الخاتمة

الخاتمة

مع دخول النشر المكتبي في عام ١٩٨٤م تغيرت الأدوات والتسلسل العملي لصناعة التصميم، وبالرغم من هذا التغيير في البيئة الإلكترونية، بقيت المهارات الأساسية الضرورية لإنتاج التصاميم كما كانت من قبل. فنجد المصمم يستخدم نفس العناصر الأساسية ومبادئ التصميم ليقدم حلولاً ناجحةً. فمثلاً الخط والشكل والقيمة واللون والنقش والمساحة، تمزج باستخدام المفهوم التنظيمي للتوازن، التقارب، الوحدة، التأكيد والتناغم. فكل هذه العناصر تعمل سوياً مع بعضها البعض لإنتاج تصاميم ذات قيم رفيعة لتوصيل الرسالة إلى المتلقي.

إذاً المبادئ والأسس لم تتغير بالنسبة للمصمم لكن أضيف إليه أعباء إضافية، فكانت في بعض مراحل الإنتاج من اختصاص أشخاص آخرين. لكن أصحاب المؤسسات الطباعية ومراكز التصميم وما قبل الطباعة يرغبون في تقليل التكاليف وزيادة الربحية في سوق شرس، البقاء فيه للأفضل.

والسؤال بماذا أعددنا أنفسنا لهذه المرحلة؟ وما المطلوب من المصمم ليواكب هذا التطور؟ وكيف نحقق طموح صاحب العمل في إنتاج العمل في الوقت المطلوب وبأقل من الميزانية المستهدفة وبأعلى جودة ممكنة. إن الإجابة عن هذه الأسئلة من صميم أهداف هذا البحث.

التدريب:

الحصول على الأجهزة والبرامج يعتبر أسهل جزئية في عالم النشر المكتبي، غير أن من المهام الشاقة هي: استخدام هذه الأجهزة والبرامج، ووضعها مع بعضها البعض، وجعلها تعمل. ويمكن صرف مبالغ غير محددة في شراء الأجهزة والبرامج، لكنها لا تعادل قيمة تدريب جيد، وأغلى الأجهزة والبرامج تكون من غير جدوى، إذا كان الشخص المستخدم لا يعرف ماذا يفعل.

والتدريب على استخدام برامج ونظم التشغيل يعتبر من المسائل التي يمكن التمكن منها. لكن معرفة تقنية التصميم الرقمي والطباعة وما قبل الطباعة الرقمي عموماً يحتاج إلى أشخاص لديهم خبرات عملية في هذا المجال، حيث تعتبر مادة حديثة ولم تتبلور في المراجع والكتب بصورة متكاملة. والشئ الآخر في مجال الحاسوب ما يتم شرحه عن طريق المدرب في دقائق لربما يحتاج إلى أسابيع حتى يمكن استيعابه من المراجع

وأدلة الاستخدام. فالبرنامج الذي تمت اجادته قبل سنوات لربما يتغير فجأة إلى برنامج آخر من شركة أخرى ذات واجهة مختلفة عن القديم، وبالتالي لابد من التدريب عليه مرة أخرى. ويقترح الباحث أن يشمل التدريب الأتي:

١. مقدمة عن أساسيات الحاسوب.
٢. دراسة نظم التشغيل (الماكنتوش والويندوز).
٣. دراسة أجهزة الإدخال والإخراج.
٤. التدريب على البرامج التطبيقية الأساسية.

(ويقسم إلى ثلاثة مستويات: مستوى تمهيدى، ومستوى متوسط، ومستوى متقدم).

استخدام الأجهزة والبرامج المناسبة للعمل:

تتوفر في الأسواق أنواع متعددة من الأجهزة تختلف وتتفاوت في امكنياتها وقدراتها على تنفيذ أعمال التصميم. وقبل الشروع في شراء أي جهاز، لا بد من المعرفة المسبقة بحجم العمل المراد تنفيذه، والجهات التي يتم التعامل معها، فمن الضروري أن تتطابق البرامج والأجهزة مع مؤسسات فرز الألوان أو المطابع أو أي جهات أخرى ذات الصلة. فليس من الحكمة شراء أغلى الأجهزة، لكن الحكمة في شراء الأجهزة التي تلبي متطلبات العمل.

البرامج التطبيقية تحدث بإستمرار، وتسعى الشركات في ظل المنافسة الشديدة في هذا المجال أن تطور هذه البرامج وتطرحها في الأسواق. لكن لابد من الحذر في شراء أي برنامج دون معرفة الخصائص الإضافية والتوافقية مع الأجهزة الأخرى، فمثلاً خاصية تحويل خطوط الصور النقطية Bitmap إلى خطوط الرسوم الموجهة Vector في برنامج llustrator CS٢ تعتبر من الخصائص الرائعة والممتازة وإضافة مقدرة، لكن توجد هذه الخاصية في برنامج قديم من نفس العائلة وهو Streamline وبالتالي إذا كان لديّ هذا البرنامج فلا داعي أن أحدِّث البرنامج القديم بالجديد وصرف مبالغ غير مبررة.

والشئ الآخر أن هذه البرامج الجديدة لربما تحتاج إلى نظام تشغيل حديث، لذلك لابد من التأكد أن نظام التشغيل في الجهاز يدعم هذه البرامج قبل الشروع في الشراء. ويقترح الباحث الآتي:

١. عدم التسرع في اقتناء الأجهزة والبرامج الجديدة إلا بعض مضي فترة من الزمن لريثما يتم التأكد من خلوها من العيوب.
٢. التأكد من أن البرامج التطبيقية متوافقة مع الأجهزة.

٣. تفادي تحميل الحاسوب بالبرامج المقلدة أو المنسوخة.
٤. تفادي العمل بحروف غير متوافقة مع أجهزة الأخراج.
٥. شراء الجهاز المناسب للعمل مطلوب.

تنفيذ الأعمال الملونة:

اضافة اللون لأي مطبوعة أصبح من الأمور السهلة نسبياً، لكن استخدام اللون بصورة فعالة لا يزال يحتاج إلى مهارات متخصصة. وإلى وقت قريب يحتاج النشر الملون إلى خدمات أشخاص يمتازون بتدريب عالٍ يعملون في المطابع التجارية أو المؤسسات المتخصصة في مجال النشر الملون.

انتشار أدوات النشر المكتبي جعل النشر الملون ممكناً تقريباً لأي شخص، لكن هنالك فارق كبير بين معرفة خصائص البرامج التطبيقية ومعرفة استخدامها بفاعلية.

فالتصميم الجيد ليس بالضرورة أن يحتوي على كثير من الألوان، حيث يمكن أن نجد تصميماً مطبوعاً في ورق رخيص الثمن وبلون واحد لكن فيه كل القيم الجمالية والإبداعية ويساعد في توصيل الرسالة المطلوبة.

ونجد بعض الأعمال التي استخدمت فيها الألوان بصورة غير متوازنة أعطت اشارة خاطئة للتصميم الرقمي. وفي الجانب الآخر نجد أعمالاً استخدم فيها لون أو لونان لكن عبَّرت بصورة قاطعة وأوصلت الرسالة إلى المتلقي مباشرة، وحققت الغرض من التصميم. وأشار الباحث في الباب السادس إلى كيفية معالجة الصور الخطية، وهي الصور ذات اللون الواحد وكيفية معالجتها لتتم الاستفادة منها كقيمة جمالية وابداعية وملهمة للمصمم أكثر من الألوان العشوائية والتي تشوش ذهن المتلقي وتفقده المقدرة على تذوق القيم الجمالية في العمل الفني. ونجد هذا أكثر وضوحاً في لوحات المحلات التجارية، حيث جنح البعض نحو اللون دون النظر إلى الغرض من هذه اللوحة، وبالتالي فقدت اللوحة القيمة الوظيفية التي من أجلها وجدت.