الزخرفة و فن البيكسل

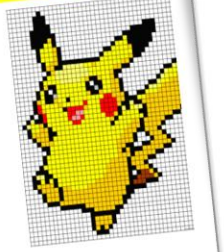
أصل التسمية

عندما نريد تقييم جودة أي كاميرا ووضوحها، فإن ما يهمنا مقدار البكسل الذي توفره، فكلما ازداد الرقم، كلما تحسن وضوح الصورة الملتقطة بتلك الكاميرا. لكن ما الذي يعنيه مصطلح بكسل؟

البكسل هو أصغر عنصر منفرد في الصور النقطية، وتشكل مجموعة هذه العناصر والجزيئات الصورة التي نراها، أي أنه أصغر ما يمكن تمثيله والتحكم بخصائصه من مكونات الصورة على الشاشات بتقنياتها المختلفة، وأصغر ما يمكن مسحه وتخزين بياناته في الماسحات الضوئية، أو في مستشعر الكاميرا الرقمية.

أصل التسمية

ببساطة، عناصر البكسل عبارة عن مربعات متناهية الصغر تشكل مجتمعة الصورة التي ننظر إليها. تخيل لو أردت أن ترسم كرة باستخدام بكسل واحد، عندها سترى الكرة مربعة، لكن لو تعددت عناصر البكسل، فستصبح من الممكن رؤية منحنيات الكرة.

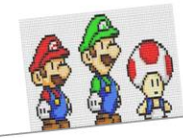


pix ← Picture

el ← element

ما هو فن البِكسل؟

فن البكسل أو Pixel Art هو فن رسومات قديم يشبه من حيث المبدأ الحياكة الصوفية كالرسومات على الملابس الصوفية إلا أن بداية هذا النوع من الفنون بدأ مع بدء ظهور أجهزة اللعب والحواسيب حيث لم يكن بمقدور تلك الأجهزة القديمة عرض رسوميات معقدة وكثيرة الألوان وثلاثية الأبعاد كما في يومنا هذا لذلك اعتمد مطوّرو الألعاب في ذلك القوت على هذا النوع الوحيد المتوفر لرسم خلفيات وشخصيات الألعاب بألوانها البسيطة



ما هو فن البِكسل؟

وكانت رسومات البكسل بسيطة جدًا في البداية حيث اعتمدت نظام ألوان 8 bit لتتطور إلى 16 bit ومنها إلى أكثر وأكثر حتى أصبحت متطورة جدًا لدرجة أن الرسومات الحديثة منها أصبحت تتضمن تدرجات لونية عادية بعد زيادة حجم العمل وعدد الألوان المستخدم.

على الرغم من انتشار الرسومات عالية الدقة والرسومات ثلاثية الأبعاد إلا أن رسومات البكسل مازالت موجودة بقوة وبخاصة في ألعاب الأجهزة المحمولة كالهواتف الذكية وغيرها.

ومن الممكن رسم هذه الرسومات باستخدام تقنيات وأدوات اعتيادية كأدوات برنامج الرسّام Paint والفوتوشوب Photoshop أو يمكن رسمها بدون أدوات وبشكل يدوي وهو ما ينتج إبداعًا مميزًا قد لا تستطيع الأدوات تقديمه.

أنماط فن البِكسل

تم تقسيم رسومات البكسل إلى نوعين:

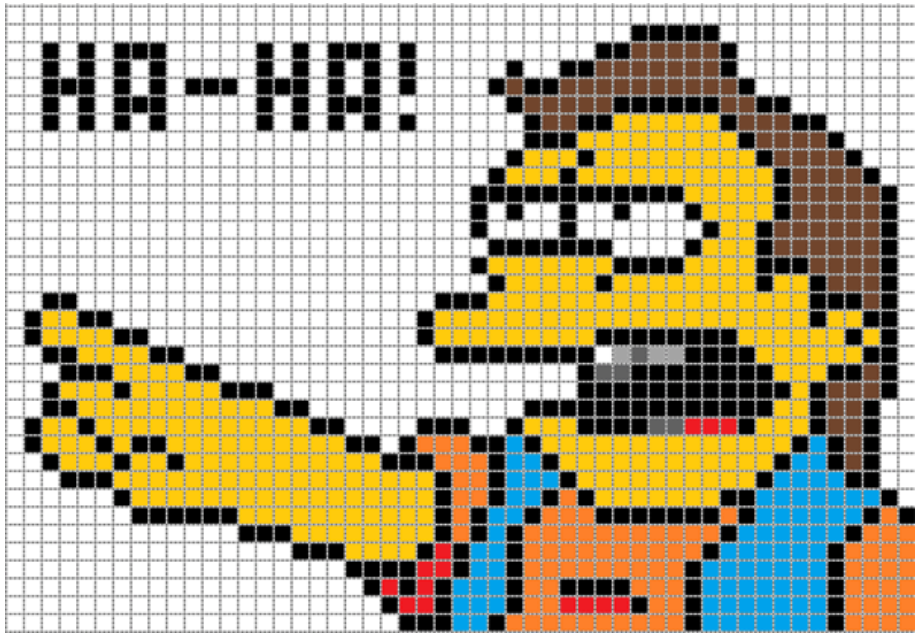
وهو نمط رسومات بكسل عادي والأكثر انتشارًا وهو الصورة بشكل مباشرة من جهة واحدة من الأمام أو الجانب أو حتى من الأعلى بدون زوايا وهو معروف في عالم الألعاب القديمة

غير الإيزومترك
Non-Isometric

ويُطلق عليها اسم ثلاثي البعاد أو متساوي القياس أيضًا وهي رسومات بكسل تبدو بثلاثة أبعاد وتظهر فيها ثلاث جوانب للأشكال المرسومة ما يعطي انطباعًا بأنها ثلاثية الأبعاد

الإيزومترك
Isometric

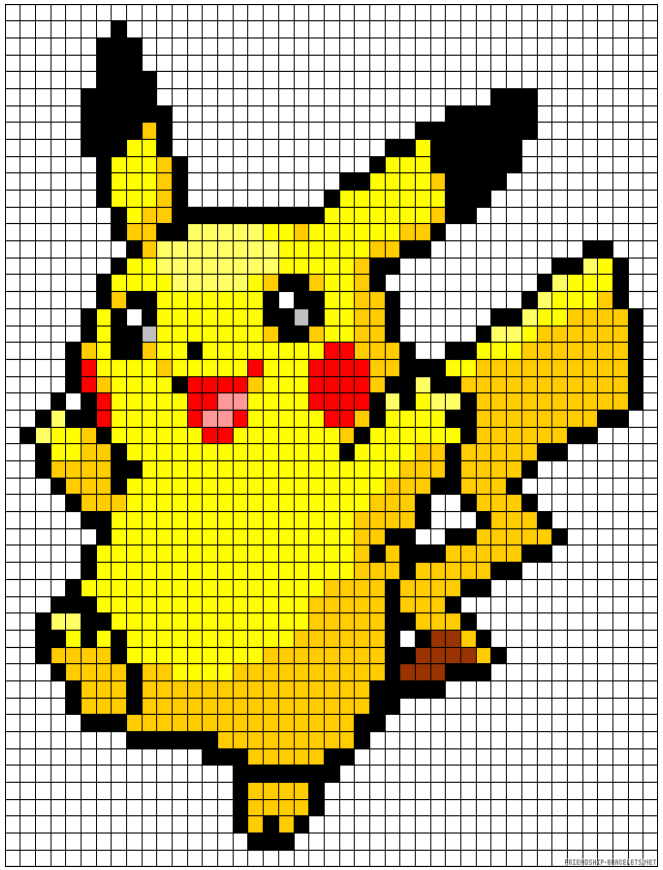
أصل التسمية



عندما نريد تقييم جودة أي كاميرا ووضوحها، فإن ما يهمنا مقدار البكسل الذي توفره، فكلما ازداد الرقم، كلما تحسن وضوح الصورة الملتقطة بتلك الكاميرا. لكن ما الذي يعنيه مصطلح بكسل؟

البكسل هو أصغر عنصر منفرد في الصور النقطية، وتشكل مجموعة هذه العناصر والجزيئات الصورة التي نراها، أي أنه أصغر ما يمكن تمثيله والتحكم بخصائصه من مكونات الصورة على الشاشات بتقنياتها المختلفة، وأصغر ما يمكن مسحه وتخزين بياناته في الماسحات الضوئية، أو في مستشعر الكاميرا الرقمية.

أصل التسمية



ببساطة، عناصر البكسل عبارة عن مربعات متناهية الصغر تشكل مجتمعة الصورة التي ننظر إليها. تخيل لو أردت أن ترسم كرة باستخدام بكسل واحد، عندها سترى الكرة مربعة، لكن لو تعددت عناصر البكسل، فستصبح من الممكن رؤية منحنيات الكرة.

pix

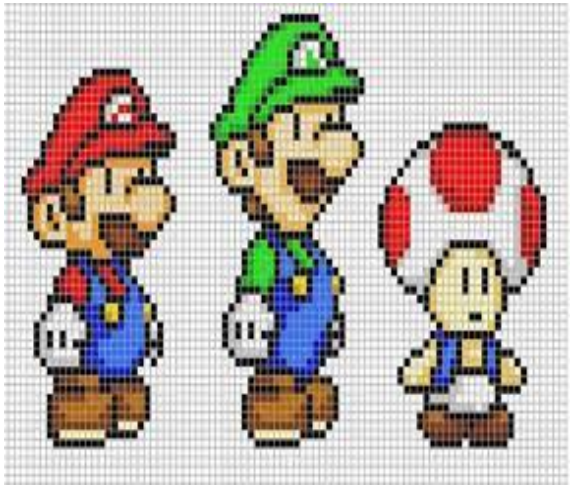
Picture

el

element

ما هو فن البِكسل؟

فن البِكسل أو Pixel Art هو فن رسومات قديم يشبه من حيث المبدأ الحياكة الصوفية كالرسومات على الملابس الصوفية إلا أن بداية هذا النوع من الفنون بدأ مع بدء ظهور أجهزة اللعب والحواسيب حيث لم يكن بمقدور تلك الأجهزة القديمة عرض رسوميات معقدّة وكثيرة الألوان وثلاثية الأبعاد كما في يومنا هذا لذلك اعتمد مطوّرو الألعاب في ذلك القوت على هذا النوع الوحيد المتوفّر لرسم خلفيات وشخصيات الألعاب بألوانها البسيطة



ما هو فن البِكسل؟

وكانت رسومات البكسل بسيطة جدًّا في البداية حيث اعتمدت نظام ألوان 8 bit لتتطور إلى 16 bitومنها إلى أكثر وأكثر حتى أصبحت متطورة جدًّا لدرجة أن الرسومات الحديثة منها أصبحت تتضمن تدرجات لونية عادية بعد زيادة حجم العمل وعدد الألوان المستخدم.

على الرغم من انتشار الرسومات عالية الدقة والرسومات ثلاثية الأبعاد إلا أن رسومات البكسل مازالت موجودة بقوة وبخاصة في ألعاب الأجهزة المحمولة كالهواتف الذكية وغيرها.

ومن الممكن رسم هذه الرسومات باستخدام تقنيات وأدوات اعتيادية كأدوات برنامج الرسّام Paintوالفوتوشوب Photoshopأو يمكن رسمها بدون أدوات وبشكل يدوي وهو ما ينتج إبداعًا مميزًا قد لا تستطيع الأدوات تقديمه.

أنماط فن البِكسل

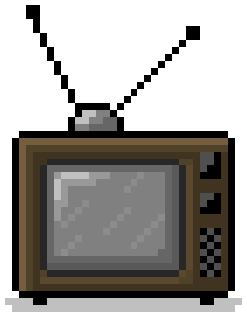
تم تقسيم رسومات البِكسل إلى نوعين:

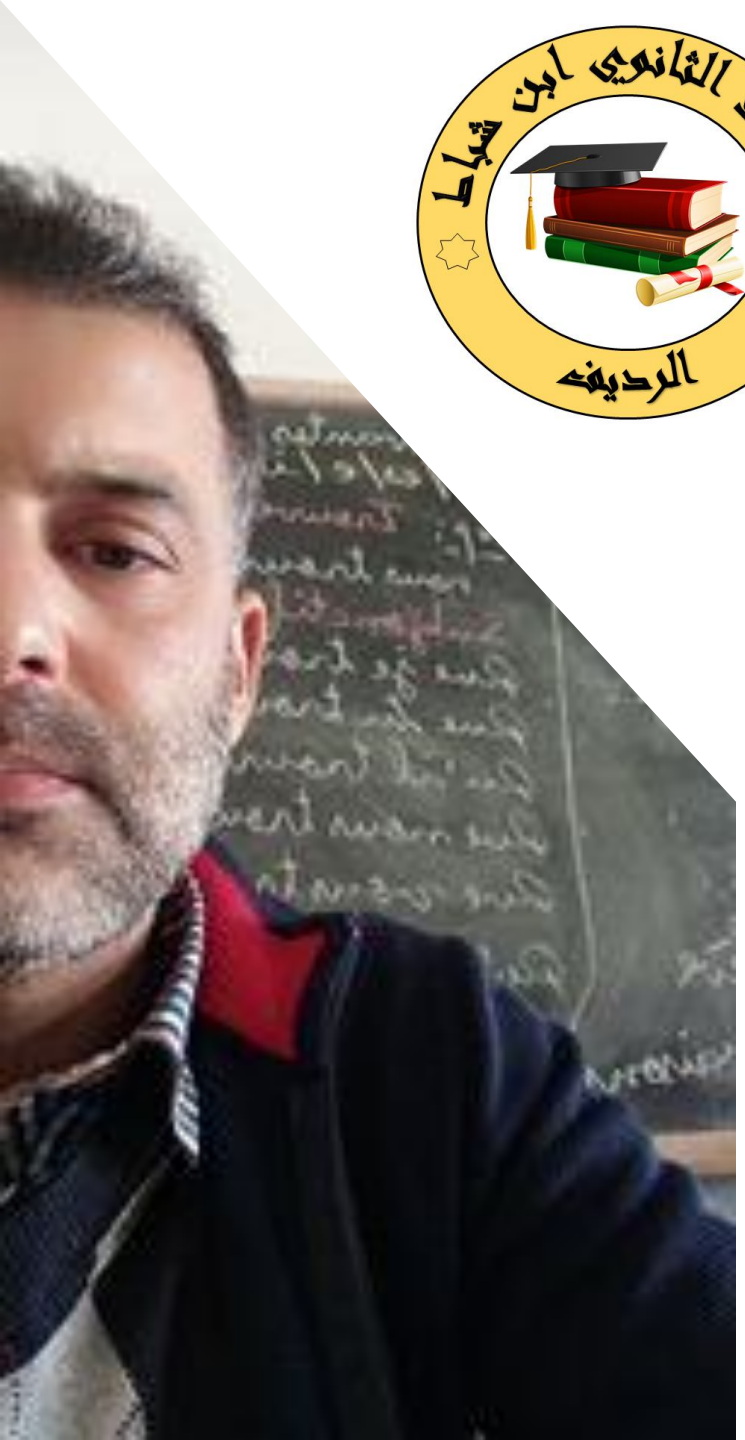
الإيزومِترك
Isometric

ويُطلق عليها اسم ثلاثي البعاد أو متساوي القياس أيضًا وهي رسومات بكسل تبدو بثلاثة أبعاد وتظهر فيها ثلاث جوانب للأشكال المرسومة ما يعطي انطباعًا بأنها ثلاثية الأبعاد

غير الإيزومِترك
Non-Isometric

وهو نمط رسومات بِكسل عادي والأكثر انتشارًا وهو الصورة بشكل مباشرة من جهة واحدة من الأمام أو الجانب أو حتى من الأعلى بدون زوايا وهو معروف في عالم الألعاب القديمة





الزخرفة و فن البيكسل