรมที่มีประเด็นหลักเกี่ยวกับการมองสิ่งต่าง ๆ ให้ลึกซึ้งอย่ามองเพียงภายนอก โดยการจะมองเห็นสิ่งสำคัญได้ต้องมองจากหัวใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่ยังคงใช้ได้ดีในปัจจุบันแม้วรรณกรรมจะผ่านมาถึง 68 ปี โดยในแต่ละช่วงวัยเมื่อเราหยิบเจ้าชายน้อยขึ้นมาอ่าน ก็สามารถให้ความรู้ลึก และความคิดที่แตกต่างออกไปจากที่เคยอ่านได้ จึงทำให้วรรณกรรมเรื่องนี้ถูกนำไปสร้างเป็นสื่อในหลายรูปแบบ ได้แก่ หนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน 3 มิติ แอนิเมชัน 2 มิติ เล่าเรื่องแบบเปลี่ยนเนื้อเรื่องเพียงแต่ยังคงตัวละครเดิมไว้เท่านั้น (The Little Prince, 2012)

ทั้งนี้เรื่องของเจ้าชายน้อยยังเป็นวรรณกรรมประเภทแฟนตาซีที่ใช้จินตนาการในการอ่าน ซึ่งการใช้จินตนาการนั้นได้รับการยอมรับว่ามีความสำคัญมากกับ

มนุษย์ ดังที่อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์พยายามจะอธิบายการค้นพบสิ่งมหัศจรรย์ทุกอย่างของเขา มาจากจินตนาการ และถ้าเทียบระหว่างความรู้กับจินตนาการ จินตนาการสำคัญกว่า จินตนาการเป็นเซาว์ปัญญาขั้นสูงสุดและมันจะนำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ๆ ได้อย่างไม่สิ้นสุด ขณะที่ชีวิตอยู่เขาได้ย้ำหลายต่อหลายครั้งกับนักศึกษาที่เขาสอน และ ต่อที่ประชุม นักวิทยาศาสตร์อยู่บ่อยๆ ว่า “จินตนาการ สำคัญมากกว่าความรู้” (สม, 2551)

ดังนั้นจึงอยากนำเสนอเรื่องเจ้าชายน้อย โดยการออกแบบลักษณะตัวละคร รวมถึงฉากและบรรยากาศในเรื่องให้มีเอกลักษณ์ของตนเอง แต่มีการปรับเปลี่ยนมุมมองให้เป็นในอีกแง่มุมซึ่งเป็นเรื่องราวของความผูกพันระหว่างสุนัขจิ้งจอกกับเจ้าชายน้อย และนำเสนอแก่นของวรรณกรรมในส่วนของการไม่มองสิ่งต่าง ๆ แต่เพียงภายนอก ควรมองอย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ในปัจจุบันแอนิเมชันเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในผู้ชมทุกเพศทุกวัย และแอนิเมชันสามารถสร้างสรรค์ และถ่ายทอดโลกในจินตนาการจากเรื่องเจ้าชายน้อย ออกมาได้ อย่างอิสระ สวยงาม และน่าสนใจ ดังนั้นเมื่อเราสร้างเจ้าชายน้อยในรูปแบบแอนิเมชัน ก็สามารถเล่าเรื่องเจ้าชายน้อยในรูปแบบของตนเองได้ และทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงด้วย

2. วัตถุประสงค์

2.1 สร้างแอนิเมชันที่มีการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องเจ้าชายน้อย

2.2 ในบทความวิจัยชิ้นนี้จะเล่าถึงการออกแบบลักษณะตัวละคร ฉาก และบรรยากาศในเรื่องให้มีเอกลักษณ์ของตนเอง โดยยังคงสื่อได้ถึงตัวละครในวรรณกรรมเจ้าชายน้อย

3. อุปกรณ์และวิธีการ

3.1 แนวคิดในการผลิต

การสร้างแอนิเมชันโดยการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณกรรม “เจ้าชายน้อย” การออกแบบลักษณะตัวละคร รวมถึงฉากและบรรยากาศในเรื่องให้มีเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งเนื้อเรื่องยังคงแก่นของวรรณกรรม โดยเนื้อเรื่องกล่าวถึงเหตุการณ์ระหว่างเจ้าชายน้อยกับสุนัขจิ้งจอกที่ ภายนอกคาน่าและเจ้าเล่ห์ แต่ภายในมีจิตใจที่ดีงาม และเมื่อเจ้าชายน้อยต้องจากไปมิตรภาพระหว่างเขากับสุนัขจิ้งจอกก็ยังคงอยู่ในใจของสุนัขจิ้งจอกตลอดไป

จุดเด่นของแอนิเมชันคือการออกแบบตัวละคร และฉากให้มีลักษณะน่ารัก เป็นในแนว 3 มิติผสม 2 มิติ ทำให้ดูกลมกลืนกัน เป็นการสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง และดูแตกต่างจาก แอนิเมชันในลักษณะ 3 มิติทั่วไป และผู้ชมได้รับความสนุกและทราบถึงคุณค่าของแง่คิดในวรรณกรรมเจ้าชายน้อย

3.2 การสร้างเนื้อเรื่อง

3.2.1 ศึกษาวรรณกรรมเจ้าชายน้อยต้นฉบับรวมถึงการดู และแอนิเมชันเกี่ยวกับวรรณกรรมเจ้าชายน้อย เพื่อศึกษาการตีความเนื้อหาและอุปนิสัยของตัวละครเพื่อ

นำมาใช้ในการสร้างเนื้อเรื่อง โดยนำเสนอเนื้อเรื่องส่วนที่เจ้าชายน้อยได้พบกับสุนัขจิ้งจอก โดยภายนอกสุนัขจิ้งจอกน่ากลัวและเจ้าเล่ห์ แต่เมื่อเจ้าชายน้อยได้รู้จักและใกล้ชิดก็พบว่าสุนัขจิ้งจอกภายในมีจิตใจที่ดี เมื่อเปรียบเทียบกับสิ่งที่น่ารักแต่จริง ๆ แล้วมีพิษร้ายแรง และเมื่อเจ้าชายน้อยจากไปความทรงจำและมิตรภาพระหว่างทั้งสองก็ยังคงอยู่ในจิตใจของสุนัขจิ้งจอกตลอดไป โดยเนื้อเรื่องทำให้คนดูไม่มองสิ่งต่าง ๆ แค่มองภายนอกและประทับใจในมิตรภาพระหว่างเพื่อน

3.2.2 ศึกษาแอนิเมชันที่มีการเล่าเรื่องด้วยภาพโดยไม่มีบทพูดระหว่างตัวละคร ได้แก่

- เรื่อง UP ของ Pixar ในช่วงแรกของเรื่องที่เป็นการเล่นเรื่องราวของคุณปู่ชวลลกับคุณย่าเอลดีซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่แสดงถึงช่วงเวลาที่ผ่านมาและความรักความผูกพันที่มีให้แก่กัน

- เรื่อง la maison en petits cubes แอนิเมชันของญี่ปุ่น ซึ่งชนะรางวัลออสการ์สาขาแอนิเมชันขนาดสั้นยอดเยี่ยมปี 2008 เป็นเรื่องเกี่ยวกับชายชราผู้ซึ่งอยู่ลำพังในบ้านที่ถูกน้ำท่วม และได้ย้อนรำลึกภาพความทรงจำต่างๆที่ผ่านมาในแต่ละช่วงเวลาของชีวิต

3.3 การออกแบบตัวละครและการออกแบบฉาก

3.3.1 ศึกษาเนื้อเรื่องแอนิเมชันเพื่อวางแผนสร้างตัวละครให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อ

3.3.2 ศึกษาตัวละครเจ้าชายน้อยและสุนัขจิ้งจอกของวรรณกรรมเจ้าชายน้อยในงานอื่น ๆ ที่มีทั้งหมดเพื่อหาลักษณะเด่น และจุดที่มีความคล้ายคลึงกันเพื่อออกแบบตัวละครในแบบของตัวเองไม่ให้มีความซ้ำซ้อนกับผู้อื่น

3.3.3 ทำการออกแบบตัวละครเจ้าชายน้อยและสุนัขจิ้งจอกโดยใช้โปรแกรมโฟโตชอป (Photoshop) และ

เขียนภาพตัวละครในลักษณะที่นำไปใช้ในการสร้างโมเดลตัวละครด้วยโปรแกรมมายา (Maya)

3.4 ขั้นตอนการผลิต

3.4.1 จากการออกแบบตัวละคร นำแบบมาสร้างตัวละครด้วยโปรแกรมมายาขึ้นจากโพลีกอน โดยคำนึงถึงลักษณะตัวละครที่ออกแบบให้ใกล้เคียงกับ มิดิ ซึ่งมี 2 การออกแบบมาจากรูปทรงพื้นฐานไม่มีความซับซ้อนและสัดส่วนไม่เหมือนคนจริง หลังจากนั้นทำการกางยูวีโดยนำชิ้นส่วนต่าง ๆ ของโมเดลไปทำการลงสีพื้นผิวด้วยโปรแกรมโฟโตชอป และนำกลับมาแมป (map) ในลักษณะ 2 มิติ (Toon shade)

3.4.2 ฉากจะแบ่งเป็นการสร้างด้วยโปรแกรมมายาแต่ทำการเรนเดอร์ภาพแบบ 2 มิติในกรณีที่มีฉากมีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับตัวละครมากและอีกแบบคือสร้างโดยวาดและลงสีผ่านโปรแกรมโฟโตชอปและนำมาจัดวางเป็นฉากด้วยโปรแกรมเอฟเตอร์เอฟเฟค (After Effect) ในกรณีที่เป็นการฉายระยะไกลหรือไม่มีผลสำคัญมาก

3.4.3 ทำให้โมเดลแต่ละตัวสามารถเคลื่อนไหวท่าทางได้ตามต้องการโดยใช้โปรแกรมมายาสร้างกระดูกให้กับโมเดลและสร้างตัวควบคุมในส่วนของโมเดลเพื่อให้สามารถควบคุมโมเดลได้ตามความต้องการ

3.4.4 กำหนดผิวหนังให้ถูกควบคุมโดยผ่านกระดูกที่เราสร้างขึ้น ให้มีการเคลื่อนที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างและลักษณะผิวหนังตรงตามความต้องการของผู้สร้าง

3.4.5 สร้างอารมณ์ให้กับใบหน้าของตัวละครโดยวิธี Blend Shape เพื่อให้สามารถแสดงอารมณ์ให้มีความสมจริงและเป็นไปตามเนื้อเรื่อง เพิ่มความน่าสนใจและความเข้าใจในอารมณ์ของตัวละครมากยิ่งขึ้น

3.4.6 จัดวางฉากให้เป็นตามเนื้อเรื่องที่กำหนด

3.4.7 แอนิเมทตัวละครให้เคลื่อนไหวตามเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้

3.4.8 จัดแสง และเรนเดอร์ภาพออกมาเพื่อทำการซ้อนภาพด้วยเทคนิคขั้นสูงด้วยโปรแกรมเอฟเตอร์เอฟเฟค

3.4.9 บันทึกเสียงและสร้างเป็นไฟล์แอนิเมชันที่ต้องการนำเสนอ

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

การสร้างแอนิเมชัน “เจ้าชายน้อย” โดยการเล่าเรื่องด้วยภาพ ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดในวรรณกรรมที่กล่าวถึงมิตรภาพและการมองสิ่งต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง ทำให้เกิดบทแอนิเมชัน (Storyboard) ดังรูปภาพที่ 1 โดยมีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

4.1. ตัวละคร

4.1.1 เจ้าชายน้อย สร้างตัวละครเป็นเด็กผู้ชายน่ารัก ใสซื่อ ร่าเริง มีผมสีทอง เพื่อเชื่อมโยงกับสีของทุ่งข้าวสาลีจากเรื่องเจ้าชายน้อย และให้มีการแต่งตัวยังคงลักษณะเจ้าชายน้อยในส่วนของผ้าพันคอ แต่เปลี่ยนลักษณะผ้าพันคอให้ดูมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง ใช้สีและพื้นผิวในลักษณะการ์ตูน 2 มิติ เพื่อให้เข้ากับบุคลิกของเจ้าชายน้อย ดังรูปภาพที่ 2

4.1.2 สุนัขจิ้งจอก สร้างตัวละครเป็นสุนัขจิ้งจอกในลักษณะเดินสองขาเหมือนคน เพื่อให้เชื่อมโยงกับลักษณะของสุนัขจิ้งจอกในเรื่องเจ้าชายน้อยที่สามารถพูดได้และมีการกระทำต่าง ๆ แบบเดียวกับคน โดยออกแบบหน้าตาของสุนัขจิ้งจอกให้ดูเจ้าเล่ห์ ไม่น่าวางใจ เพื่อให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ ดังรูปภาพที่ 3

4.1.3 ู สร้างตัวละครในลักษณะน่ารัก สีสันสดใส เพื่อเปรียบเทียบกับสิ่งที่ดูภายนอกสวยงามและดูน่าไว้วางใจ แต่ภายในอาจจะซ่อนพิษร้ายไว้ ดังรูปภาพที่ 4

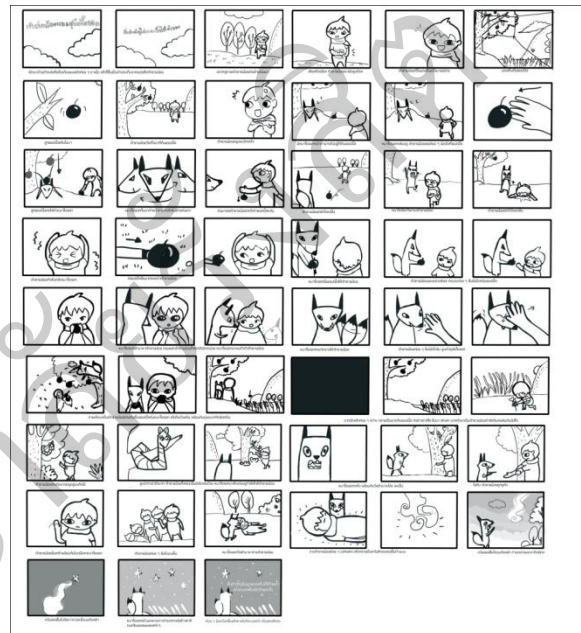
ความทรงจำและมิตรภาพยังคงอยู่ในใจสุนัขจิ้งจอกตลอดไป

4.2. ฉาก

ฉากทุ่งข้าวสาลี ต้นแอปเปิ้ลด้านหลังเป็นภูเขาอยู่ไกล ๆ เพื่อสื่อถึงว่าเจ้าชายน้อยเดินทางมาไกลและมาเจอต้นแอปเปิ้ล ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่องทั้งหมด ดังรูปภาพที่ 5

ฉากเจ้าชายน้อยกับทุ่งหญ้าและภูเขาเป็นฉากเปิดเรื่องที่เจ้าชายน้อยปรากฏตัว โดยตัวละครเจ้าชายน้อยเป็นสามมิติ ส่วนฉากสร้างจากภาพสองมิติ ดังรูปภาพที่ 6

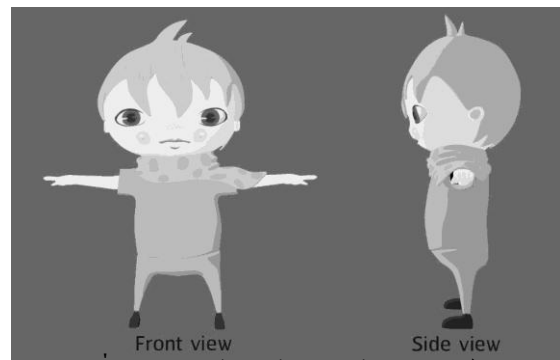
ฉากสุนัขจิ้งจอกกับต้นแอปเปิ้ลเป็นฉากสำคัญที่เจ้าชายน้อยจะได้พบกับสุนัขจิ้งจอกได้ต้นแอปเปิ้ล โดยตัวละครสุนัขจิ้งจอกกับต้นแอปเปิ้ลเป็นสามมิติ ส่วนฉากสร้างจากภาพสองมิติ ดังรูปภาพที่ 7



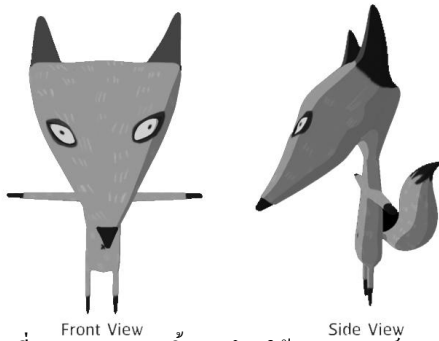
รูปภาพที่ 1 (สตอรี่บอร์ด) Storyboard

4.3. ลำดับภาพแอนิเมชัน

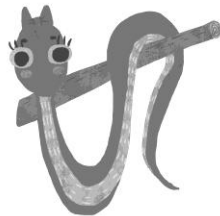
นำเสนอเรื่องราวของเจ้าชายน้อยที่เดินทางและเกิดความหิว เมื่อเห็นต้นแอปเปิ้ลจึงจะวิ่งเข้าไปเก็บ แต่ต้องตกใจกลัวเพราะจิ้งจอกหน้าตาน่ากลัวนอนหลับอยู่ เจ้าชายน้อยจึงแอบเข้าไปเก็บแต่สุนัขจิ้งจอกตื่นขึ้นมา เจ้าชายน้อยตกใจวิ่งหนี แต่สุนัขจิ้งจอกกลับวิ่งไล่ เจ้าชายน้อยตกใจหกล้ม ซึ่งความจริงสุนัขจิ้งจอกวิ่งตามเพื่อต้องการเอาแอปเปิ้ลให้เจ้าชายน้อย แล้วทั้งสองก็ได้เป็นเพื่อนกัน วันหนึ่งเจ้าชายน้อยได้เจอองที่น่ารักมาก เจ้าชายน้อยจึงจะเข้าไปเล่นด้วย สุนัขจิ้งจอกมาห้ามไม่ทัน เจ้าชายน้อยถูกงูกัดแล้วจึงกลับดวงดาวไป โดยที่



รูปภาพที่ 2 ตัวละครเจ้าชายน้อยโดยใช้การเรนเดอร์ภาพแบบ 2 มิติ



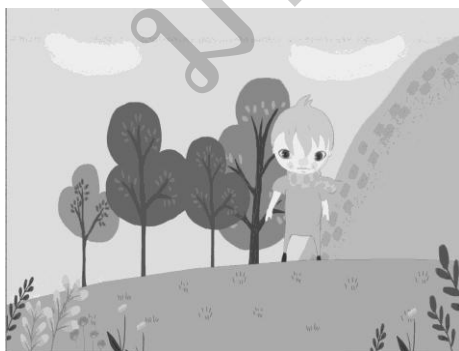
รูปภาพที่ 3 ตัวละครสุนัขจิ้งจอก โดยใช้ในการเรนเดอร์ภาพแบบ 2 มิติ



รูปภาพที่ 4 ตัวละครงู



รูปภาพที่ 5 การออกแบบฉากทุ่งหญ้า ทุ่งข้าวสาลี ดันแอปเปิ้ล



รูปที่ 6 ฉากเจ้าชายน้อยกับทุ่งหญ้าซึ่งเป็นฉากเปิดตัว



รูปภาพที่ 7 ฉากสุนัขจิ้งจอกกับดันแอปเปิ้ล

5. การอภิปรายผล

5.1 ส่วนของการคิดบทพากและมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งใช้เวลาในส่วนนี้มากเนื่องจากการนำเนื้อเรื่องมาจากวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงและต้องนำมาเล่าในแนวความคิดของตัวเอง บทที่ออกมาจะต้องยังคงมีเรื่องราวของเจ้าชายน้อยแต่เป็นในรูปแบบใหม่

5.2 การออกแบบตัวละครต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ไม่เลียนแบบจากคาแรคเตอร์ของเจ้าชายน้อยที่มีอยู่เดิม รวมถึงเป็นในแนวทางเดียวกับเนื้อเรื่องที่เรากำหนด เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจและเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาได้ชัดเจนขึ้น

5.3 ส่วนของการดำเนินเรื่องราว การลำดับภาพ การสร้างบรรยากาศโดยการจัดแสงและการใส่เสียงดนตรีเสียงประกอบ มีความสำคัญในการให้ผู้ชมได้ซาบซึ้งและเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อเนื่องจากเป็นแอนิเมชันที่ไม่มีบทพูด

5.4 ในส่วนของแอนิเมชันที่ผลิตสามมิติ ผสมสองมิติ โดยมีการเล่าเรื่องด้วยภาพคือประกอบด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหว เสียงดนตรีประกอบ เสียง

เอฟเฟกต์ต่าง ๆ แต่ไม่มีบทพูดระหว่างตัวละคร ทักษะคิด
ที่ผู้ชมมีต่อแอนิเมชัน เนื่องจากเป็นเนื้อเรื่องที่เรียบง่าย
ไม่ซับซ้อนและมีการออกแบบตัวละครไปในแนวทาง
น่ารักและตรงกับเนื้อเรื่องทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจใน
เนื้อเรื่องที่สื่อสารได้ แต่เนื้อเรื่องไม่มีความซับซ้อน
หรือหักมุมทำให้แอนิเมชันเรื่องนี้อาจจะเหมาะกับเด็ก
หรือผู้ที่ชอบในความน่ารักแต่อาจไม่เหมาะกับผู้ที่ชอบ
เนื้อเรื่องที่มีความตื่นเต้น หรือเนื้อเรื่องที่ต้องใช้
ความคิด

6. บทสรุป

การทำแอนิเมชันผสมระหว่างสามมิติและ
สองมิตินั้นมีความยากในส่วนของการเข้าถึงระหว่าง
สองมิติ และสามมิติ ในส่วนของการจัดองค์ประกอบจึง
ต้องมีการวางแผนที่ชัดเจนในแต่ละฉากว่าจะทำตรง
ส่วนใดเป็นสามมิติ หรือสองมิติ และให้ลักษณะสีมี
ความกลมกลืนและฉากไม่โดดเด่นเกินสีของตัวละคร
โดยต้องมีการปรับเปลี่ยนแก้ไขหลายครั้งเพื่อให้ภาพ
ออกมามีความสมบูรณ์ที่สุด และในส่วนของ โปรแกรม
มาथाที่ใช้ในการทำงานสามมิตินั้นควรมีการใช้เป็น
เวอร์ชันเดียวกันทั้งหมดเนื่องจากเมื่อเปลี่ยนเวอร์ชัน
พบปัญหาเกี่ยวกับตัววีเทกเจอร์ของ โมเดลที่ได้ทำการ
เพนท์ไว้แล้วมีการขยับจากเดิมไม่สามารถใช้งานได้

ทั้งนี้การนำเอาวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงมาจัดทำ
เป็นแอนิเมชันเป็นการนำเสนออีกมุมมองให้ผู้ที่ยังชอบ
ในเจ้าชายน้อยหรือผู้ที่ไม่รู้จักได้รับชมโดยเป็นการ
นำเสนอด้วยการตีความในแนวความคิดของตนเองโดย

ยึดจากเนื้อเรื่องของเจ้าชายน้อย สามารถทำให้ผู้ที่ได้รับ
ชมเกิดความเข้าใจในข้อคิดในเนื้อหาวรรณกรรม และ
การตีความจากมุมมองของผู้สร้าง ซึ่งอาจทำให้ผู้รับชม
เกิดแนวความคิดแตกแขนงไปในแง่มุมใหม่เป็นการ
ส่งเสริมจินตนาการของผู้รับชมในอีกทางหนึ่งด้วย

7. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ซึ่งผู้วิจัย
ขอขอบพระคุณผศ. ดร. วัลลภรณ์ นาคพันธุ์, รศ. พิศ
ประไพ สาระศาลิน , อ. นัฐวุฒิ สิมันตร , อ.ภัทร นิยมกล,
ผศ. ชรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ในการให้คำแนะนำการ
ทำงานวิจัย การเขียนเอกสารวิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ
อ.พัลลภ สิ้นธุ์เจริญผู้มีส่วนช่วยในการคิดและปรับปรุง
บทแอนิเมชัน ขอขอบพระคุณคุณวีระภัทร ชินะนาวิน และ
ผู้ที่สอนใน Onone animation ทุกท่าน ผู้ช่วยสนับสนุน
และสอนในงานส่วน Pre-production และแอนิเมชัน
ขอขอบคุณอาจารย์จากบ้านอิทธิฤทธิ์ทุกท่านที่ช่วยสอน
วิชาทุกอย่างเพื่อใช้ในการทำงานวิจัย ขอขอบคุณ อ.ชัย
พร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ให้คำแนะนำในทุกเรื่อง ตั้งแต่การ
ให้การสนับสนุนในการทำหัวข้อวิจัย บทแอนิเมชัน Pre-
production, Production สุดท้ายขอขอบคุณบิดา มารดา
และครอบครัวของผู้วิจัยที่ให้การสนับสนุน เป็นกำลังใจ
และเข้าใจการทำงานของผู้วิจัยเสมอมา

8. เอกสารอ้างอิง

สม สุจิรา. (2551). เดอะลิตเติ้ลพริ้นซ์. กรุงเทพฯ :

อมรินทร์ธรรมะ, 45.

The Little Prince. (2012). Publishing. (Online) <http://www.thelittleprince.com/work/the-phenomenon/publishing/> January 19, 2012