

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมทุกวันนี้สื่อมวลชนเข้ามามีหน้าที่ อิทธิพล และบทบาทสำคัญ ในการเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสาร กระแสความคิด และค่านิยมต่าง ๆ ซึ่งเป็นกลไกที่มีความสำคัญ ทำให้ทุกคน ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะคิดแก้กันโดยง่าย สื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อ ที่สามารถเข้าถึง คนได้ทุกระดับ และมีอิทธิพลต่อทัศนคติ แนวความคิด ตลอดจนพฤติกรรมของผู้อ่านได้ ไม่น้อยกว่าสื่อวิทยุโทรทัศน์ และสื่อใหม่ เช่น อินเทอร์เน็ต เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับความนิยมสูงมากในขณะนี้ เพราะอินเทอร์เน็ตสามารถค้นหาข่าวสารและเข้าถึงผู้อ่าน ได้อย่างรวดเร็ว และกว้างขวาง ถาม-ตอบ ได้ทันทีเมื่อเกิดข้อสงสัย อย่างไรก็ตาม สื่อดังกล่าว ไม่ได้ทำให้สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ ลดบทบาทต่อการอ่านของผู้อ่านลงไปเลย แต่กลับพบว่า สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ มีแนวโน้มทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจเพิ่มขึ้น เพราะสื่อนี้สามารถ นำเสนอเนื้อหาสาระได้ละเอียด และเจาะจงกับกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่าสื่อประเภทอื่น ๆ ก่อนข้างมาก ประกอบกับสื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อมวลชนที่มีประวัติความเป็นมา ยาวนานที่สุด จึงทำให้สื่อสิ่งพิมพ์มีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อในแขนงอื่น ๆ ทั้งใน การดำเนินชีวิต เศรษฐกิจ การเมือง และการศึกษา

สื่อสิ่งพิมพ์ต้องมีการพัฒนาตัวเองมากขึ้น เพื่อแข่งขันกับสื่ออื่น ๆ โดยเริ่มพัฒนา ตั้งแต่ กระบวนการวางแผนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และหลังการผลิต กระบวนการผลิต สามารถอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นเครื่องมือในการออกแบบ เทคโนโลยี-คอมพิวเตอร์ ได้เข้ามามีบทบาทอย่างสำคัญยิ่งในกระบวนการพิมพ์ การนำคอมพิวเตอร์ เข้ามาใช้เป็นเครื่องมือสำหรับทดแทนวิธีการที่เคยใช้กัน จึงมีส่วนช่วยเอื้ออำนวยให้ การออกแบบเป็นไปอย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น มีความคล่องตัวในการคิดหา และเลือกสรรรูปแบบ ปรับสิ่งที่มืออยู่มาใช้ จัดทำรูปแบบเพื่อเสนอได้อย่างหลากหลาย โดยใช้เวลาไม่มาก ซึ่งจะ

ช่วยให้การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์มีประสิทธิภาพ ประหยัดเวลา และทำให้นักออกแบบสามารถออกแบบและสร้างสรรค์งานสื่อสิ่งพิมพ์ได้หลายรูปแบบมากขึ้น ปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีการพัฒนา ทั้งระบบฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ไปอย่างก้าวหน้า และรวดเร็ว เช่น ด้านฮาร์ดแวร์ มีการพัฒนาไมโครโพรเซสเซอร์จากรุ่น 8086 จนปัจจุบันพัฒนาเป็นรุ่น Core i7 ซึ่งมีประสิทธิภาพในการคำนวณผลได้รวดเร็วยิ่งขึ้น และทางด้านซอฟต์แวร์ มีการพัฒนาโปรแกรมต่าง ๆ ให้มีความสะดวกสบายต่อนักออกแบบในการใช้งาน และมีประสิทธิภาพที่สูงขึ้นด้วย เช่น

1. การนำโปรแกรม Adobe Illustrator เพื่อช่วยในการออกแบบกราฟิก แบบ 2 มิติ ในรูปแบบต่าง ๆ หรือการจัดวางตัวอักษร รวมทั้งภาพประกอบต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมกับงานสิ่งพิมพ์นั้น ๆ ปัจจุบันได้มีการพัฒนาถึง Version 10 ซึ่งมีเครื่องมือเพิ่มมากขึ้น ทำให้สามารถใช้งานได้ง่าย และประหยัดเวลาอีกด้วย

2. การนำโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อช่วยในการตกแต่ง ตัดต่อ ตัดทอนรูปภาพต่าง ๆ ให้มีองค์ประกอบตามความต้องการของนักออกแบบ

3. การนำโปรแกรม Adobe PageMaker ที่มีความสามารถในการจัดวางตัวอักษรที่มีจำนวนหลาย ๆ หน้า ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งนิยมใช้ในการวางอักษรในสื่อสิ่งพิมพ์หลากหลายประเภท เช่น นิตยสาร หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ เป็นต้น

ด้วยศักยภาพของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก จึงทำให้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก มีบทบาทค่อนข้างมาก ในการผลิตและออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ดังนั้น การที่จะผลิตงานสื่อสิ่งพิมพ์ให้มีคุณภาพ และสามารถเพิ่มการแข่งขันทางการตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั้น ควรคำนึง ถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลาย ๆ ด้าน ทั้งฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ซึ่งนักออกแบบที่มีความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดตามความต้องการได้นั้น มักมีความต้องการใช้เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพสูงกว่า หรือทันสมัยกว่าที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมากมายนับวัน ทั้งนี้ ล้วนเป็นปัจจัยที่สามารถนำมาใช้ออกแบบเพื่อที่จะพัฒนาผลงานสื่อสิ่งพิมพ์ให้มีก้าวหน้าหรือทัดเทียมกับบริษัทคู่แข่ง และยังสามารถพัฒนาสู่ระดับสากลได้อีกด้วย

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อนำ

ผลวิจัยที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่ดำเนินธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเฉพาะบริษัทตัวแทนโฆษณา ในเรื่องของการใช้ทรัพยากรมนุษย์ การลดต้นทุนการผลิต ประหยัดเวลา และการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ให้มีคุณภาพ สามารถนำมาใช้เพื่อการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายโลกยุคสังคมข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว ประกอบกับผลการวิจัยจะเป็นแนวทางในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกให้มีความทันสมัย มีคุณภาพ เหมาะสมกับการใช้งาน ตลอดจนจะเป็นแนวทางให้กับสถาบันการศึกษาที่เปิดหลักสูตรการสอนเกี่ยวกับการออกแบบ ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ให้นักศึกษาสามารถนำไปใช้กับการประกอบอาชีพในอนาคตได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของนักออกแบบของบริษัทตัวแทนโฆษณาในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของนักออกแบบของบริษัทตัวแทนโฆษณา

สมมติฐานของการวิจัย

1. ลักษณะประชากรของนักออกแบบของบริษัทตัวแทนโฆษณาแตกต่างกัน ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์แตกต่างกัน
2. ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกของนักออกแบบของบริษัทตัวแทนโฆษณาแตกต่างกัน ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์แตกต่างกัน
3. โปรแกรมที่ใช้ออกแบบในสื่อสิ่งพิมพ์แตกต่างกัน ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกแตกต่างกัน
4. การสนับสนุนจากบริษัทตัวแทนโฆษณาแตกต่างกัน ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักออกแบบของบริษัทตัวแทนโฆษณาในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์นี้ ผู้วิจัยมีขอบเขตของการศึกษาเฉพาะนักออกแบบของบริษัท ตัวแทนโฆษณาในเขตกรุงเทพมหานคร จาก 61 บริษัท ระยะเวลาที่ทำการสำรวจอยู่ในช่วง เดือนกรกฎาคม ถึง เดือนสิงหาคม 2551

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ลักษณะประชากร หมายถึง อายุ การศึกษา ประสบการณ์ ตำแหน่งหน้าที่ การทำงาน รายได้
2. การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง สภาพการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกของนักออกแบบในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยชนิดของเครื่องคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ โปรแกรมต่าง ๆ และอุปกรณ์ต่อพ่วง เป็นต้น
3. ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง ระดับความรู้ ความสามารถ เกี่ยวกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ โปรแกรมต่าง ๆ และอุปกรณ์ต่อพ่วง ที่เป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
4. โปรแกรมที่ใช้ออกแบบในสื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง โปรแกรมที่นักออกแบบใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ประกอบด้วยโปรแกรมสร้างภาพประกอบ โปรแกรมตกแต่งภาพ โปรแกรมจัดหน้า โปรแกรมช่วยส่งเสริมงานออกแบบ เป็นต้น
5. นักออกแบบ หมายถึง บุคลากรในบริษัทตัวแทนโฆษณา ที่มีหน้าที่รับผิดชอบ ทางด้านการออกแบบ สร้างสรรค์ สื่อสิ่งพิมพ์
6. บริษัทตัวแทนโฆษณา หมายถึง องค์กรทางธุรกิจที่เป็นตัวแทนการให้บริการ ทางด้านโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และบริการต่าง ๆ เช่น ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโฆษณา วิทยู โทรทัศน์ เป็นต้น
7. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และสื่อสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจ

เช่น แผ่นพับ โบชัวร์ โปสเตอร์ ใบปลิว จดหมายข่าว

8. การสนับสนุนจากบริษัทตัวแทนโฆษณา หมายถึง การส่งเสริมจากบริษัทตัวแทนโฆษณาที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ความพร้อมของอุปกรณ์ การฝึกอบรมในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การสนับสนุน เสนอแนะ ในการแก้ปัญหา และอุปสรรคในการใช้เทคโนโลยี และงบประมาณในการจัดซื้อ และซ่อมบำรุงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ที่จัดสรรไว้ให้ เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยสามารถนำไปเป็นเหตุผลประกอบในการเลือกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้สอดคล้องกับความต้องการของนักออกแบบ และงานที่ต้องออกแบบได้
2. ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยสามารถนำไปเป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาและนักออกแบบรุ่นใหม่ ในการเลือกใช้และฝึกความชำนาญโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้เหมาะสมกับสื่อที่ออกแบบ เพื่อให้สื่อที่ผลิตขึ้นมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร
3. ผลการวิจัยสามารถนำไปพัฒนาหลักสูตร และการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ให้มีความเหมาะสมกับรายวิชาที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับงานที่จะผลิต ทำให้นักศึกษามีความรู้และทักษะตรงตามความต้องการของบริษัทที่ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
4. ผลการวิจัยใช้เป็นแนวทางสำหรับการค้นคว้า การวิจัย เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องต่อไป

กรอบแนวความคิด

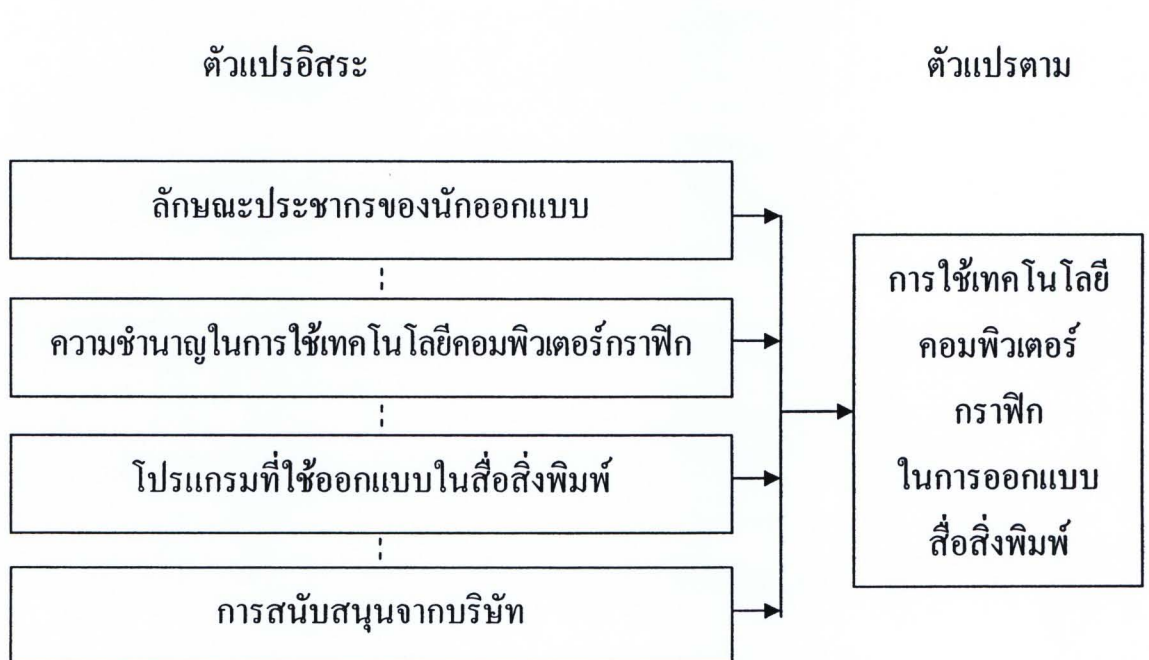
ตัวแปรอิสระ

1. ลักษณะประชากรของนักออกแบบ
2. ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก

3. โปรแกรมที่ใช้ออกแบบในสื่อสิ่งพิมพ์
4. การสนับสนุนจากบริษัท

ตัวแปรตาม

การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์



ภาพ 1 กรอบแนวคิดของตัวแปรอิสระ (independent variables) และตัวแปรตาม (dependent variables) ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย สำหรับการทดสอบสมมติฐานในการวิจัย