

โลกในเกมส์

นาย ศรัณย์ เลาหไทยมงคล

คิดค้นขึ้นฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556 - 2557

โลกในเกมส์
Game's world



นายศรัณย์ เลาหไทยมงคล

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556 – 2557

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์กัญจนา คำโสภี)



..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ)


..... กรรมการ
(อาจารย์ธนสาร พัฒนสุทธิชกุล)


..... กรรมการ
(อาจารย์ถนอมนวล เดชาคณีวงศ์)


..... กรรมการ
(อาจารย์พัชชา แก้วทองตาล)


..... กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ยุทธนา นิ่มเกตุ)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	โลกในเกมส์
	Game's world
ชื่อ	นายศรัณย์ เลหาไทยมงคล
รหัสนักศึกษา	53020490
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 – 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ

บทคัดย่อ

ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานข้าพเจ้ามาจากข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากวัยเด็กที่ได้เล่นเกมสแมริ โอ้เป็นประจำ และสัมผัสถึงความสนุกสนานไปกับเกมส์ และได้จินตนาการถึงอาณาจักรดินแดนในเกมส์ เช่นการได้จินตนาการถึงอาณาจักรของเกมส์ ที่ตัวข้าพเจ้าอยากเข้าไปอาศัยอยู่ ดังนั้นจึงได้เปลี่ยนแปลง สร้างพื้นที่ใหม่ขึ้นมา จนเกิดรูปแบบในทางความคิด ซึ่งความรู้สึกนั้นอาจทำให้ข้าพเจ้าอาจต้องการหลีกเลี่ยงความเป็นจริงอยู่ก็เป็นได้

ด้วยประเด็นดังกล่าว ทำให้เห็นถึงความสำคัญของจินตนาการในการสร้างพื้นที่ใหม่ จากความสนใจดังกล่าวส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงจินตนาการที่เกิดจากความคิดที่มีต่อข้อมูลที่ได้รับรู้มา ถ่ายทอดผลงานด้วยกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ (Etching) แสดงลักษณะรูปทรง สัญลักษณ์ นัยยะ เพื่อพรรณนาเล่าเรื่องในพื้นที่ของจินตนาการเพื่อให้ผู้รับชมผลงานได้มีความเข้าใจ และรู้สึกถึงพื้นที่ใหม่ในจินตนาการ

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างศิลปนิพนธ์นี้ได้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ และอาจารย์ทุก ๆ ท่าน ที่ให้คอยแก้ปัญหา ให้คำปรึกษาและชี้แนะตลอดถึงความเอาใจใส่และความคิดประสพการณ์ที่ดีแก่ตัวข้าพเจ้า

ขอขอบคุณ บิศา มารดา ครอบครัว และเพื่อนพี่น้อง ที่ให้การสนับสนุนและคำปรึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ตลอดจนถึงกำลังใจจาก เพลง คำคม จากทุก ๆ ด้าน จึงมีส่วนเกี่ยวข้องที่ทำให้ผลงานของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สำหรับศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ได้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาเผยแพร่ในแนวทางการศึกษาแก่ผู้ที่สนใจผู้ศึกษาจึงขอมอบส่วนนี้เป็นแนวทางการเรียนรู้ต่อไป

ศรัณย์ เลาหไทยมงคล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
วิธีการศึกษา	2
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	3
อิทธิพลที่ได้รับจากหน้าจอเกมส์	10
แนวความคิดสร้างสรรค์	14
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	15
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	16
กระบวนการสร้างงาน	21
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	30
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	30
วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	36
บทที่ 5 บทสรุป	44
บรรณานุกรม	45
ภาพผลงานศิลปะ	46
ประวัติผู้เขียน	52

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่	หน้า
1. ภาพที่ 2.1 ภาพ Super Mario 3D World พฤศจิกายน ปี 2013	10
2. ภาพที่ 2.2 ภาพ New Super Mario Bros2 3DS สิงหาคม 2012	10
3. ภาพที่ 2.3 ภาพ Super Mario 3D World พฤศจิกายน ปี 2013	11
4. ภาพที่ 2.4 ภาพ Super Mario 3D World พฤศจิกายน ปี 2013	11
5. ภาพที่ 2.5 ภาพ New Super Mario Bros2 3DS สิงหาคม 2012	12
6. ภาพที่ 2.6 ภาพชื่อผลงาน Mr and Mrs Clark and Percy	12
7. ภาพที่ 2.7 ภาพ Super Mario Bros ปี 1988	13
8. ภาพที่ 2.8 ภาพ Super Mario Bros ปี 1988	13
9. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	16
10. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	16
11. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	16
12. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 4	16
13. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	16
14. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	16
15. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	16
16. ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 4	16
17. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	18
18. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	18
19. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	18
20. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 4	18
21. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 5	18
22. ภาพร่างโครงการที่ 2 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 6	18
23. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	20
24. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	20
25. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	20
26. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	20

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

27. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	20
28. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	20
29. ภาพร่างโครงการที่ 3 ชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	20
30. ภาพที่ 3.1 การมัดแม่พิมพ์ทองแดง	24
31. ภาพที่ 3.2 การทาวานิชลงบนแม่พิมพ์ทองแดง	24
32. ภาพที่ 3.3 การร่างภาพแม่พิมพ์ทองแดง	25
33. ภาพที่ 3.4 ภาพการตีเทปกาวกันน้ำแม่พิมพ์ทองแดง	25
34. ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการทำพื้นผิว	26
35. ภาพที่ 3.6 การทำความสะอาดแม่พิมพ์	26
36. ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนการโรยอะควาทิน	27
37. ภาพที่ 3.8 การเขียนดินสอไขบนแม่พิมพ์ทองแดง	27
38. ภาพที่ 3.9 ขั้นตอนการพิมพ์ทั้งหมด	28
39. ภาพที่ 4.1 วิเคราะห์รูปทรง (Form)	31
40. ภาพที่ 4.2 วิเคราะห์เส้น (Line)	32
41. ภาพที่ 4.3 วิเคราะห์พื้นผิว (Texture)	33
42. ภาพที่ 4.4 วิเคราะห์สี (Colour)	35
43. ภาพที่ 4.5 วิเคราะห์เอกภาพ (Unity)	37
44. ภาพที่ 4.6 วิเคราะห์ความกลมกลืน (Harmony)	38
45. ภาพที่ 4.7 วิเคราะห์ความหลากหลาย (Variety)	39
46. ภาพที่ 4.8 วิเคราะห์ความสมดุล (Balance)	40
47. ภาพที่ 4.9 วิเคราะห์สัดส่วน (Proportion)	41
48. ภาพที่ 4.10 วิเคราะห์ความเป็นเด่น (Dominance)	42
49. ภาพที่ 4.11 วิเคราะห์การเคลื่อนไหว (Movement)	43

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของโครงการ

เกมส์ เป็นลักษณะของกิจกรรมมนุษย์ เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความเพลิดเพลิน บันเทิง สนุกสนาน เพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เป็นประโยชน์ด้านการศึกษาได้ ประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขัน ดินแดน ปฏิสัมพันธ์ เกมส์ส่งผลให้เกิดพัฒนาการทางด้านทักษะ ใช้รูปแบบออกกำลังกายหรือการศึกษาบทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ และเกมส์เป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน royal game of ur sent และ mancala เกมส์ที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดประวัติศาสตร์มนุษย์ โดยสามารถย้อนไปได้ถึง 2600 ปีก่อนคริสตกาล เกมส์มาริโอ ก็เป็นอีกเกมส์ ดังเกมส์หนึ่งจากการเก็บเห็ดแดงเพื่อให้ตัวละครตัวโตขึ้นและเห็ดเป็นสีเขียว เพื่อปีอก หรือรับชีวิตเพิ่มอีก 1 ครั้ง ถือว่าเป็น ซีรีส์เกมส์ ที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากเลยทีเดียว สำหรับลูทวูด Mario ที่เรียกว่าเป็นมาสกอต Nintendo ไปแล้ว อละผลิตออกมาทีภาค ก็ขายทะลุล้านตลอดและภาคที่ถือว่าเป็นภาค คลาสสิก ยอดนิยมสมัยเด็ก ก็คงจะเป็น Super Mario Bros 3 เพราะว่าเป็นภาคแรกที่มีการแปลงอย่างมากเลยทีเดียว ไม่ว่าจะเป็นจำนวนด่านที่เยอะมากๆ ที่เราได้ผจญภัยไปตามที่ต่างๆ รวมถึงไอเทมใหม่ๆ อีกมากมาย

มาริโอ (ญี่ปุ่น: マリオ Mario ?) เป็นตัวละครจากวิดีโอเกมและการ์ตูน และเป็นสัญลักษณ์ของบริษัทเกมนินเทนโด สร้างโดยนักออกแบบเกมชื่อ ชิเงรุ มิยาโมโตะ เขาเป็นตัวละครตูนในเกมที่คนส่วนใหญ่รู้จักตลอดกาล มาริโอได้ปรากฏตัวในวิดีโอเกมต่าง ๆ กว่า 200 เกม ตั้งแต่ถูกสร้างครั้งแรก แม้ว่าเดิมนั้นจะเริ่มปรากฏตัวเฉพาะในเกมซูเปอร์ มาริโอ บราเธอร์ส แต่ปัจจุบันพบมาริโอได้ในเกมหลากหลายแนว ไม่ว่าจะเป็น เกมรถแข่ง เกมแก้ปัญห เกมบทบาทสมมุติ เกมต่อสู้ เกมกีฬา และอื่น ๆ อีกมากมาย มาริโอถูกออกแบบมาให้ดูอ้วนเตี้ย เป็นช่างประปาชาวอิตาลี อาศัยอยู่ในอาณาจักรเห็ด เขาได้ช่วยชีวิตเจ้าหญิงพีชครั้งแล้วครั้งเล่าจากเดาวยร้ายชื่อ บาวเซอร์ และหยุดแผนการที่ล้มล้างเขาและยึดครองอาณาจักร มาริโอยังมีศัตรูและคู่แข่งตัวอื่น ๆ อีก เช่น คองกิกองก์ และวริโอ ผู้พากย์เสียงเขาคือชาร์ลส มาร์ตินเนต พากย์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1995 ในนามของสัญลักษณ์ของนินเทนโด มาริโอเป็นตัวละครอีกหนึ่งตัวที่มีชื่อเสียงมากที่สุด ในประวัติศาสตร์วิดีโอเกม เกมมาริโอทั้งหมดขายได้มากกว่า 210 ล้านหน่วย ทำให้แฟรนไชส์มาริโอเป็นแฟรนไชส์วิดีโอเกมที่ขายดีที่สุดตลอดกาล นอกจากเกมซูเปอร์มาริโอแล้ว เขายังปรากฏใน

วิดีโอเกมแนวอื่น ๆ เช่น แนวรถแข่ง เช่นเกมชุด มารีโอคาร์ท (Mario Kart) เกมแนวกีฬา เช่นเกมชุด มารีโอเทนนิส และ มารีโอกอล์ฟ เกมแนวบทบาทสมมุติของนินเทนโด เช่นเกมชุด เปเปอร์มารีโอ และ ซูเปอร์มารีโออาร์พีจี และเกมแนวประกอบการศึกษา เช่นเกมชุด มารีโออิสมิสซิง! และมารีโอสโตร์แมทซ์ท เขายังเป็นแรงบันดาลใจให้รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน และสินค้ามีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

เริ่มต้นจากตัวที่ข้าพเจ้าได้ผ่านการเริ่มเล่นเกมส์ โดยเริ่มเล่นจากเกมส์ในยุคและวัยของข้าพเจ้าซึ่งยุคของข้าพเจ้านั้น เกมส์ที่มีความนิยมในขณะนั้นกับเด็กในวัยเดียวกัน คือ เกมส์ Mario Rock man Contra และอีกหลาย ๆ เกมส์ ในวัยเด็กของข้าพเจ้าจึงรู้สึกผูกพันกับตัวเกมส์ และมีผลต่อตัวผู้เล่นซึ่งส่งผลให้เกิด ความสนุกสนาน ความคิด พัฒนาการและทักษะทางด้านต่างๆ ต่อตัวผู้ที่ได้เล่น

จึงส่งผลต่อตัวผลงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้มีความรู้สึกที่อยากจะเข้าไปมีส่วนร่วมในเกมส์ สร้างความเคลื่อนไหวให้กับตัวผลงาน และเชื่อมโยงต่อความคิดและจินตนาการกับเกมส์ แสดงออกเป็นผลงานภาพขาว ดำ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกถึงอารมณ์ ความเป็นอดีต ความทรงจำ และภาพของเกมส์ ในยุคสมัยนั้น ๆ ที่ข้าพเจ้าได้เคยมีความสนุกสนานกับเกมส์และช่วงวัยของตัวข้าพเจ้าเอง

ขอบเขตของโครงการ

- ผลงานของข้าพเจ้านั้น ได้รับอิทธิพลมาจากเกมส์ที่ได้รับความนิยมจาก ผู้เล่น และ เด็ก ๆ ในยุคสมัยของข้าพเจ้าในวัยเด็ก และ เกมส์ Mario ก็เป็นเนื้อหาที่ข้าพเจ้าได้เลือกนำมาสร้างเป็นตัวผลงาน

- ภาพพิมพ์โลหะ (Etching)
- จำนวน 5 ชิ้น

วิธีการศึกษา

- เริ่มเก็บภาพประกอบจาก VDO Game
- เก็บตัวรูปแบบ จาก Internet
- ค้นคว้าประวัติและความเป็นมาของเกมส์

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

มาริโอ และเกมส ในอดีต ที่ตัวข้าพเจ้าได้เคย เล่นและได้สัมผัสมาด้วยตัวข้าพเจ้าเอง และสนใจหลายอย่างในตัว บริบทของเกมส ในปัจจุบันข้าพเจ้ามีความสนใจเกมสของยุค คศ 1980 ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจและอิทธิพลต่อตัวผลงานข้าพเจ้า โดยได้เลือกเกมส Mario มาสร้างสรรค์เป็นตัวละคร

มาริโอปรากฏตัวครั้งแรกในนาม "จัมปีแมน" (Jumpman) ในเกมอาร์เคดที่ชื่อ ดองกี้คองก์ ในปี ค.ศ. 1981 ในกราบของช่างไม้ที่เลี้ยงถึงตัวหนึ่งชื่อ ดองกี้คองก์ (Donkey Kong) เขาเลี้ยงดูถึงตัวนั้นอย่างทารุณ ต่อมาดองกี้คองก์จึงหลบหนีไปพร้อมกับลูกพาตัวแฟนสาวของจัมปีแมน (เดิมรู้จักกันในชื่อ เลดี้ และต่อมามีชื่อว่า พอลีน (Pauline)) ไปด้วย ตัวผู้เล่นจะต้องรับบทเป็นจัมปีแมนและช่วยเหลือผู้หญิงคนนั้น ต่อมาตัวละครนี้ถูกเปลี่ยนชื่อเป็น "มาริโอ" ในเกมอาร์เคด ดองกี้คองก์จูเนียร์ ของปี ค.ศ. 1982 เป็นเกมเดียวที่เขาเป็นตัวร้าย ในเกมอาร์เคด มารีโอบราเธอร์ส ของปี ค.ศ. 1983 มารีโอและน้องชายชื่อ ลุยจิ (Luigi) ถูกพรณนาให้เป็นช่างประปา ลูกครึ่งอิตาลีอเมริกัน ที่เอาชนะสัตว์ประหลาดที่ออกมาจากท่อน้ำทิ้งใต้นครนิวยอร์ก ชื่อท้ายของพวกเขาในตอนนั้นคือ "มาริโอ" ทำให้ชื่อเต็มของมาริโอที่ปรากฏครั้งแรกในที่นี้คือ "มาริโอ มารีโอ" ในเกม ซูเปอร์มารีโอบราเธอร์ส บนเครื่องเล่นนินเทนโดเอ็นเตอร์เทนเมนต์ซิสเต็ม หรือแฟมิลีคอม มารีโอได้ช่วยชีวิตเจ้าหญิงโทดสตูล (Princess Toadstool) (ต่อมารู้จักกันในชื่อเจ้าหญิงพีช (Princess Peach)) แห่งอาณาจักรเห็ดจากราชากูป้า (King Koopa) หรือบาวเซอร์ (Bowser) เพื่อช่วยเจ้าหญิงโทดสตูล มารีโอฝ่าฟันด่านในอาณาจักรเห็ดถึง 8 ด่าน โดยเข้าไปในปราสาทเพื่อโจมตีลูกน้องของราชากูป้า ก่อนจะถึงปราสาทแต่ละหลังนั้น มารีโอต้องฝ่าฟันด่านย่อย 3 ด่านเพื่อโจมตีสมุนของราชากูป้า ถ้ามาริโอฝ่าฟันไปถึงปราสาทได้สำเร็จและเอาชนะตัวลูกน้องได้ เขาจะได้อุปกรณ์ที่รับใช้แห่งอาณาจักรเห็ดได้หนึ่งตัว ในปราสาทหลังที่แปด มารีโอจะได้ต่อสู้กับราชากูป้าและปล่อยตัวเจ้าหญิงโทดสตูล ในเกมซูเปอร์มารีโอบราเธอร์ส 2 ผู้เล่นสามารถเลือกได้ระหว่างมาริโอ ลุยจิ โทด หรือเจ้าหญิงพีช โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีความสามารถพิเศษโดดเด่นคนละอย่าง (ลุยจิกระโดดได้ไกล โทดขุดดินได้เร็วที่สุด และเจ้าหญิงพีชลอยตัวได้) ส่วนมาริโอนั้นมีความสามารถรอบด้านมากกว่า ในเกมซูเปอร์มารีโอบราเธอร์ส 3 มารีโอมีภารกิจช่วยผู้ปกครองแห่งอาณาจักรทั้งเจ็ดจากบาวเซอร์และคูปาลิงส์ (Koopalings) เหล่าลูกสมุนของเขา และมาริโอท่องไปในด่านต่าง ๆ 8 ด่านเพื่อเรียกความสงบสุขกลับคืนยังโลกของเห็ดและช่วยเหลือเจ้าหญิงพีช มีการเปิดตัวพาวเวอร์อัปใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มความสามารถให้กับมาริโอด้วย

ปี ค.ศ. 1989 - ค.ศ. 1995 ในเกม ซูเปอร์มาริโอแลนด์ ปราบกษัตริย์ต่างดาวชื่อ ทาทังกะ (Tatanga) สะกดจิตผู้อยู่อาศัยในพื้นที่ ซาราซาแลนด์ (Sarasaland) ให้หลับและจับตัวผู้ปกครองเมืองชื่อเจ้าหญิงเดซี (Princess Daisy) ไป จากนั้นมาริโอจึงเริ่มออกเดินทางช่วยชีวิตเธอจากทาทังกะ ท่องเที่ยวไปยังเขตพื้นที่แห่งซาราซาแลนด์ 4 เขตและเอาชนะสมุนของทาทังกะไปตลอดทาง ในที่สุดเขาก็ต้องทาทังกะให้จนมุมได้บนท้องฟ้าในอาณาจักรไช (Chai Kingdom) ทำให้ยานรบมนุษย์ต่างดาวร่วงลงมาและช่วยชีวิตเดซีไว้ได้ ในเกม ซูเปอร์มาริโอเวิลด์ มาริโอและลุยจิพาเจ้าหญิงพีชไปเที่ยวในโลกไดโนเสาร์ ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่งหลังเหตุการณ์ของเกม ซูเปอร์มาริโอเบราเธอร์ส 3 ในระหว่างการท่องเที่ยว พีชถูกบาวเซอร์ลักพาตัวไป มาริโอและลุยจิได้พบกับตระกูลโยชิ ตระกูลไดโนเสาร์ที่อาศัยอยู่ในโลกไดโนเสาร์ พวกเขาได้ช่วยนำตัวพีชกลับมาโดยให้มาริโอและลุยจิชับหลัง ในเกม ซูเปอร์มาริโอแลนด์ โกลเดนคอยน์ส ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นทันทีหลังเกม ซูเปอร์มาริโอแลนด์ภาคก่อนหน้า ด้านปีศาจของมาริโอชื่อ วาริโอ ได้ร้ายเวทมนตร์ไปยังมาริโอแลนด์ขณะที่มาริโอกำลังอยู่ในซาราซาแลนด์ และเปลี่ยนชื่อพื้นที่นั้นเป็นวาริโอแลนด์ ผู้อยู่อาศัยถูกล้างสมองให้เชื่อว่าวาริโอคือหัวหน้าและมาริโอเป็นศัตรู เป้าหมายของวาริโอคือเข้ายึดครองปราสาทของมาริโอเพื่อให้เป็นของตนเอง เพื่อที่หุควาริโอ มาริโอได้หาเหรียญทองคำ 6 เหรียญรอบๆ มาริโอแลนด์และได้เข้าไปยังปราสาทของคนอีกครั้ง ในเกมซูเปอร์มาริโอเวิลด์ 2: โยชิสไอส์แลนด์ นกกระสาตัวหนึ่งได้แบกตัวเบบีมาริโอและเบบีลุยจิข้ามทะเล แต่ปีศาจเมจิกูป่าชื่อ คามะเม็ก (Magikoopa Kamek) ได้ขโมยตัวเบบีลุยจิไป ส่วนเบบีมาริโอตกลงไปบนเกาะที่ชื่อ โยชิสไอส์แลนด์ บ้านเกิดของตระกูลโยชิ หลังจากมาริโอได้พบกับตระกูลโยชิ พวกเขาได้เดินทางผ่าน 6 ด่านเพื่อช่วยชีวิตเบบีลุยจิและนกกระสาจากเบบีบาวเซอร์และคามะเม็ก ในปีค.ศ. 1996 - ค.ศ. 2002 มาริโอเปิดตัวในรูปแบบ 3 มิติในเกมซูเปอร์มาริโอ 64 เจ้าหญิงพีชส่งจดหมายชวนมาริโอให้ไปร่วมกินเค้กที่ปราสาทของเธอ อย่างไรก็ตามเมื่อเขาไปถึง มาริโอพบว่าบาวเซอร์ได้บุกรุกปราสาทและกักขังตัวเจ้าหญิงและบริวารของเธอไว้ด้วยพาวเวอร์สตาร์ 120 ดวง ภาพวาดในปราสาทจำนวนมากเป็นประตูลายมิติที่จะนำไปสู่แดนอื่นๆ ที่ถูกสมุนของบาวเซอร์คอยป้องกันดวงดาวไว้ มาริโอสำรวจปราสาทและแดนอื่น ๆ เพื่อเก็บดวงดาวคืนมา เขาเข้าไปในประตูหลายมิติหลายบานเพื่อให้ได้ดาวหลายดวง[26] และฝ่าฟันอุปสรรค 3 ด่าน นำเขาไปสู่การต่อสู้กับบาวเซอร์ การเอาชนะบาวเซอร์ 2 ครั้งแรกจะทำให้ได้รับกุญแจไขชั้นใหม่ของปราสาท ขณะที่ในการต่อสู้ครั้งสุดท้ายจะปล่อยตัวพีช ซึ่งต่อมาได้ออบถักให้รางวัลแก่มาริโออย่างที่เขาได้สัญญาไว้

ในเกมซูเปอร์มาริโอซันไชน์ มาริโอ โทคสเวิร์ธ และเจ้าหญิงพีชได้ไปเที่ยวพักผ่อนที่หมู่เกาะเดลฟิโน (Isle Delfino) หมู่เกาะในเขตร้อนแห่งหนึ่ง มีบุคคลหน้าคล้ายมาริโอ รู้จักในชื่อ แชโดว์มาริโอ หรือมาริโอเงา (Shadow Mario) ไซ่แปร่งสี่เวทมนตร์ก่อความวิเศษและสร้างมลพิษให้กับเกาะทั้งเกาะ การก่อความวุ่นวายนี้เป็นเหตุให้ภูตส่องสว่างหนีไปจากเมือง เดลฟิโนพลาซ่า และปล่อยให้เกาะถูกความมืดปกคลุม มาริโอผู้ถูกกล่าวหาว่าเป็นผู้ก่อเรื่อง ถูกเจ้าหน้าที่ของเกาะ

จับกุมและสั่งให้เก็บกวาดหมู่เกาะเคลฟิโน มารีโอพาอุปกรณ์ชื่อ FLUDD อุปกรณ์สายฉีดน้ำ หนูนยนต์ประชิดขึ้นโดยศาสตราจารย์เอลวิน แกดด์ (Professor E. Gadd) ซึ่งเขาเอาไว้ใช้ทำความสะอาดมลพิษและเก็บตัวภูติต่องสว่าง ขณะเดียวกัน พืชถูกมารีโอเงาจับตัวไป ซึ่งต่อมาเขาเปิดเผยตนว่าเป็นบาวเซอร์จูเนียร์ ลูกของบาวเซอร์ ในที่สุดมารีโอก็เผชิญหน้ากับบาวเซอร์และบาวเซอร์จูเนียร์และช่วยชีวิตเจ้าหญิงได้สำเร็จ เมื่อเกาะถูกเก็บกวาดสะอาดแล้ว มารีโอกับพืชก็เริ่มพักร้อนต่อไป และตั้งแต่ปี ค.ศ. 2006 – ปัจจุบัน มารีโอก้าวเข้าสู่รูปแบบ 2.5 มิติในเกมนิวซูเปอร์มารีโอโบราเธอร์ส ขณะที่มารีโอและพืชเดินเล่นด้วยกันไปในอาณาจักรเห็ด บาวเซอร์จูเนียร์ จับตัวพืชและหนีไป มารีโอวิ่งไล่ฝ่าฟันผ่านด่าน 8 ด่าน ในที่สุดมารีโอก็ไล่ตามทันและเอาชนะบาวเซอร์และบาวเซอร์จูเนียร์และช่วยเหลือพืชไว้ได้ ในเกมซูเปอร์มารีโอกาเล็กซี่ มารีโอได้รับเชิญจากเจ้าหญิงพืชให้ไปงานสตาร์เฟสต์วัลครบรอบ 100 ปีในอาณาจักรเห็ด เมื่อมาถึง บาวเซอร์บุกเข้ามาในอาณาจักรและทำลายปราสาทของพืชออกเป็นเสี้ยวๆ และโยนออกนอกโลก หลังจากไม่สามารถป้องกันเจ้าหญิงจากการลักพาตัวได้ มารีโอพบกับสัตว์ประหลาดรูปร่างคล้ายดาวชื่อว่า ลูมัส และสหายชื่อ โรซาลินา โรซาลินาบอกมารีโอว่าบาวเซอร์ได้ขโมยพาวเวอร์สตาร์ (Power Star) แหล่งพลังงานของหอดูดาวเคลื่อนที่ของโรซาลินา และได้พาตัวพืชไป ณ ศูนย์กลางจักรวาล มารีโอเดินทางไปยังกาแล็กซีทั้งหลายเพื่อนำพาวเวอร์สตาร์กลับมา และนำพลังงานกลับคืนสู่หอดูดาวและนำตัวเจ้าหญิงพืชกลับมา ในเกมนิวซูเปอร์มารีโอโบราเธอร์ส วิ เกม 2.5 มิติอีกหนึ่งเกม มารีโอ ลุยจิ และโทด 2 ตัวเข้าร่วมงานวันเกิดของเจ้าหญิงพืช ขณะเดียวกัน บาวเซอร์จูเนียร์และกุपालิงส์อีก 7 ตัวแอบขโมยเจ้าหญิงและลักพาตัวเธอไป มารีโอ ลุยจิ และโทด 2 ตัวไล่ตามพวกนั้นผ่าน 8 ด่าน เอาชนะกุपालิงส์ทีละตัว พวกมารีโอเผชิญหน้ากับบาวเซอร์ได้ในที่สุด เอาชนะและนำตัวเจ้าหญิงกลับมาได้ ในเกมซูเปอร์มารีโอกาเล็กซี่ 2 บาวเซอร์ที่ใช้พาวเวอร์สตาร์แปลงร่างเป็นยักษ์เข้าโจมตีอาณาจักรเห็ดและลักพาตัวพืช และพาตัวเธอไป ณ จุดศูนย์กลางของจักรวาล ด้วยความช่วยเหลือของลูมัส มารีโอขยับยานอวกาศมารีโอซึ่งเป็นดาวเคราะห์เคลื่อนที่ได้มีรูปเป็นหัวของเขาเอง ท่องเที่ยวไปยังกาแล็กซีทั้งหลายและรวบรวมพาวเวอร์สตาร์เพื่อเติมเชื้อเพลิงให้กับยาน หลังจากต่อสู้กับบาวเซอร์และบาวเซอร์จูเนียร์หลายครั้ง ในที่สุดมารีโอก็มาถึงที่ซ่อนของบาวเซอร์ที่ศูนย์กลางจักรวาล เอาชนะเขาและช่วยชีวิตเจ้าหญิงได้ ในปี ค.ศ. 2012 มารีโอกลับมาในเกมนิวซูเปอร์มารีโอโบราเธอร์ส 2 ซึ่งเขาเก็บเหรียญได้ 1 ล้านเหรียญที่กระจายอยู่ทั่วอาณาจักรเห็ดเพื่อช่วยเหลือเจ้าหญิงพืชจากการควบคุมของบาวเซอร์และกุपालิงส์ มารีโอกลับมาอีกครั้งเพื่อเอาชนะบาวเซอร์และลูกสมุนในเกมนิวซูเปอร์มารีโอโบราเธอร์สยู

เกมมารีโออื่นๆ

เกมมารีโอในแนวเกมอื่นประกอบด้วยเกมบนเครื่องเล่นประเภท เกมแอนดรอยด์จำนวนมาก เช่น มารีโอพินบอลแลนด์ เกมพินบอลบนเครื่องเกมบอยแอดวานซ์ เกมแนวประกอบการศึกษามากมาย และเกม ด็อกเตอร์มารีโอ เกมคอมพิวเตอร์แนวแก้ปริศนา (ซึ่งเกมด็อกเตอร์มารีโอ

ออกจำหน่ายครั้งแรกในปี ค.ศ. 1990) ในเกมเหล่านี้ ค็อกเตอร์มาริโอจะโยนเม็ดยาวิตามินลงมา และผู้เล่นจะต้องจัดเรียงเพื่อทำลายเชื้อไวรัสที่อยู่บนพื้น เกมซูเปอร์มาริโออาร์พีจี: เลเจนด์ออฟเดอะเซเวนสตาร์ส ของปี ค.ศ. 1996 บนเครื่องเล่นซูเปอร์นินเทนโดเอ็นเตอร์เทนเมนต์ซิสเต็ม เป็นเกม มาริโอ แนวบทบาทสมมุติเกมแรก มีอีก 7 เกมออกตามมา รวมไปถึงเกมในชุด เปเปอร์มาริโอ 4 เกม (เปเปอร์มาริโอ บนเครื่องนินเทนโด, เปเปอร์มาริโอ: เดอะเชาซันด์เฮียร์ดอร์ บนเครื่องนินเทนโด เกมคิวบี, ซูเปอร์เปเปอร์มาริโอ บนเครื่องวี และเปเปอร์มาริโอ: สติ๊กเกอร์สตาร์ บนเครื่องนินเทนโด 3ดีเอส) และเกมในชุด มาริโอแอนด์ลูจี้ อีก 4 เกม (มาริโอแอนด์ลูจี้: ซูเปอร์สตาร์ซากา บนเครื่องเกมบอยแอดวานซ์, มาริโอแอนด์ลูจี้: พาร์ตเนอร์สอินไทม์ และมาริโอแอนด์ลูจี้: บาวเซอร์สตินไซค์สตอร์ บนเครื่องนินเทนโดดีเอส และมาริโอแอนด์ลูจี้: คริมทิม บนเครื่อง 3ดีเอส)

มีชุดเกมย่อยของ มาริโอ จำนวนมากออกจำหน่าย โดยเฉพาะชุดเกมที่ได้แรงบันดาลใจจากกีฬาชนิดต่างๆ แฟรนไชส์เกม มาริโอคาร์ท เริ่มด้วยเกม ซูเปอร์มาริโอคาร์ท บนเครื่องซูเปอร์นินเทนโดเอ็นเตอร์เทนเมนต์ซิสเต็มในปี ค.ศ. 1992 เป็นแฟรนไชส์เกมแนวรถแข่ง โกลด์ที่ประสบความสำเร็จและอยู่ได้นานที่สุดในขณะนี้ เกมมาริโอแนวกีฬาอื่น ๆ เช่น เกมชุด มาริโอคอล์ฟ และมาริโอเทนนิส ที่พัฒนาโดย คามาเลียต เกม มาริโอซูเปอร์สตาร์เบสบอล และ ซูเปอร์มาริโอสไตรเกอร์ ซึ่งเป็นเกมกีฬาเบสบอลและฟุตบอลตามลำดับ ในปี ค.ศ. 1999 เกมชุด มาริโอปาร์ตี้ พัฒนาโดย ฮัตสัน เริ่มออกจำหน่ายบนเครื่องนินเทนโด 64 ตัวเกมจะวนเวียนอยู่กับชุดของมินิเกมและเล่นได้ 4 คน มาริโอแอนด์โซนิคแอตคิโอลิมปิกเกมส์ ออกจำหน่ายบนเครื่องนินเทนโดดีเอส และวี เป็นชุดคอลเลกชันของเหตุการณ์ที่อิงจากโอลิมปิกฤดูร้อน 2008ที่ปักกิ่ง ที่ตัวละครจากชุด โซนิคเดอะเฮดจ์ฮอก ของเซก้า แข่งขันกันตัวละครจาก มาริโอ ตามมาด้วยเกมปี ค.ศ. 2009 มาริโอแอนด์โซนิคแอตคิโอลิมปิกวินเทอร์เกมส์ บนเครื่องเล่นทั้งสองเครื่อง อิงจากโอลิมปิกฤดูหนาว 2010 ที่แวนคูเวอร์ มีเกมแนวกีฬาอีก 2 เกมออกมาสำหรับเครื่องวี ออกจำหน่ายในปี ค.ศ. 2011 คือมาริโอสปอร์ตสมิกซ์ และเกมมาริโอแอนด์โซนิคเกมที่สาม มาริโอแอนด์โซนิคแอตเดอะลอนดอนโอลิมปิก 2012 เกม ออกจำหน่ายบนเครื่องนินเทนโด 3ดีเอส ในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 2012 อิงจากโอลิมปิกฤดูร้อน 2012 ที่กรุงลอนดอน

มาริโอบนจอไตเติลของการ์ตูนเรื่อง ดิแอดเวนเจอร์ออฟซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส 3 นอกจากผลงานที่เกี่ยวกับเกมแพลตฟอร์มและเกมเสริมแล้ว มาริโอยังปรากฏในวิดีโอเกมอื่น ๆ เช่น ไมค์ไททันสพันซ์เฮาต์ โดยมาริโอเป็นกรรมการห้ามมวย มาริโอยังปรากฏในฐานะตัวละครที่เล่นได้ในเกม เอ็นบีเอสตรีตวิ3 และเอสเอสเอ็กซ์ออนทัวร์ ของอิเล็กทรอนิกส์อาร์ตทั้งสองเกม เขาปรากฏตัวอยู่ในภาพวาดในเกมเดอะเลเจนด์ออฟเซลด้า: อะลิงก์ทูเดอะพาสต์ และ เดอะเลเจนด์ออฟเซลด้า: โอคาริน่าออฟไทม์ และในเกม เมทัลเกียร์โซลิด: เดอะทวินสเนคส์ เขาปรากฏตัวเป็นรูปปั้นขนาดเล็ก

มาริโอปรากฏในเกมชุด ซูเปอร์สแมชบราเธอร์ส ทุกเกม และยังใช้ความสามารถพิเศษเดิมเมื่อต้องต่อสู้กับตัวละครจากเกมชุดอื่น เกมนี้ยังรวมถึงตัวละครจากมาริโอตัวอื่น ๆ ไอเทม และด่านต่าง ๆ ด้วย นอกจากนี้ยังมีมาริโอรูปแบบใหม่ คือค็อกเตอร์มาริโอ และเมทัลมาริโอ ปรากฏในเกมชุดนี้ด้วย รายการโทรทัศน์ เดอะซูเปอร์มาริโอบราเธอร์สซูเปอร์โชว์! และภาพยนตร์ที่ใช้คนเล่นเรื่อง ซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส ซึ่งทั้งคู่มีเนื้อเรื่องอ้างอิงจากชุดวิดีโอเกมนี้ ได้นำตัวละครมาริโอออกจากโทรทัศน์และวงการภาพยนตร์ ในรายการโทรทัศน์ได้ "กัปตัน" ลู อัลบาโน แสดงเป็นมาริโอ และในภาพยนตร์ ได้ บ็อบ ฮอสคินส์ แสดงเป็น มาริโอ มาริโอ ช่างประปาที่พบว่าตนเองอยู่ในโลกที่ ไดโนเสาร์ยึดครอง ซึ่งเขาต้องช่วยรักษาโลกจากการบุกรุก นอกจากเกมดั้งเดิม รายการโทรทัศน์ และภาพยนตร์ มาริโอยังมีอิทธิพลในการผลิตสินค้าลิขสิทธิ์ต่าง ๆ และปรากฏในวัฒนธรรมสมัยนิยม ชุดหนังสือการ์ตูนนินเทนโดโคมิคส์ซิสเต็ม รวมถึงนินเทนโดแอดเวนเจอร์บุ๊กส์ ก็สร้างขึ้นจากมาริโอเช่นกัน ลักษณะเด่นในตอนแรกนั้นมาริโอได้ถูกออกแบบออกมาโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกที่เรียกว่าสไปรต์แบบ 2 มิติ แต่เกมที่ออกมาภายหลัง เขาได้เปลี่ยนเป็นแบบ 3 มิติหลายเหลี่ยม เขาเป็นช่างประปาร่างท้วม อาศัยอยู่กับน้องชายที่สูงกว่าเขาชื่อ ลุยจิ (Luigi) ในดินแดนของอาณาจักรเห็ด ในรายการโทรทัศน์บอกว่า มาริโอและลุยจิมาจากบรูคลิน น้อยคนนักที่จะรู้เรื่องราวเกี่ยวกับวัยเด็กของมาริโอ แม้ว่าจะมีมาริโอในรูปแบบทารกชื่อ เบบีมาริโอ ปรากฏครั้งแรกในปี ค.ศ. 1995 ในเกม ซูเปอร์มาริโอเวิลด์ 2: โยชิส'ไอส์แลนด์ และปรากฏในเกมกีฬาของนินเทนโดหลายเกมตั้งแต่นั้นมา เบบีมาริโอมีบทบาทหลักคู่กับเบบีลุยจิในเกม มาริโอเอนด์ลุยจิ: พาร์ทเนอร์อินไทม์ และปรากฏในเกม โยชิส'ไอส์แลนด์ดีเอส เขา (และมาริโอผู้ใหญ่) ได้รับพายุภัยเสี่ยงจาก ชาร์ลส มาร์ตินเนต

อาชีพและงานอดิเรกของมาริโอ

มาริโอมีอาชีพเป็นช่างประปา แต่ในเกมดองกี้คองก์ เขาเป็นช่างไม้ มาริโอยังมีอาชีพต่าง ๆ อีกมากมาย ในเกมชุดค็อกเตอร์มาริโอ ที่เปิดตัวในปี ค.ศ. 1990 มาริโอมีอาชีพเป็นหมอชื่อ "ค็อกเตอร์มาริโอ" ในเกมมาริโอสพิรอส บนเครื่องเกมบอย มาริโอเป็นนักโบราณคดีและในเกม มาริโอ vs. ดองกี้คองก์ 2: มาร์ชออกเดอะมินิส มาริโอเป็นประธานบริษัทผลิตของเล่น มาริโอยังเป็นนักกีฬาในเกมแนวกีฬาต่าง ๆ เช่น มาริโอซูปส์ 3-ออน-3, ซูเปอร์มาริโอสไตรเกอร์, และมาริโอซูเปอร์สแลกเกอร์ส รวมถึงนักขับรถโกคาร์ทในเกมชุดมาริโอคาร์ท มาริโอมักจะช่วยชีวิตเจ้าหญิงพีชและอาณาจักรเห็ด และกำจัดเหล่าวายร้ายอย่าง เบาเซอร์ จากดินแดนต่าง ๆ มาริโอได้รับการกล่าวขานในอาณาจักรเห็ดเนื่องจากการกระทำเยี่ยงวีรบุรุษ ดังเช่นในเกม มาริโอเอนด์ลุยจิ: ซูเปอร์สตาร์ซากา ที่สองที่น้องได้รับการพูดถึงให้เป็น "ดารา"

ตั้งแต่เกมแรก มารีโอมีบทบาทในการช่วยเหลือสาวเอ๊ะเดี่ยวคร่อน เดิมทีนั้น เขาจะต้องช่วยชีวิตแฟนสาวชื่อ พอลีน ในเกมดองกิกองก์ จากตัวดองกิกองก์ ต่อมาพอลีนถูกแทนที่เป็นสาวเอ๊ะเดี่ยวคร่อนคนใหม่ในนาม เจ้าหญิงพีช ในเกมซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส แต่พอลีนกลับมาในเกมดองกิกองก์เวอร์ชันรีเมกบนเครื่องเกมบอย ในปี ค.ศ. 1994 และในเกมมาริโอ vs. ดองกิกองก์ 2: มาร์ชออฟเดอะมินิส ในปี ค.ศ. 2006 ซึ่งเกมบรรยายว่าเป็น "เพื่อนของมาริโอ" มารีโอได้ช่วยชีวิตเจ้าหญิงพีชหลายครั้งนับตั้งแต่เกม "ซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส" ในเกม ซูเปอร์ปรีนเซสพีช มีการสลับบทบาทกันให้เจ้าหญิงพีชเป็นคนช่วยชีวิตมาริโอแทน มารีโอได้ช่วยชีวิตเจ้าหญิงเคซีแห่งดินแดนซาราซาราแลนด์ในเกมซูเปอร์มาริโอแลนด์ แต่ดูเหมือนว่าลูจิจจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับเธอมากกว่า ในเกมซูเปอร์สแมชบราเธอร์ส เมเล มีข้อความอธิบายเกี่ยวกับของที่ระลึกของเคซีกล่าวว่า "หลังจากที่เธอปรากฏตัวในเกมมาริโอคอล์ฟ มีการซุบซิบว่าเธอคือคำตอบของลูจิจึงเจ้าหญิงพีชของมาริโอ"

ลูจิจิ เป็นน้องชายของมาริโอ เขาเป็นเพื่อนร่วมทางในเกมมาริโอหลายเกม และเป็นตัวละครตัวที่สองที่ผู้ที่สองสามารถควบคุมได้ในโหมดเล่นสองคน แต่เขาเคยช่วยชีวิตมาริโอเป็นบางครั้ง อย่างที่เห็นในเกม มารีโออิสมิสซิง และ ลูจิจิมิซัน วาริโอ ด้านมีดจอมตะกละของมาริโอ กลับมาอีกครั้งในเกมซูเปอร์มาริโอแลนด์ โกลเดนคอยน์ส บนเครื่องเกมบอย มักจะเป็นปฏิปักษ์ต่อมาริโอหรือตัวเอกปฏิปักษ์ณ์ โยชิ ไดโนเสาร์ที่มีชื่อเสียงเป็น โยชิเช่นกัน ตัวของโยชิมีได้หลายสี แต่ดั้งเดิม โยชิมีสีเขียว โยชิเป็นผู้รับใช้มาริโอในเกมอย่าง ซูเปอร์มาริโอเวลด์ และถูกกำหนดให้เป็นสัตว์ประหลาดที่มีความรู้สึกมากขึ้นในเกมอย่าง ซูเปอร์มาริโอคาร์ต และ โยชิตโซแลนด์

ความสามารถของมาริโอ

ระหว่างการพัฒนาเกมดองกิกองก์ คนรู้จักมาริโอในชื่อ จัมปีแมน การกระโดดทั้งเพื่อเข้าไปยังสถานที่ต่าง ๆ และเพื่อโจมตี ถือเป็นคุณสมบัติทั่วไปของระบบการเล่นเกมมาริโอ โดยเฉพาะเกมซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส ก่อนที่ซูเปอร์มาริโออาร์พีจี: เลเจนด์ออฟเดอะเซเวนสตาร์สจะออกจำหน่าย การกระโดดกลายเป็นเอกลักษณ์ของมาริโอซึ่งผู้เล่นมักจะทดสอบด้วยการกระโดด เพื่อพิสูจน์ให้ตัวละครที่ไม่ใช่ผู้เล่นรู้ว่าเขาคือมาริโอ การโจมตีโดยทั่วไปของมาริโอคือการกระโดดกระแทกหัวของศัตรู พบครั้งแรกในเกมซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส การกระโดดกระแทกนี้อาจจะบดขยี้ศัตรูตัวเล็ก และอาจใช้กับศัตรูตัวที่ใหญ่กว่า บางครั้งก่อให้เกิดผลต่อเนื่อง การโจมตีนี้ทำให้มาริโอเอาชนะเต่าคูป้าทูลิป้า ทำให้หัวมุดเข้าหรือออกจากกระดอง และใช้กระดองเป็นอาวุธได้ เกมที่ตามมาได้ปรับเปลี่ยนความสามารถในการกระโดดของมาริโอ เกมซูเปอร์มาริโอเวลด์ เพิ่มการกระโดดหมุนตัว ทำให้มาริโอทำลายก้อนอิฐข้างใต้ได้ ในเกมดองกิกองก์ เวอร์ชันเกมบอย ทำให้มาริโอกระโดดได้สูงขึ้นด้วยการกระโดดต่อเนื่องกลางอากาศ และทำการพลิกตัวกลับได้ ในเกมซูเปอร์มาริโอ มารีโอได้รับความสามารถใหม่ ๆ เช่นการตีลังกาไถข้าง การเตะพื้น และการกระโดดเตะกำแพง ซึ่งช่วยดันตัวเขาให้สูงขึ้นด้วย

พาวเวอร์อัพ การสร้างพลังให้มาริโอ (Power up)

มาริโอในชุดทานูกิ เป็นชุดที่เกิดจากเหตุที่นักพัฒนาไม่สามารถใส่ตัวละครโยชิลงไปในเกม ซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส 3 ได้ คำว่าทานูกิแผลงมาจากคำภาษาญี่ปุ่น ทานูกิ ที่แปลว่า สุนัขเร่ร่อนญี่ปุ่น

มาริโอมีไอเทมใช้ ซึ่งทำให้เขามีพลังหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามเกม พาวเวอร์อัพชิ้นแรกที่มาริโอใช้คือก้อนในเกมดองก็คองก์

ซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส เปิด ตัวพาวเวอร์อัพ 3 ชิ้นที่กลายมาเป็นแกนหลักของซีรีส์ โดยเฉพาะในเกม 2 มิติ ได้แก่ เห็ดซูเปอร์ ที่ทำให้มาริโอตัวใหญ่ขึ้น ดอกไม้ไฟ ที่ทำให้มาริโอปาถูกไฟได้ และสตาร์แมน ที่ช่วยให้มาริโอเป็นอมตะได้ชั่วคราว ตามประวัติของซีรีส์มาริโอ มีเห็ดพาวเวอร์อัพหลากหลายชนิด เช่น เห็ด 1-อัพ ที่เพิ่มชีวิตใหม่ให้มาริโอ เห็ดพิษ ที่ทำให้มาริโอตัวหดหรือถึงตาย เห็ดเมกะ ทำให้ตัวมาริโอใหญ่ขึ้น และเห็ดมินิ ที่ทำให้มาริโอตัวหดลง

พาวเวอร์อัพที่ปรากฏชัดตลอดทั้งซีรีส์คือไอเทมที่ทำให้มาริโอบินได้ ชิ้นแรกเปิดตัวในเกม ซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส 3 พาวเวอร์อัพชิ้นหนึ่งที่เรียกว่า ซูเปอร์โบไม้ ซึ่งทำให้มาริโอใส่ชุดเร่ร่อน ขณะที่แหล่งอื่นเรียกมันว่า ชุดทานูกิ (เป็นการแปลงการสะกดจากคำว่า ทานูกิ) และทำให้มาริโอบินได้หรือกลายเป็นรูปปั้น ในเกมซูเปอร์มาริโอเวิลด์ ไอเทมเรียกว่า ผ้าคลุมขนนก ทำให้มาริโอใส่ผ้าคลุม มีแครอทที่ทำให้มาริโอมีหูกระต่ายทำให้เขาบินได้ และในเกมซูเปอร์มาริโอ 64 มาริโออาจได้รับไอเทมเรียกว่า หมวกปีก ทำให้เขาบินได้เช่นกัน เกมซูเปอร์มาริโอซันไชน์ เปิดตัวอุปกรณ์พ่นน้ำชื่อ F.L.U.D.D. ทำให้มาริโอพ่นน้ำและบินได้ด้วย

เกมซูเปอร์มาริโอกาแล็กซี่ เปิดตัวพาวเวอร์อัพชนิดใหม่ เช่น เห็ดผึ้ง ที่เปลี่ยนมาริโอเป็นผึ้ง และทำให้บินได้ชั่วคราว เห็ดบู ที่เปลี่ยนมาริโอเป็นผี และทำให้เขาล่องลอยและเดินทะลุกำแพงได้ เห็ดสปริง ที่สอดตัวมาริโอลงไปสปริง ทำให้เขากระโดดสูงขึ้น และดอกไม้น้ำแข็ง ที่ทำให้ผู้เล่นเดินบนน้ำหรือลาวาได้ชั่วคราวโดยไม่จมหรือบาดเจ็บ เกมซูเปอร์มาริโอกาแล็กซี่ 2 เปิดตัวพาวเวอร์อัพเพิ่มขึ้นเทียบเคียงไปกับซูเปอร์มาริโอกาแล็กซี่ เช่น ดอกไม้ก้อนเมฆ ทำให้มาริโอสร้างซานซาลากลางอากาศ และมาริโอหิน ที่แปลงร่างมาริโอเป็นหินก้อนใหญ่สำหรับทำลายเกาะกำบัง

เกมนิวซูเปอร์มาริโอบราเธอร์สวี เพิ่มเดิมดอกไม้น้ำแข็ง ทำให้มาริโอยิงก้อนน้ำแข็งและแช่แข็งศัตรูได้ชั่วคราว และยังเปิดตัวเห็ดใบพัด ทำให้เขาบินได้ รวมถึงชุดเพนกวิน ทำให้มาริโอเดินบนน้ำแข็งได้ง่ายขึ้นและว่ายน้ำได้นอกจากยิงน้ำแข็งได้ด้วย

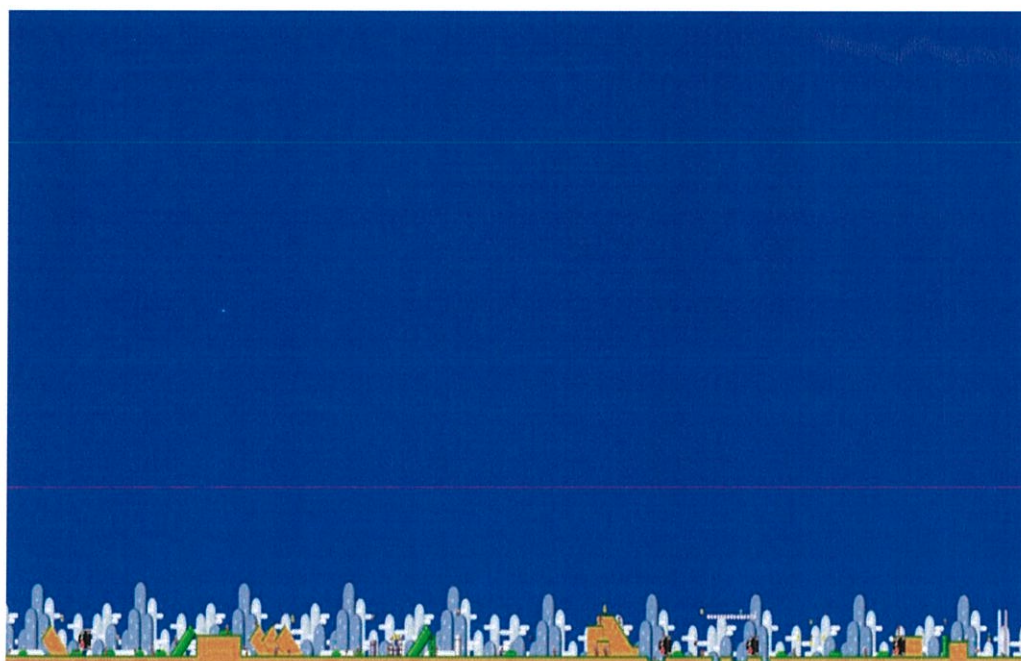
เกมซูเปอร์มาริโอ 3ดีเอนด์ เปิดตัวดอกไม้บูมเมอแรง ทำให้มาริโอโยนบูมเมอแรงไปยังศัตรูใกล้ตัว และโบไม้รูปปั้น ทำให้มาริโอกลายเป็นรูปปั้น ในเกมนิวซูเปอร์มาริโอบราเธอร์สยู เปิดตัวผลไอ้กซูเปอร์ แปลงร่างมาริโอเป็น กระรอกบิน ทำให้เขาบินร่อนและเกาะกำแพงได้ด้วย

ที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าได้รับ แรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่ตัวข้าพเจ้า อยากจะแสดงให้เห็นถึงความสนุกสนาน จินตนาการ ที่มีความสุขในแบบตัวของข้าพเจ้า

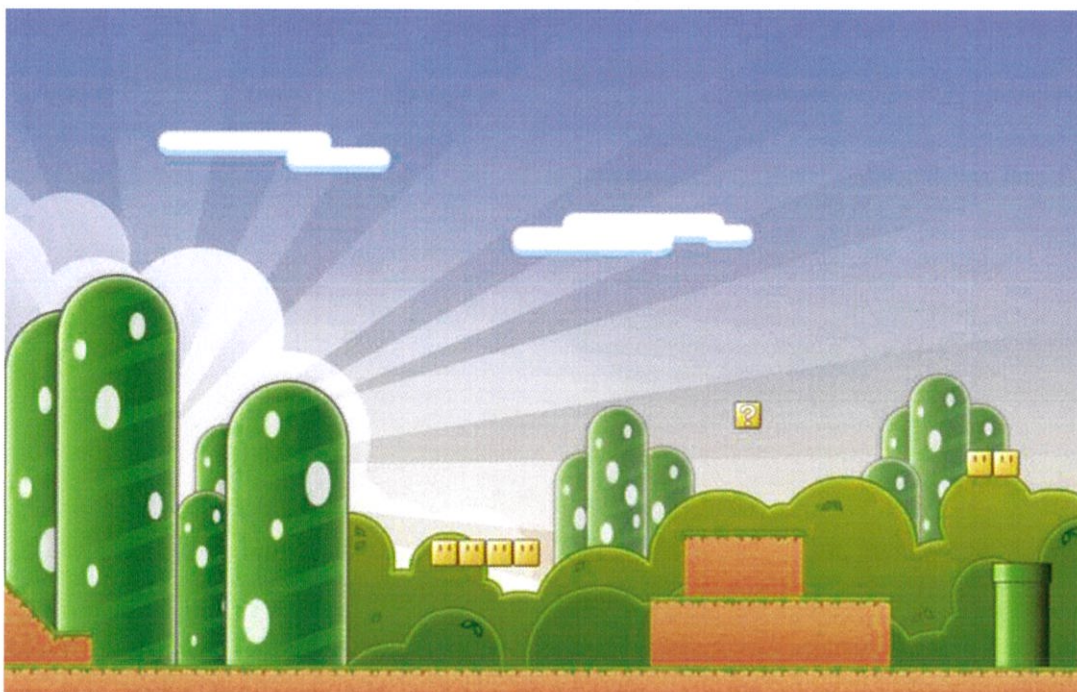
อิทธิพลที่ได้รับจากภาพหน้าจอเกม



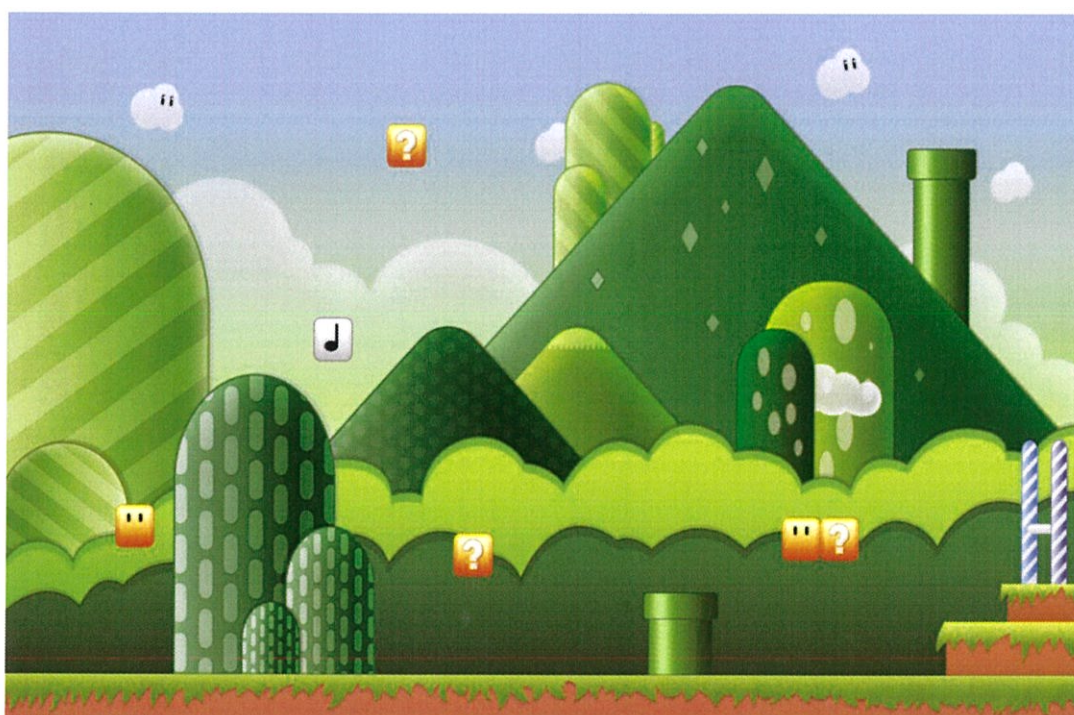
ภาพที่ 2.1 ที่มา Super Mario 3D World พฤศจิกายน ปี 2013



ภาพที่ 2.2 ที่มา New Super Mario Bros2 3DS สิงหาคม 2012



ภาพที่ 2.3 ที่มา Super Mario 3D World พฤศจิกายน ปี 2013



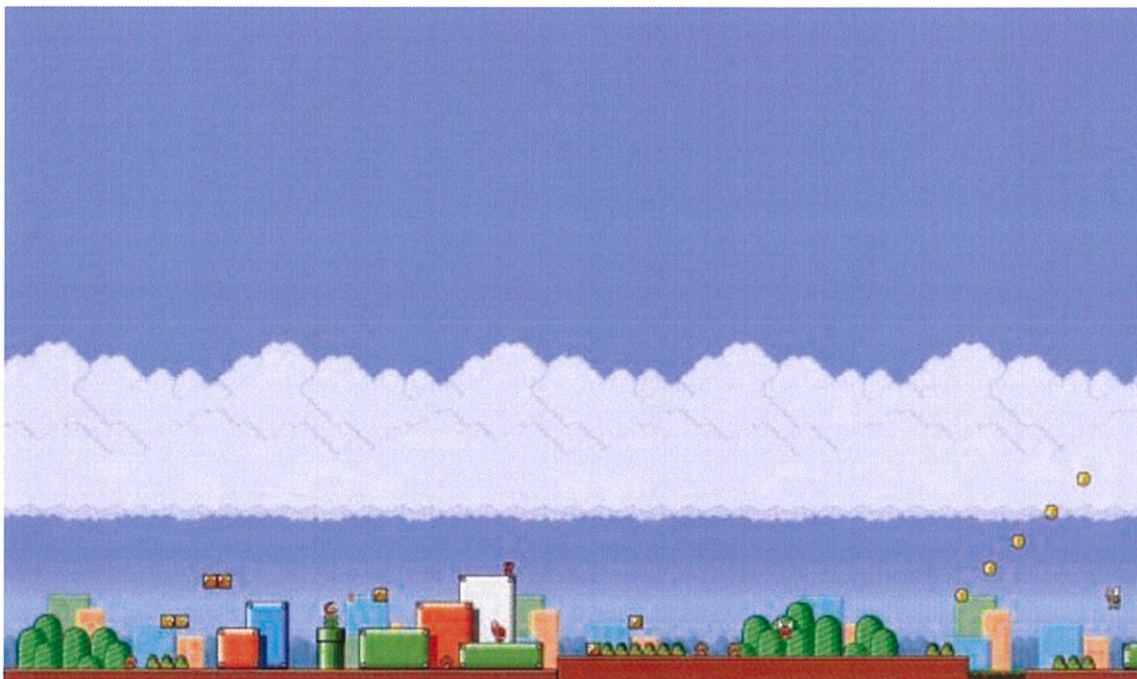
ภาพที่ 2.4 ที่มา Super Mario 3D World พฤศจิกายน ปี 2013



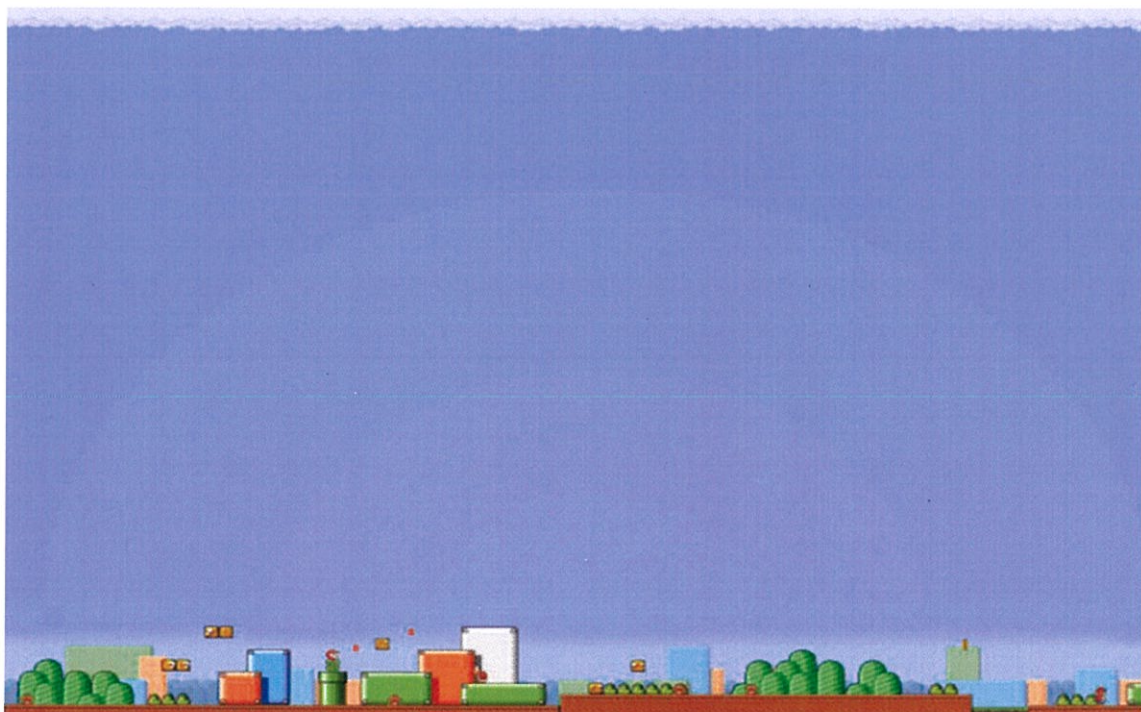
ภาพที่ 2.5 ที่มา New Super Mario Bros2 3DS สิงหาคม 2012



ภาพที่ 2.6 ที่มา New Super Mario Bros2 3DS สิงหาคม 2012



ภาพที่ 2.7 ที่มา Super Mario Bros ปี 1988



ภาพที่ 2.8 ที่มา Super Mario Bros ปี 1988

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

เกมส์ คือ ความสนุกสนานและการสร้างจินตนาการของตัวข้าพเจ้าในวัยเด็ก เมื่อข้าพเจ้าเติบโตขึ้นมา มีภาวะต่างๆมากมายทำให้ชีวิตเปลี่ยนแปลง เกมส์ก็ยังเป็นช่องทางทำให้ผ่อนคลาย ภาพต่างๆ ในเกมส์และการดำเนินไปของเกมส์แต่ละเกมส์ ทำให้ข้าพเจ้าหลุดออกจากโลกความจริง ในผลงานจึงได้นำเอาตัวข้าพเจ้าเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในฉากต่างๆ เหมือนเป็นการสร้างพื้นที่ในการรับรู้ ดินแดน อาณาจักรที่เราควบคุมได้ ซึ่งไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกของความเป็นจริง

บทที่ 3

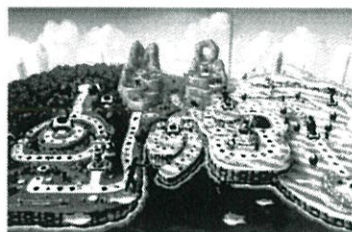
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การศึกษาและการสร้างสรรค์ตัวผลงานของข้าพเจ้า เริ่มจากได้ผ่านการเล่นเกมต่างๆจริงๆ และ สื่อที่เกี่ยวกับตัวเกมนั้นๆ เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้ตัวข้าพเจ้าสนใจใน ดินแดน อาณาจักร และการเคลื่อนไหวของตัวเกมส์ จึงเกิดการจินตนาการของตัวข้าพเจ้าที่อยากจะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในเกมส์

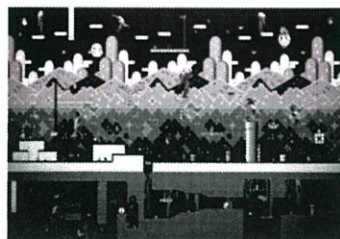
จึงนำมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของงาน ภาพพิมพ์โลหะ และในกระบวนการของภาพพิมพ์โลหะ มีขั้นตอนที่หลายหลาย และเทคนิคเฉพาะๆต่างๆ และได้เพิ่มการใช้เทคนิค อะควาทิน (Aquatint) เพื่อให้ตัวผลงานดูมีมิติและการเคลื่อนไหวมากขึ้น

ภาพร่างและการพัฒนาภาพผลงานโครงการที่ 1

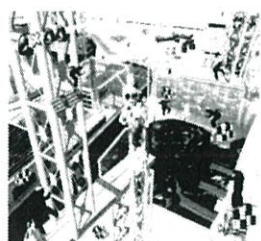
ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 1



ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2

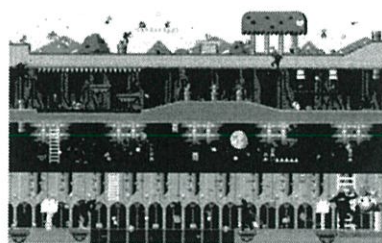


ชั้นที่ 3



ชั้นที่ 4

ภาพร่างโครงการที่ 1 ชุดที่ 2



ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2



ชั้นที่ 3



ชั้นที่ 4

ภาพร่างโครงการที่ 1

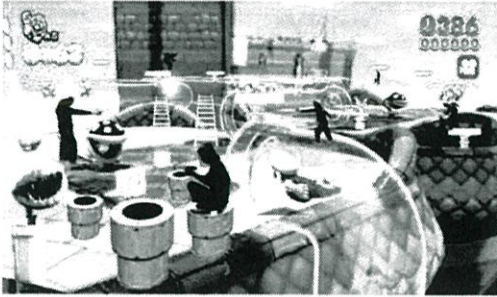
ภาพร่างของชุดที่ 1 ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบในการเล่นเกมส์จึงได้นำมุมมองของฉากในเกมส์มาสร้างจัดองค์ประกอบให้ดูน่าสนใจโดยนำรูปของเกมส์มาพัฒนาต่อเพิ่มจินตนาการต่างๆ

โครงการที่ 1 นำภาพร่าง ชั้นที่ 3 จากชุดที่ 1 มาสร้างเป็นผลงานจริง ในเทคนิคภาพพิมพ์โลหะกัดกรด ซึ่งได้ทดลองการทำพื้นผิว การสร้าง ค่าน้ำหนักให้มีความผสมผสานมากขึ้น จึงเกิดการแก้ไขปัญหาต่างๆในผลงาน ในตัวเทคนิคที่เกิดจากการทดลองและเกิดผลให้เห็นมากขึ้น

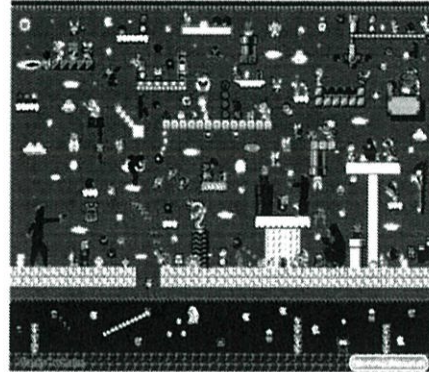
การสร้างแนวความคิด คำนึงถึงองค์ประกอบภาพอย่างเดียว จึงไม่สามารถทำให้เกิดรูปทางความคิดที่ชัดเจนได้

ภาพร่างและการพัฒนาภาพผลงานโครงการที่ 2

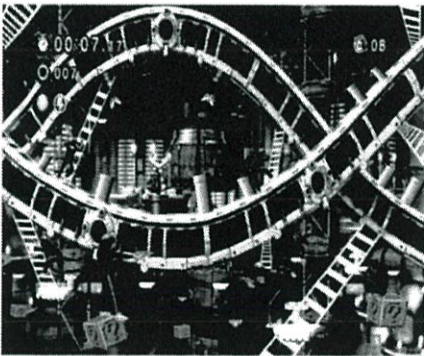
โครงการที่ 2 ชุดที่ 1



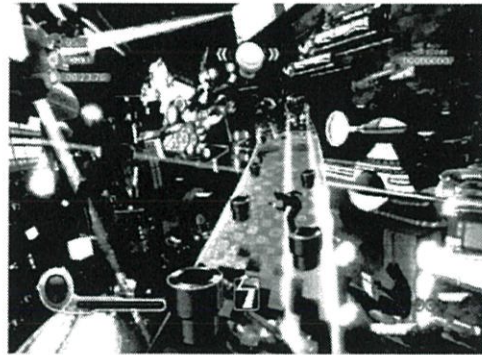
ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2



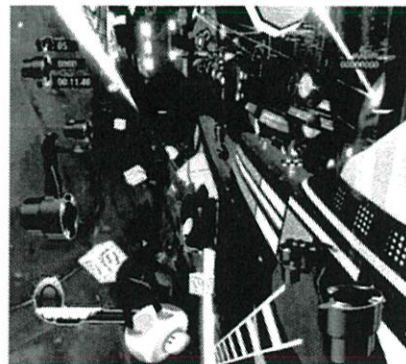
ชั้นที่ 3



ชั้นที่ 4



ชั้นที่ 5



ชั้นที่ 6

ภาพร่างโครงการที่ 2

ความคิดโครงการที่ 2 นี้ได้การพัฒนาจากโครงการที่ 1 ในเรื่องของแนวความคิด คือการที่พยายามจะสร้างโลกในจินตนาการ และเอาตัวเองเข้าไปอยู่ในโลกที่ไม่เป็นจริง เหมือนกับการหลีกเลี่ยงความเป็นจริงบางอย่างในชีวิต

ได้นำภาพร่าง ชั้นที่ 4 และชั้น 6 ในโครงการมาสร้างเป็นผลงานจริงในเทคนิคภาพพิมพ์โลหะ 2 ชั้นนี้ มีองค์ประกอบที่มีความน่าสนใจและเกิดอารมณ์ใหม่ในงาน เช่น น้ำหนัก หรือส่วนต่างๆในภาพร่าง

ภาพร่างและการพัฒนาภาพผลงานโครงการที่ 3

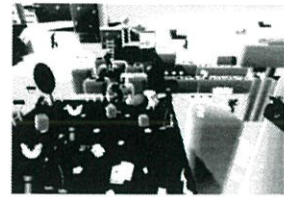
โครงการที่ 3 ชุดที่ 1



ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2

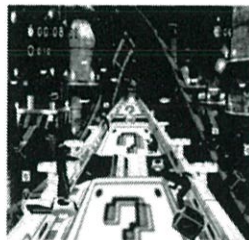


ชั้นที่ 3

โครงการที่ 3 ชุดที่ 2



ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2



ชั้นที่ 3

ภาพร่างโครงการที่ 3

ภาพร่างในชุดที่ 3 ได้เป็นความคิดและได้สร้างดินแดนที่มีอิทธิพลมาจากฉากเกมส์ มีความเป็นมิติ และมุมมองในแบบ พาโนราม่า (Panorama) เพื่อให้เกิดการรับรู้ในการลวงตาและภาพโครงสร้างตัวเองเข้าไปเป็นผู้เล่น ผจญภัยในเกมส์เสียเอง

ได้นำภาพร่างชั้นที่ 2 ของชุดที่ 1 และชั้นที่ 1 ของชุดที่ 2 มาสร้างเป็นผลงานจริง ซึ่งสองชั้นนี้ มีส่วนในฉากของเกมส์ที่ดูมีความลวงตัวมากกว่าในภาพร่างชั้นอื่นๆในชุดเดียวกัน และมีมุมมองการมองใหม่เป็น แบบพาโนราม่า (Panorama) ทำให้เกิดความรู้สึกและมุมมองในแบบใหม่

กระบวนการสร้างสรรค์งาน

ผลงานภาพร่างศิลปะนิพนธ์ทั้ง 5 ชิ้น ที่ได้สร้างสรรค์เป็นผลงานจริงด้วยเทคนิคแม่พิมพ์ โลหะ (Etching) นิยมใช้แม่พิมพ์ทองแดง หรือ สังกะสี โดยนำแม่พิมพ์มาเคลือบทาด้วยวานิชดำ ซึ่งมีคุณสมบัติกันน้ำกรดได้แล้วขีดเขียนด้วยเหล็กแหลม (Neddle) ลงไปเพื่อเปิดผิวหน้าแม่พิมพ์ หลังจากนั้นนำตัวแม่พิมพ์ลงไปในอ่างน้ำกรดแล้วล้างด้วยน้ำแล้วจึงล้างวานิชดำออก แล้วจึงนำแม่พิมพ์ไปอุดหมึกพิมพ์ เช็ด ซับ หมึกในส่วนที่ไม่ต้องการในแม่พิมพ์ออก ให้เหลือหมึกพิมพ์ ที่อยู่ในร่องลึกเพียงเท่านั้น จากนั้นนำไปพิมพ์ในกระดาษที่เตรียมไว้ โดยพิมพ์ผ่านแท่นพิมพ์ กระดาษที่พิมพ์จะลงไปซับหมึก ในร่องลึกและเกิดภาพงานตามต้องการ

เทคนิคต่างๆในภาพพิมพ์โลหะ (Etching) มีดังนี้

1. ไดร้พ้อย (Drypoint) เป็นเทคนิคที่คล้ายคลึงกับเทคนิค (Hardground) จะต่างกันตรงที่กระบวนการสร้างเส้น และรูปทรงต่างๆ ซึ่งแทนที่จะวาดลงบนพื้นผิวแม่พิมพ์ที่เคลือบวานิชแล้วจึงค่อยนำไปกัดกรด แต่จะใช้เหล็กแหลมขูดขีดลงบนผิวหน้าของแม่พิมพ์โดยตรงเหมือนกับการเขียนด้วยปากกา เพียงแต่จะต้องออกแรงกดในการขีดเขียนมากกว่า เพื่อให้ได้เส้นที่ลึกตามความต้องการ เทคนิคนี้จะทำให้เส้นที่ขีดเขียนลงไป มีขอบแหลมคมขึ้นมา เมื่อนำแม่พิมพ์ไปอุดหมึกขอบแข็งนี้จะอู๋หมึกไว้ได้สีมากกว่าปกติ ทำให้เส้นที่ได้จากการพิมพ์ด้วยเทคนิคนี้มีความอ่อนนุ่มคล้ายกำมะหยี่
2. ฮาร์ดกราว (HardGround) เป็นกระบวนการเส้น และรูปทรงต่างๆ ซึ่งจะวาดลงแผ่นโลหะที่ทาวานิชแล้วใช้เหล็กแหลมขูดทำให้เกิดเส้นหรือรูปทรงที่เราต้องการแล้วนำแผ่นโลหะที่ได้นำไปแช่กรด
3. อะควาทิน (Aquatint) เป็นกระบวนการที่ใช้สร้างน้ำหนักมากกว่าเส้น หรือร่องรอยต่างๆ ศิลปินจะโรยผงยางลงบนแม่พิมพ์ด้วยตู้โรยยางสน แล้วใช้ความร้อนลนแม่พิมพ์ให้ทั่ว เพื่อให้ยางสนละลายติดแน่นบนแม่พิมพ์ เมื่อนำแม่พิมพ์ไปแช่ลงในกรด น้ำกรดจะกัดผิวแม่พิมพ์รอบๆ ผงยางสนแต่ละจุดทำให้เกิดร่องวงแหวนเป็นจุดเล็กๆ น้ำกรดนี้สามารถกัดแม่พิมพ์ทั้งแผ่นให้มีน้ำหนักราบเรียบเสมอกัน หรือนำมาระบายลงบนแม่พิมพ์ด้วยพู่กัน เพื่อให้ร่องรอยของสีแปร่งก็ได้

4. รีลief (Relief) เป็นวิธีการสร้างร่องลึกโดยการปิดวานิชส่วนที่ไม่ต้องการให้กรดกัดแล้วนำไปแช่กรดส่วนที่เหลือในแผ่นโลหะหรือสังกะสีก็จะโดยกัดเป็นร่องตามแต่ศิลปินต้องการ โดยภาพที่เกิดก็จะเกิดจากการปิดวานิชและจากร่องรอยที่โดนกรดกัด

วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ดำเนินงานภาพพิมพ์โลหะ

1. แม่พิมพ์สังกะสี (Copper plate)

แม่พิมพ์

- แผ่นทองแดง (Copper)
- เทปกาวพลาสติกน้ำตา
- กระดาษทรายเบอร์ 1200 1500 2000
- วานิชดำ แปรงจนกระต่าย
- เทปกาว กันน้ำ
- ทินเนอร์
- น้ำมันสน
- แป้งฝุ่นโรยตัว
- กระดาษบรูฟ
- เศษผ้า

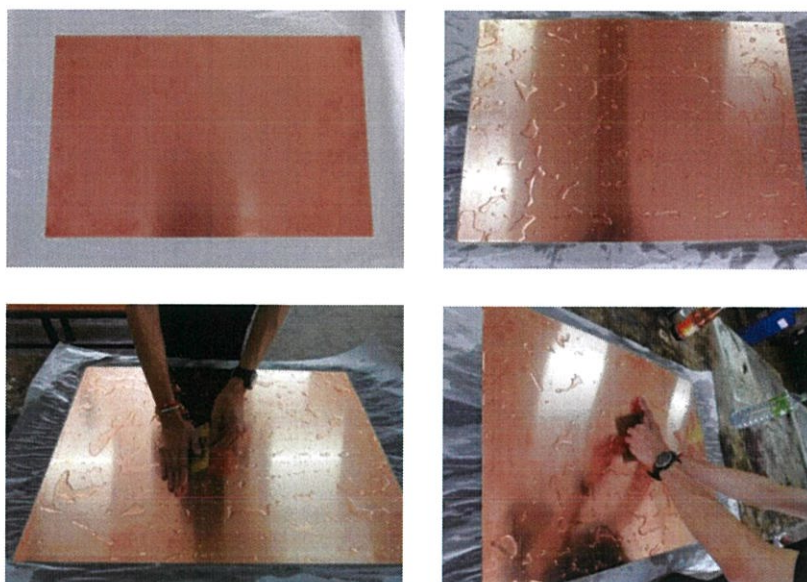
2. อุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์

- กรดกำมะถัน
- บ่อใส่น้ำกรดพลาสติก
- ถังมืออย่างกันน้ำกรด
- ถ้วยตวงน้ำ
- เหล็กปลายแหลม (Etching Needle)
- คัตเตอร์
- สีสเปรย์
- ผงวานิชดำ
- แปรง พู่กัน สำหรับทาวานิชและรองพื้นแม่พิมพ์
- วานิชดำ
- ดินสอไขมิตซู เบอร์ 7600

3. อุปกรณ์ในการผสมและทำความสะอาดแม่พิมพ์แผ่นทองแดง
 - น้ำมันสน (Turpentine)
 - ทินเนอร์ (Thinner)
 - ผงซักฟอก
 - เศษผ้า
 - น้ำปลา ซีอิ๊วขาว สำหรับล้างแม่พิมพ์ทองแดง
4. อุปกรณ์ในการพิมพ์ผลงาน
 - หมึกพิมพ์ เอชซี
 - กระดาษบรูฟ
 - กระดาษพิมพ์ลาเบียโน (Fabriano)
 - กระดาษลอกลาย
 - แท่นพิมพ์
 - กระดาษจิ้งงาน
 - ผ้าสักหลาด
 - กระบอกลีดน้ำ
 - ตะไบ
 - กระดาษกาวน้ำ
5. อุปกรณ์ป้องกันสารระเหยฝุ่นละออง
 - หน้ากากป้องกันฝุ่นและสารเคมี
 - ผ้ากันเปื้อน
 - ถุงมือยาง
6. อุปกรณ์ทำความสะอาด
 - ครีมทำความสะอาด
 - ผงซักฟอก
 - ผ้าเช็ดทำความสะอาด

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กระบวนการสร้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 3.1 การขัดแม่พิมพ์ทองแดง

1. นำแม่พิมพ์ทองแดง ที่เตรียมไว้มาขัดทำความสะอาดด้วยกระดาษทรายเบอร์ 1200,1500 เพื่อขัดผิวของแม่พิมพ์โดยลาดน้ำลงแม่พิมพ์เพื่อให้เกิดความลื่นและทำความสะอาดได้ง่ายขึ้น โดยขัดไปในทิศทางเดียวกัน และนำไปตากจนแห้ง



ภาพที่ 3.2 กระบวนการทาวานิชลงบนแม่พิมพ์ทองแดง

2. ผสมวานิชค้ำกับน้ำมันสนในอัตราส่วน 1:3 แล้วทาวานิชไปในทิศทางเดียวกันไม่บางจนเกินไป และรอให้วานิชแห้งสนิท



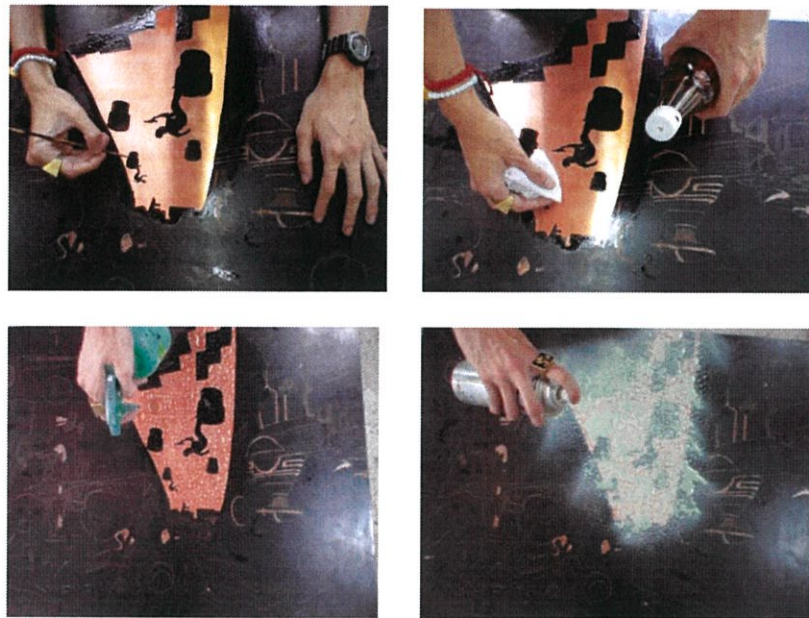
ภาพที่ 3.3 การร่างภาพแม่พิมพ์ทองแดง

3. ศึกษาภาพร่างแล้วนำไปถ่ายสำเนาขยาย โดยต้องกลับด้านจากซ้ายไปขวาก่อนและนำภาพร่างที่ถ่ายมาไว้บนแม่พิมพ์ ใช้ปากกาถูกลิ้นกดคัดเฉพาะเส้นรอบนอก จากนั้นจึงใช้เหล็กปลายแหลมในการขีด ขีด เขียน หน้าแม่พิมพ์ที่ตัดลอกไว้ก่อนหน้า



ภาพที่ 3.4 ภาพการติดเทปกาวยูนิเทป

4. นำเทปติดด้านหลังเพื่อกันแม่พิมพ์ด้านหลังที่ไม่ได้ใช้และช่วยในการถือแม่พิมพ์



ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการทำพื้นผิว

5. ขั้นตอนการทำพื้นผิวด้วยเทคนิค รีรีฟ ลงบนแม่พิมพ์ ตามพื้นที่ๆต้องการเพื่อสร้างน้ำหนักและพื้นผิวในลักษณะต่างๆ



ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนการทำความสะอาดแม่พิมพ์

6. ถ้างแม่พิมพ์ด้วย น้ำมันสน ทินเนอร์ และซีอิ้วหรือน้ำปลา โรยให้ทั่วแม่พิมพ์และใช้เศษผ้ารูปขัดไปทั่วๆเพื่อทำความสะอาด



ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนการโรยผงอะควาติน (Aquatint)

7. เริ่มจากการทำความสะอาดตู้โรย และนำผง อะควาติน มาใส่ลงในที่ตวง ประมาณ 2-3 ช้อนโต๊ะ นำแม่พิมพ์ที่ล้างและแห้งสนิทนำเข้าสู่ เสียบปลั๊กเพื่อเป่าลมจำนวนครั้ง ครั้งละ 5 วินาที ทั้งหมด ประมาณ 40 นาที จึงนำแม่พิมพ์ออกมาทำการเผาโดยใช้ไฟอ่อนๆไปรอบๆแม่พิมพ์ และจึงค่อยเพิ่มความแรงของไฟเพื่อให้ผงความดินติดกับแม่พิมพ์



ภาพที่ 3.8 การเขียนดินสอไขบนแม่พิมพ์ทองแดง

8. เมื่อแม่พิมพ์หายร้อนจึงเริ่มการเขียนดินสอไขมิตซู โดยเริ่มจากการเขียนน้ำหนักที่ขาวที่สุดไล่ไปถึงน้ำหนักที่เข้มที่สุดของภาพแล้วจึงนำไปแช่กรดกำมะถัน ในอัตราส่วน 1:3 โดยกรด 1 กิโลกรัม ต่อน้ำ 3 ลิตร เพื่อให้ได้น้ำหนักตามที่ต้องการ

วิธีการพิมพ์มีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.9 ขั้นตอนวิธีการพิมพ์ทั้งหมด

9. เริ่มต้นจากการเริ่มอุดหมึกให้ทั่วแม่พิมพ์ แล้วจึงเริ่มใช้กระดาษลอกลาย ชับ เช็ด หมึกพิมพ์ให้แม่พิมพ์และจึงนำเข้าแท่นพิมพ์ เมื่อพิมพ์งานเสร็จ นำงานมาลงบนแผ่นกระดาษไม้เพื่อจะได้นำกระดาษกาวน้ำมาติดทั้งสี่ด้านเพื่อให้กระดาษเรียบ ไม่เป็นรอยและพอง

วิธีการทำความสะอาดและเก็บรักษาแม่พิมพ์

1. เมื่อพิมพ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ล้างหมึกออกด้วยน้ำมันสน ทินเนอร์ ใช้ผ้าเช็ดคราบหมึกออกให้หมด จากนั้นใช้น้ำเปล่าเทลงบนแม่พิมพ์แล้วนำเอาซีอิ้วมาล้างให้ใส จากนั้นเทผงซักฟอกหรือน้ำยาล้างจาน ใช้มือค่อย ๆ ขัดให้ทั่วแม่พิมพ์ ล้างออกด้วยน้ำเปล่าจนแม่พิมพ์สะอาด นำแม่พิมพ์ตากจนแห้งสนิท
2. เมื่อแม่พิมพ์แห้งสนิท ใช้วานิชทาเคลือบหน้าแม่พิมพ์เอาไว้ป้องกันรอยขีดข่วน เมื่อวานิชแห้งห่อแม่พิมพ์ด้วยกระดาษ สามารถเก็บแม่พิมพ์ไว้พิมพ์ครั้งต่อไปได้
3. เก็บแม่พิมพ์ไว้ในที่ที่แห้งสนิท ป้องกันการเกิดสนิม

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานชุด “โลกในเกมส์” เป็นไปเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการศึกษายานทัศน์ศิลปะอย่างชัดเจน และเพื่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ที่มีความสมบูรณ์ด้านความงามและน่าสนใจทางศิลปะ หรือที่เรียกว่า ทัศนธาตุ (Visual Element) ซึ่งประกอบไปด้วย รูปทรง เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว พื้นทึว้าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราว เนื้อหา ดังนั้นในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้จึงถูกสร้างขึ้นด้วยองค์ประกอบดังกล่าวข้างต้น และส่วนประกอบเหล่านี้สามารถวิเคราะห์ได้โดยละเอียด ดังนี้

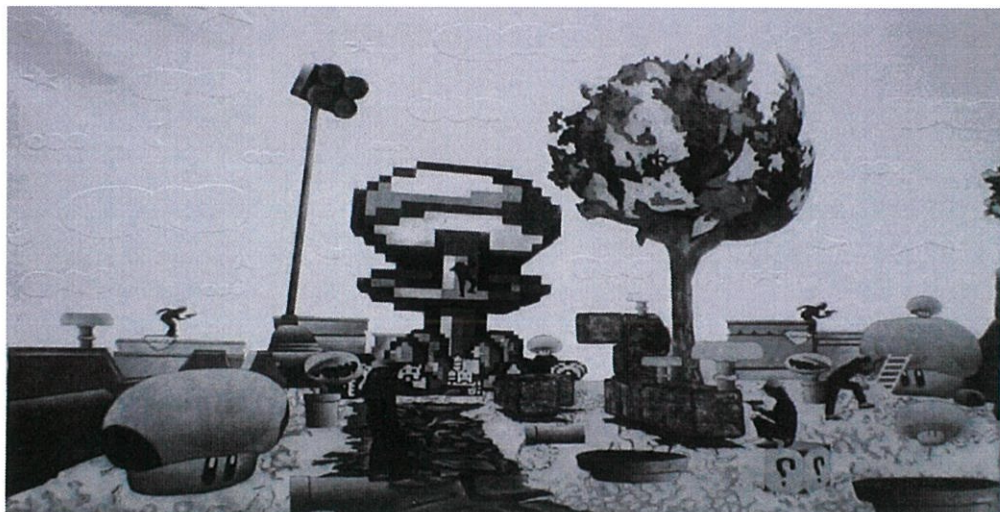
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

รูปทรง (Form)

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างของสิ่งต่างๆ ประกอบด้วยด้าน 3 ด้าน คือ ด้านกว้าง ด้านยาว ด้านหนา เรียกว่า รูป 3 มิติ รูปทรงสามารถวัดขนาดและปริมาตรได้ รูปทรงแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. รูปทรงธรรมชาติ (Organic Form) ได้แก่ หมายถึง รูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ คน สัตว์ พืช มีลักษณะ 3 มิติ รูปทรงในลักษณะนี้จะให้ความมีชีวิตชีวา
2. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) ได้แก่ รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม ฯลฯ สามารถแสดงความกว้าง ความยาว และมิติทางลึกหรือหนามีมวลและปริมาณ
3. รูปทรงอิสระ (Free Form) ได้แก่ รูปทรงที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เช่น รูปทรงของก้อนเมฆ กระแสน้ำ หรือก้อนหิน ความงามของรูปทรง เกิดจากสัดส่วนความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก ที่พอเหมาะกลมกลืนของรูปทรงทั้งหมด

ความงามของรูปทรง เกิดจากสัดส่วนความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก ที่พอเหมาะกลมกลืนของรูปทรงทั้งหมด



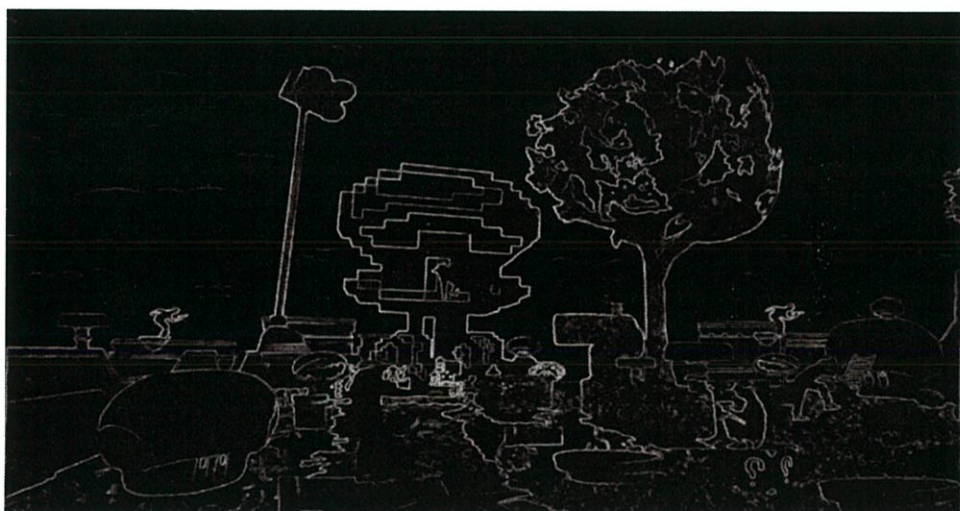
ภาพที่ 4.1 รูปทรง (From)

รูปทรงในตัวผลงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้เลือกรูปทรงและพื้นที่จากฉากในเกมส์ มาทำการวิเคราะห์เพราะรูปทรงในผลงานชุดนี้ จะเห็นรูปทรงและโครงสร้างเกมส์ต่างๆ ถูกรวมและกระจายตัวรอบๆภาพ เช่นรูปทรงของต้นไม้ โครงสร้างของเสาไฟ เหล่านี้จะวางตัวอยู่ในเกมส์ จะประกอบไปด้วยรูปทรง เรขาคณิต อิสระฟอร์ม รูปทรงของต้นไม้ อีกส่วนหนึ่งคือรูปทรงของฟิกเกอร์คน ที่วางกระจายอยู่ตามภาพ เป็นส่วนที่เล่าเรื่อง ดำเนินเรื่องราว รูปทรงยังทำงานไปกับพื้นที่ด้านหลังที่เป็นพื้นที่ของท้องฟ้าเหมือน แลนสเคปกว้างและในผลงานของข้าพเจ้า รูปทรงทั้งจึงสัมพันธ์กันทั้งหมด

เส้น (Line)

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไป ก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปร่างรูปทรง

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นเป็นตัวกำหนดเพื่อให้เกิดรูปร่างและรูปทรง ให้ชัดเจนมากขึ้น



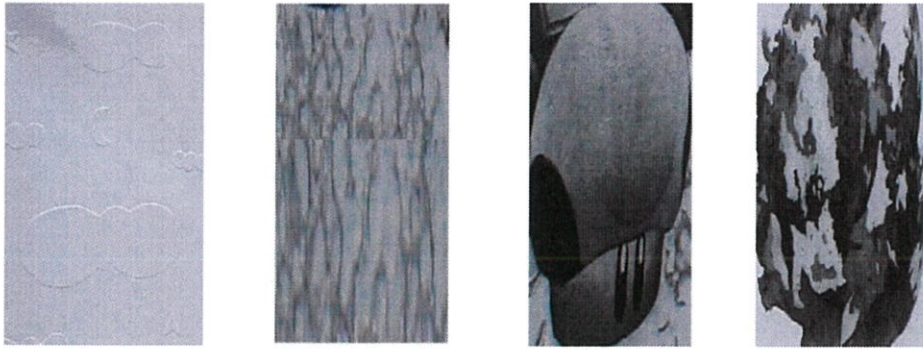
ภาพที่4.2 เส้น (Line)

เส้นในผลงานเป็นตัวแบ่งรูปทรงและพื้นที่ต่างๆ เส้นเกิดจากโครงสร้างของต้นไม้ ตึก โครงสร้างของเสาไฟและมีเส้นระดับสายตาคัดกันระหว่างท้องฟ้ากับพื้นดิน เส้นยังเป็นตัวกำหนดทิศทางของรูปทรงคน ที่เคลื่อนไหวอยู่ในภาพ เส้นยังมีส่วนประกอบอยู่ในพื้นผิวต่างๆ เส้นยังเป็นตัวทำให้ภาพมีการเคลื่อนไหวและเส้นในองค์ประกอบของข้าพเจ้าจะเป็นลักษณะการแบ่งรูปทรงเป็นส่วนใหญ่

ลักษณะพื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึงบริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ค้าน และขรุขระ พื้นผิว เป็นส่วนประกอบ (Element) ที่สำคัญของศิลปะอันหนึ่ง ที่ถูกนำ มาใช้สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เพราะ พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางด้านความรู้สึก รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตา และจับต้อง ได้ทางกาย สัมผัส หน้าที่ของนักออกแบบ และศิลปินก็คือ การนำเอาพื้น ผิวในลักษณะ ต่าง ๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ ความงาม และประโยชน์ใช้สอย

พื้นผิว มีความสำคัญมากสำหรับ การสร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ และการออกแบบ พื้นผิว จะถูก นำมาใช้ในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปินจะใช้พื้นผิว สร้างความงาม และค่าน้ำหนัก เพื่อให้ เกิดความประสานกลมกลืน ความแตกต่าง และจุดเด่น คุณสมบัติทางกายสัมผัส ของลักษณะผิว ก็มีประโยชน์ ไม่น้อยกว่าทางด้านความงาม



ก

ข

ค

ง

ภาพที่ 4.3 พื้นผิว (Texture)

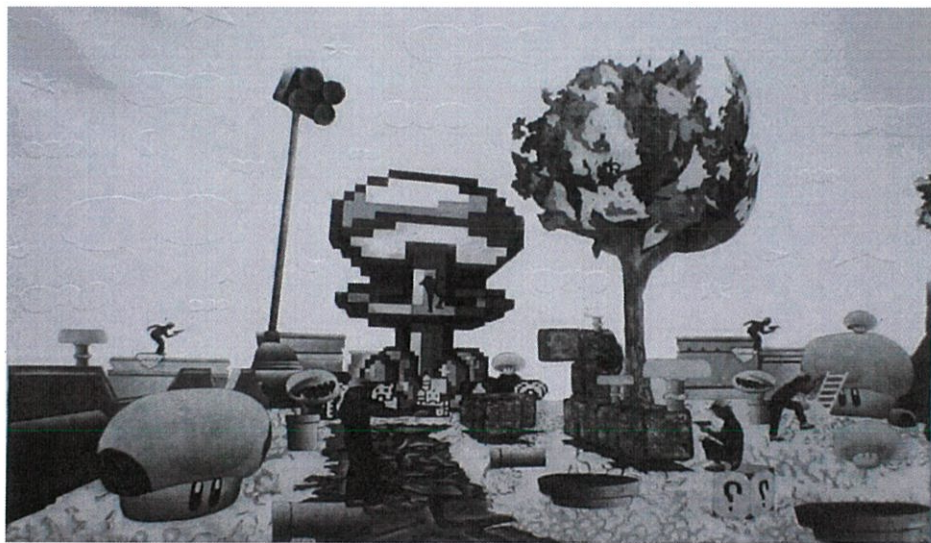
- ก. ลักษณะพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ สร้างขึ้นในตำแหน่งด้านบนของภาพ เกิดจากการใช้พุ่กันทำในเทคนิค (Relief)
- ข. ลักษณะพื้นผิวที่รับรู้ได้ด้วยตา (Visual Texture) พื้นที่มีความแตกต่างจากส่วนอื่นๆ ของภาพซึ่งเกิดจากการสร้างน้ำหนักของพื้นผิวด้วยสเปร์ย
- ค. ลักษณะพื้นผิวที่รับรู้ได้ด้วยตา (Visual Texture) รับรู้ได้โดยการสะท้อนของแสงและเงาของพื้นที่นั้นๆ เพื่อสร้างความรู้สึกลับแต่สัมผัสด้วยมือแล้วไม่มีความแตกต่างใดๆอย่างทีภาพแสดงซึ่งเกิดจากการสร้างด้วยเทคนิคดินสอไขมิซชูสร้างน้ำหนักเพื่อเกิดความแตกต่าง
- ง. สร้างพื้นผิวจากเทคนิค รีรีฟดิน ด้วยการใช้พุ่ เป็นน้ำหนักขึ้นตามทีเราต้องการ

สี (Colour)

สี เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่บนโลก ทุกๆสิ่งที่เรามองเห็นรอบๆตัวนั้น ล้วนแต่มีสี โลกของเราถูกจรรโลง และแต่งแต้มด้วย สีอันหลากหลาย ทั้งสีอันตามธรรมชาติ และสีที่มนุษย์รังสรรค์ขึ้น หากโลกนี้ไม่มีสี หรือมนุษย์ไม่สามารถ รับรู้เกี่ยวกับสีได้ สิ่งนั้นอาจเป็น ความพกร่องที่ยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ เพราะสีมีความสำคัญต่อวัฏจักรแห่งโลก และเกี่ยวข้องกับ วิถีชีวิตมนุษย์ จนแยกกันไม่

ออก เพราะมนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่า สีนั้นส่งผลกระทบต่อความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ จินตนาการ การสื่อความหมาย และความสุขสำราญใจในชีวิตประจำวันมาช้านานแล้ว ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า สี มี

อิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างสูง และมนุษย์ก็ใช้ประโยชน์ จากสีอย่าง เอนกอนันต์ ในการสร้างสรรค์ สิ่งต่างๆ



ภาพที่ 4.4 สี (Colour)

ข้าพเจ้าเลือกใช้สี โมโนโทน (monotone) เพื่อสร้างความเป็นอดีตหรือความทรงจำ ในเกมส์ซึ่งขัดแย้งกับความเป็นเกมส์สมัยใหม่ที่เคลื่อนที่ไปข้างหน้า สีขาว เทา ดำ ในผลงานจะเป็นเรื่องของอดีตของตัวข้าพเจ้าที่สัมพันธ์กับเกมส์มากกว่า โลกสมัยใหม่และที่มีผลต่อการแบ่งค่าของน้ำหนักและรูปทรงให้มีระยะ มีมิติและความซัดลึกมากขึ้น

วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

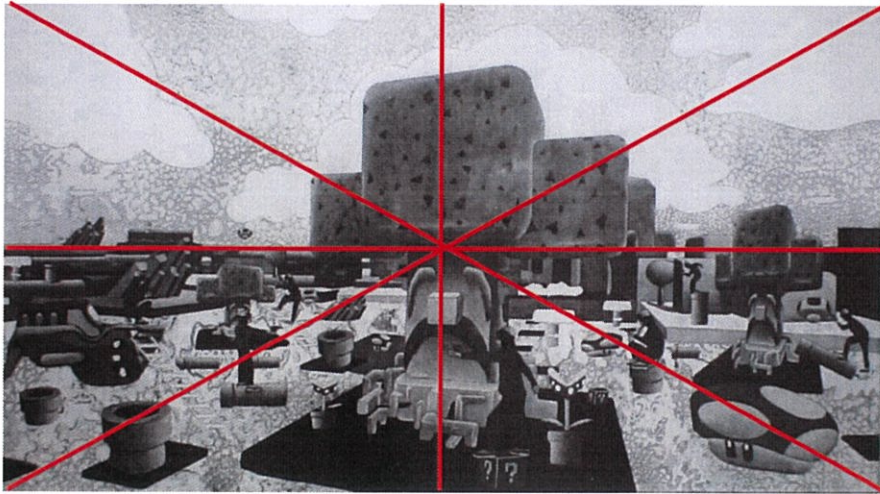
องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำส่วนประกอบต่าง ๆ ของทัศนธาตุต่าง ๆ เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ช่องว่าง และลักษณะพื้นผิว มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน การเรียนรู้องค์ประกอบศิลป์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกแขนงเพื่อให้เกิดความงามหรือสื่อความหมายทางศิลปะได้ โดยยึดหลักการจัดดังนี้

1. เอกภาพ (Unity)
2. ความสมดุล (Balance)
3. จังหวะ จุดเด่น (Dominance)
4. ความกลมกลืน (Harmony)
5. ความขัดแย้ง (Contrast)
6. ขนาด สัดส่วน (Size Property)
7. บริเวณว่าง (Space)

ผลงานศิลปนิพนธ์ ชุด โลกในเกมส์ ของข้าพเจ้า

ได้นำหลักการทางด้านเรื่องราว รูปทรง และส่วนต่างในหลักองค์ประกอบศิลป์มาจัดการสร้างสรรค์เข้ารวมด้วยกันเพื่อให้เกิดเป็นผลงานและเกิดความงดงามออกมาและสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

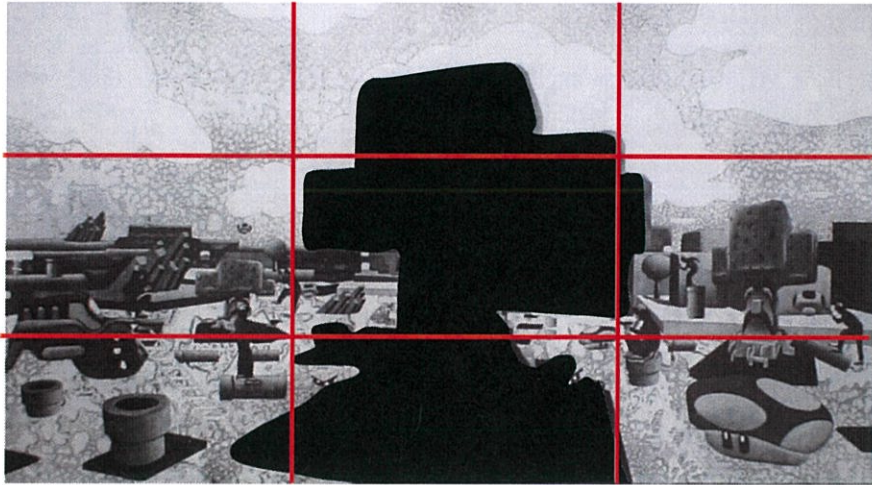
เอกภาพ (Unity)



ภาพที่ 4.5 เอกภาพ (Unity)

การจัดองค์ประกอบในชิ้นผลงานของข้าพเจ้า คือ การจัดองค์ประกอบแบบรวมกลุ่มเข้าหากันเพื่อเป็นการสร้างเนื้อเรื่องและ เรื่องราวให้กับตัวภาพ ซึ่งส่วนต่างๆในผลงานจะมีความเด่นที่ใกล้เคียงกันและใช้ค่าน้ำหนักและตัวเทคนิคมาสร้าง อารมณ์และความน่าสนใจให้เพิ่มมากขึ้นและเหมาะสมกับตัวผลงาน

ความกลมกลืน (Harmony)



ภาพที่ 4.6 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของภาพนี้ คือ สีเหลี่ยมที่วางอยู่ทั่วๆภาพของผลงานชิ้นนี้และเป็นลักษณะรูปทรงเรขาคณิต วงกลม สีเหลี่ยมและรูปทรงกระบอกวางตัวอยู่ทั่วภาพทำให้ความกลมกลืนเกิดจากรูปทรงที่คล้ายกันในลักษณะของแลนด์สเคป

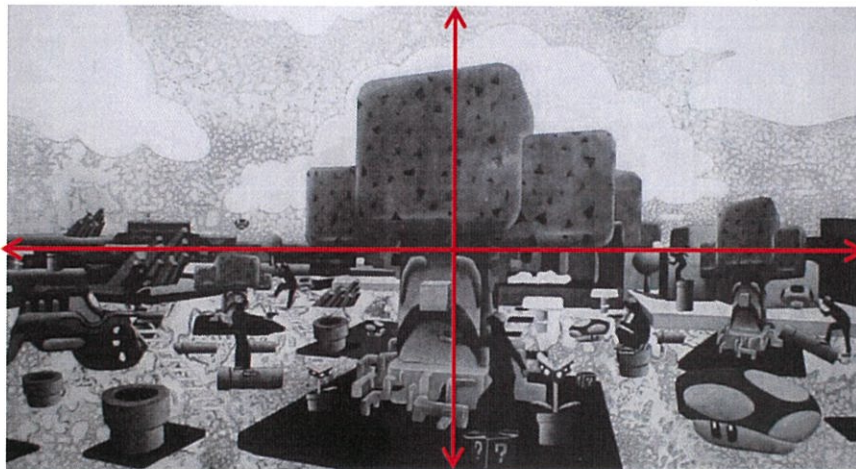
ความหลากหลาย (Varity)



ภาพที่ 4.7 ความหลากหลาย (Varity)

ความหลากหลายของผลงานข้าพเจ้าจะเป็นเรื่องของรูปทรงแต่อาจจะไม่ชัดเจน
นัก ความหลากหลายจะเกิดขึ้นจากการขึ้นระหว่าง พื้นที่ว่างกับพื้นดินและท้องฟ้า

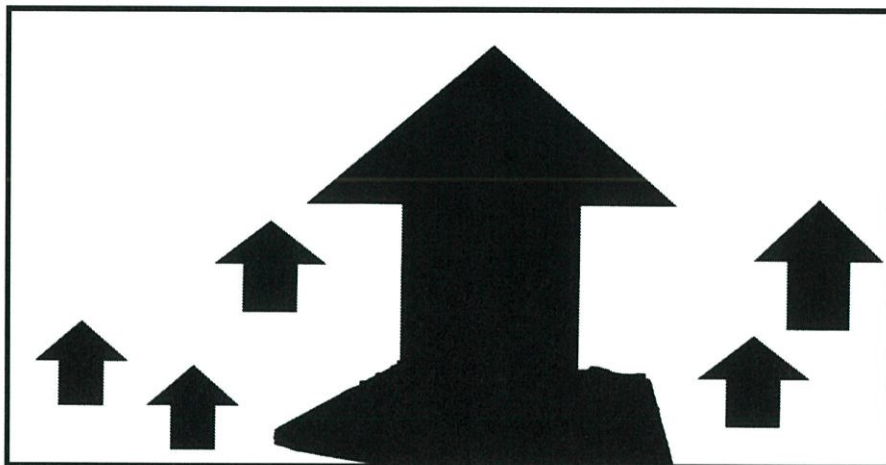
ความสมดุล (Balance)



ภาพที่ 4.8 ความสมดุล (Balance)

จะเห็นว่าซ้ายและขวามีการแตกต่างในเรื่องจำนวนของรูปทรง ทางด้านซ้ายจะมีพื้นที่ว่างมากกว่าด้านขวาน้ำหนักในตัวโครงสร้างของรูปทรงต้นไม้แบบเหลี่ยมที่ศูนย์กลางภาพและเอียงไปทางด้านขวาและเอียงเป็นติ่งไปทางด้านซ้าย

สัดส่วน (Proportion)



ภาพที่ 4.9 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในภาพผลงาน ไม่แน่นอนของขนาดขยายตามความเหมาะสมของผลงาน เพื่อสร้างให้เกิดมิติ ระยะที่มีความหลากหลาย การใช้รูปทรงเดียวกันแต่ต่างกันด้วย สัดส่วนจึงสร้างเนื้อหาของภาพมากขึ้น ซึ่งสัดส่วนจึงค่อนข้างมีความสำคัญและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ให้เกิดความเหมาะสมและลงตัวในเรื่องของเนื้อหาเรื่องราวในตัวผลงานของข้าพเจ้า

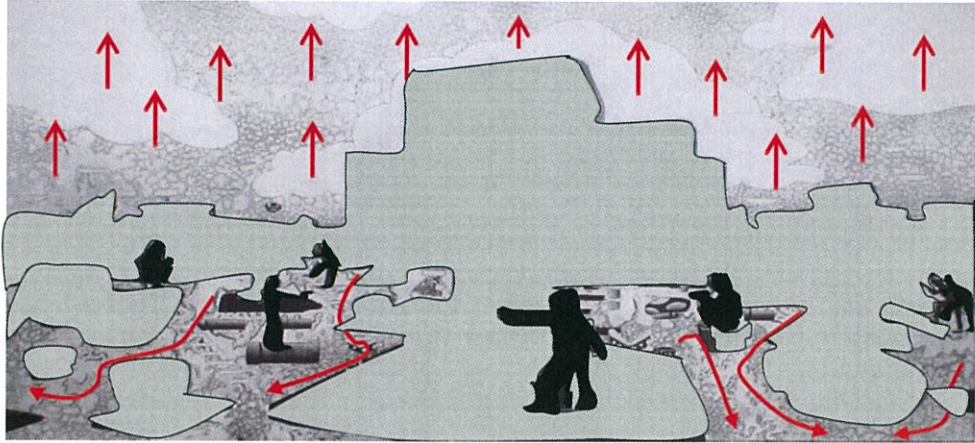
ความเป็นเด่น (Dominance)



ภาพที่ 4.10 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในภาพผลงาน คือ รูปทรงตัน ไม้ เพราะด้วยขนาดและ การจัดวาง
ที่มาอยู่ด้านหน้าสุดและกึ่งกลางของงานจึงเป็นจุดเด่นที่สุดที่สามารถสังเกตเห็นได้

การเคลื่อนไหว (Movement)



ภาพที่ 4.11 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวของภาพนี้เกิดจากรูปทรงของคนที่มีอิริยาบถท่าทางเคลื่อนไหว พื้นที่รอบๆและรูปทรงในส่วนต่างๆในงานก็เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้รู้สึกขึ้นได้เช่นกันจึงทำให้ภาพผลแสดงออกถึงการเคลื่อนไหวมากขึ้นตามที่ภาพได้แสดงออกมา

บทที่ 5

บทสรุป

เกมส์ เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม ที่เด็กส่วนมากได้เคยสัมผัสหรือเล่นกันมาไม่มากนักน้อย ในยุคสมัยต่าง ๆ และเกมส์ก็สามารถสร้างเสริม พัฒนา ความคิด จินตนาการหรือได้ส่งผลถึง พฤติกรรมของผู้เล่นไม่ว่าจะอยู่ในช่วงวัยไหนก็ตาม และตัวข้าพเจ้านั้นก็ได้เคยมีความผูกพันกับ เกมส์ต่าง ๆ ในอดีต และยุคสมัยของข้าพเจ้า เกมส์ จึงได้สร้าง ความคิดและ แรงบันดาลใจ และได้ส่งผลต่อผลงานของข้าพเจ้า

รูปแบบผลงานโดยรวมจึงเกิดจากโครงสร้างจากต่างๆในเกมส์ในช่วงยุคสมัยของตัว ข้าพเจ้า จึงถูกนำมาเป็นฉากหลังและถูกพัฒนา เชื่อมความสัมพันธ์กับรูปทรงของคนเพื่อสร้าง เนื้อหาเรื่องราวให้เกิดความสนุกสนาน จินตนาการ แต่กลับทำให้คิดถึงภาพความทรงจำในอดีต ต่างๆของเกมส์ ด้วยความเป็นชาว คำซึ่งสะท้อนถึงภาพความเป็นอดีต

เทคนิคภาพพิมพ์อิซซิ่ง (Etching) จึงมีความน่าสนใจในเรื่องของการสร้างน้ำหนัก ที่ เข้มข้น ชัดเจน พื้นผิวที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ผลงานของข้าพเจ้าก็ได้แทนค่าน้ำหนัก ซึ่งสามารถ ตอบสนองทั้ง ตัวเทคนิคและเนื้อหาเรื่องราวต่างๆในผลงาน

ข้าพเจ้าจึงจัดทำ ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ สร้างขึ้นภายในหัวข้อ โลกในเกมส์ ข้าพเจ้าได้ ถ่ายทอดความคิดของตัวเองที่เริ่มต้นจากการมีความรู้สึกผูกพันต่อเกมส์ต่าง ๆ ในวัยเด็กที่ตัว ข้าพเจ้าเองนั้นได้สัมผัสมา และส่งผลต่อความรู้สึก จินตนาการ ที่ต้องการจะตอบสนองความคิด ของตนเองในวัยเด็ก

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์โลหะชุด โลกในเกมส์ นี้สามารถแบ่ง ออกเป็น

1. ปัญหาทางความคิด และการสร้างภาพร่าง

เกิดจากการจัดองค์ประกอบให้มีความน่าสนใจให้เกิด มิติ ระยะ และ การสร้างความ เคลื่อนไหวในภาพผลงานในภาพร่างขึ้นต่าง ๆ การหาภาพจากเกมส์ที่สอดคล้อง ตามความ ต้องการกับความคิด และ จินตนาการของข้าพเจ้า

2 . ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการทำงาน เริ่มจากการสร้างเทคนิคต่างๆที่เกิดจากการคิดค้น และทดลองของข้าพเจ้าจึงเกิดการลองผิดลองถูกเพื่อให้เกิดพื้นผิวตามลักษณะที่ต้องการ

บรรณานุกรม

Ineedfire . 2556. **3D Mario Land Wallpaper** [Online]. Available :

<http://ineedfire.deviantart.com/art/3D-Mario-Land-Wallpaper-99631967>

วิกิพีเดีย. 2556. มาริโอ (ตัวละคร) [Online]. Available : th.wikipedia.org (ตัวละคร มาริโอ)

Ineedfire . 2554. **Mario Land Wallpaper Picture** [Online]. Available :

<http://www.picstopin.com/1366/mario-land-wallpaper/.com>

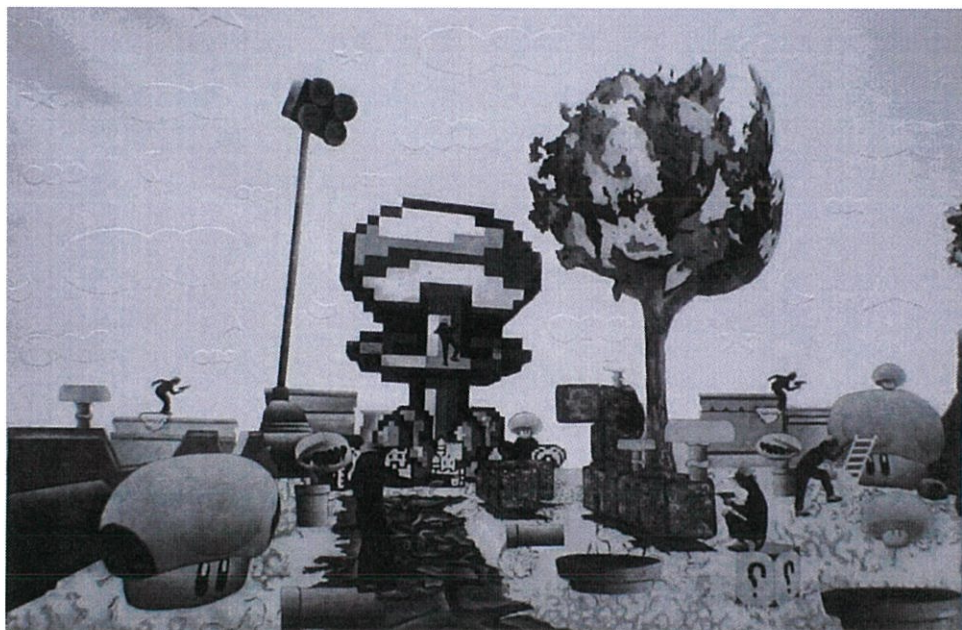
ภาพผลงานศิลปะ



My game 1

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ

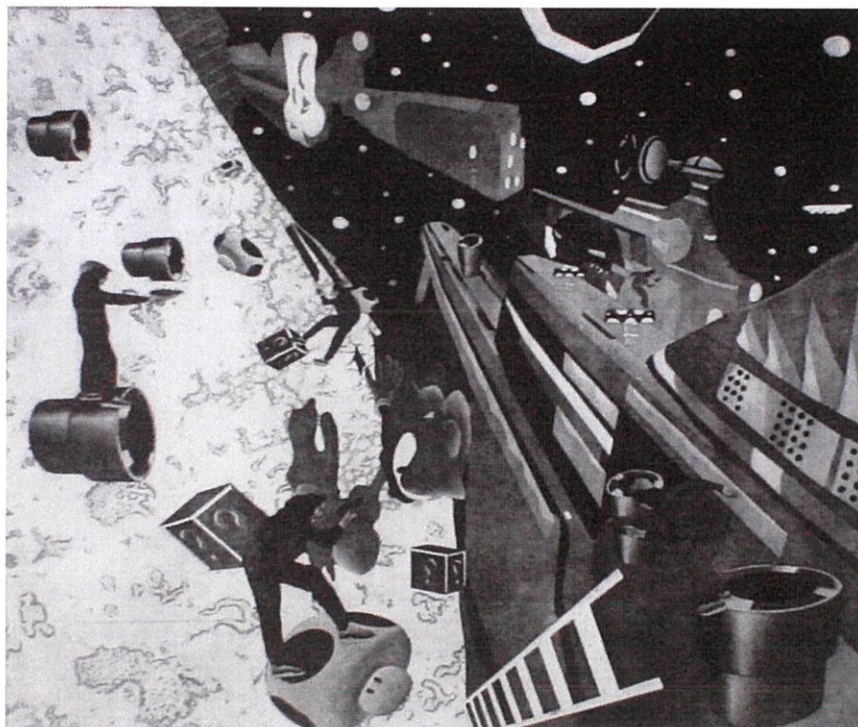
ขนาด 40 x 80 ซม.



My game 2

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ

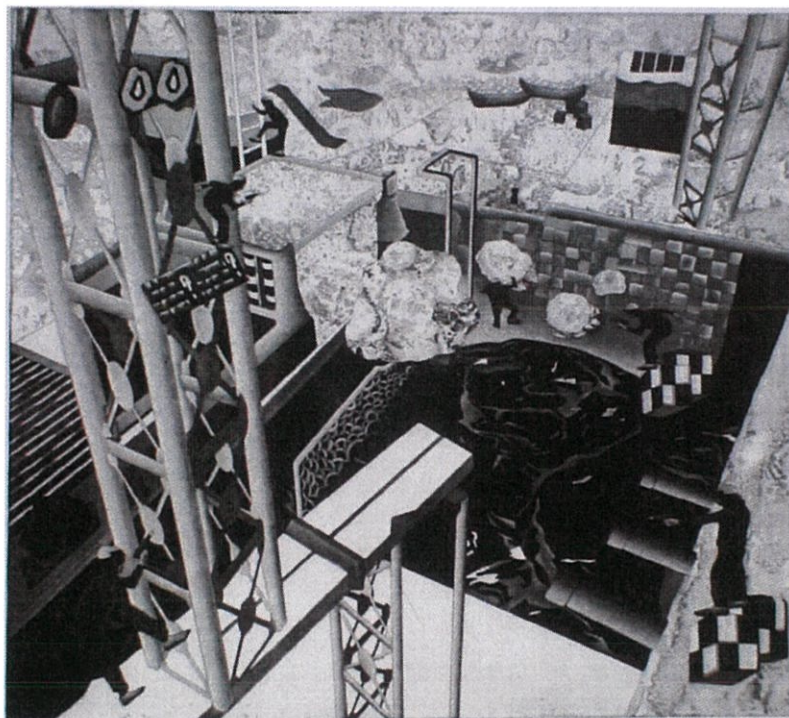
ขนาด 54 x 75 ซม.



My game 3

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ

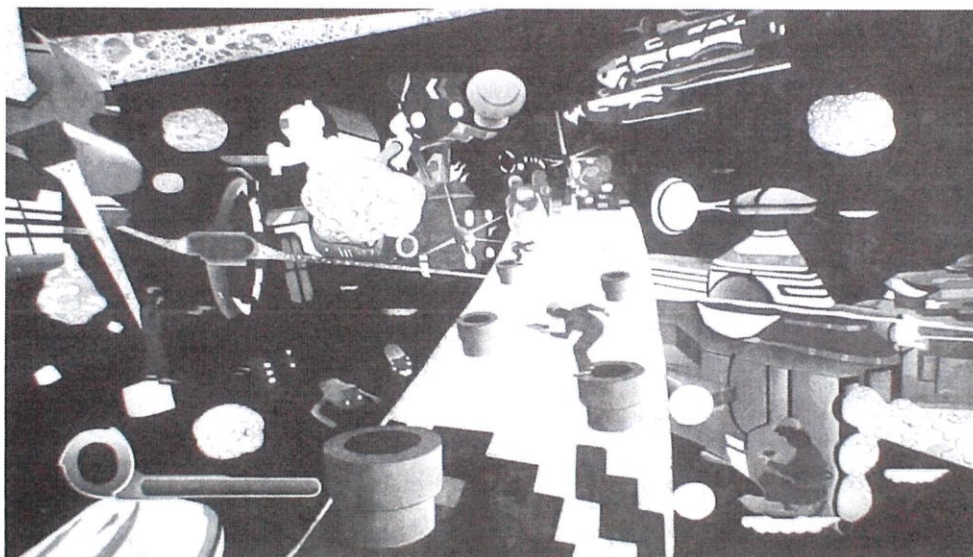
ขนาด 57 x 57 ซม.



My game 3

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ

ขนาด 57 x 57 ซม.



My game 3

เทคนิค ภาพพิมพ์โลหะ

ขนาด 57 x 75 ซม.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายศรัณย์ เลหาไทยมงคล
 วัน เดือน ปีเกิด 25 กรกฎาคม 2534
 ที่อยู่ 859 หมู่บ้านเสนาวิस्ता 84 ซ 25 แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ
 กรุงเทพฯ ฯ
 E-mail inmylife-7@hotmail.com
 ประวัติการศึกษา วิทยาลัยช่างศิลป์ ลาดกระบัง
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

2555 - 2556

- การแสดงผลงานศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัย “ ไม่มีเหตุมีผล ” No Reason : Have Result ณ หอศิลป์สุโขทัย กทม. 2556
- ร่วมแสดงนิทรรศการเปิดบ้านศิลปะสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2555
- ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะ 2.3 PPEL2 Printmaking Exhibition From Students of Bachelor of fine arts Faculty of architecture KMITL ณ พันธุ์ราษฎร์เกลดลลี่ กทม. 2555
- Six Internationnal Biannual Exhibition Of small Graphics Tetovo 2012/13 House of culture “ Iljo Antevski – smok ” Tetovo of Macedonia , 2012