**تصميم الشعار /تصميم الملصق التعليمي / تصميم الموديل / تصميم الفولدر / تصميم الاعلان / تصميم العروض التقدمية /معالجة الصور الرقمية/ تصميم لوحة رقمية..............................................................**

**لفن الرقمي (Digital Art)**

**بواسطة lalharkan في 30 يناير 2014**

**تعريف الفن الرقمي (Digital of Art)**

**الفن الرقمي هو من أحدث الفنون البصرية؛ والتي أزدهرت مع تواجد الشبكة العنكبوتية، وسمي رقمي لإعتمادة على لغة الحاسوب العشرية الرقمية، وقد أخذ العديد من الأشكال والإتجاهات، إبتداً من التوقيعات المصغرة وحتى المعارض والقلريات العالمية، رغم المعارضات عليه والتيارات المناهضة له.**

**فأصبح للفن الفن الرقمي أحد الاتجاهات الحديثة في طرح أعمال الفن، ويطلق على الحركة الفنية التشكيلية التي تستخدم تقنية الكمبيوتر والمؤثرات المتطورة لبرنامج آدوبي فوتوشوب Adobe Photoshop الإلكتروني أو غيرة من برامج التصميم .. وما هي آلية التفاعل بين رؤيا الفنان الذهنية و"الرؤية" الرقمية على شاشة الكمبيوتر في محاولة لإيجاد بُعد رابع للصورة يمكن أن يطلق عليه "البعد الرقمي" Digital Dimension"**

**رغم هذا الفن الرائع إلا أن أولئك المتعصبين للأصالة الفنية وتقليدية الأدوات، الذين لا يعيرون اهتماما لهذا الاتجاه، ويمتنعون عن تصنيفه ضمن "الفنون الإنسانية الراقية" Fine Art؟**

**وهنا سؤال: لماذا تقوم كبرى المتاحف العالمية بالاحتفاء بهذا الفن، وتنظم معارض مستمرة للفن الرقمي أو ما يُدعى أحيانا بالفن عبر الإنترنت Online Art كما هو حال متاحف سان فرانسيسكو للفن الحديث SFMOMA ومركز ووكر Walker Center ومتحف ويتني Whitney museum، وذلك على سبيل المثال لا الحصر.لإلقاء مزيد من الضوء على آلية الفن الرقمي وتاريخ نشأته يذكر الفنان روبرت بورغر أستاذ فن الرسم الكمبيوتري في جامعة بنسلفانيا University of Pennsylvania، عن تعريف الفن الرقمي: "إنه ببساطة الفن الذي يستخدم الكمبيوتر كأداة". أما عن تاريخ هذه الحركة الفنية فيقول: "لا يرتبط الفن الرقمي بتاريخ معين، بمعنى أنه باستطاعة أي فنان صاحب موهبة ولديه المعرفة باستخدامات الكمبيوتر وبرنامج الفوتوشوب أن يطور تشكيلات لا نهائية من اللوحات الفنية والتي تتحد فيها الرؤية الفنية التخيلية بالقدرات التقنية العالية للكمبيوتر ليحققا معا شطحات فنية في العمل التشكيلي لم تكن لتتحقق بدون توافر هذه التكنولوجيا. وأنا من أشد المتحمسين للفن الكمبيوتري وأبذل الوقت والجهد اللازمين من أجل خلق لوحات وتشكيل بصري يحفز الذهن البشري ويثير فيه الصور والإسقاطات".وبهذا تعددت استخدام الحاسب لآلي لمساعدة الفنان على الابداع والابتكار ، وامكانياته المتطورة المتمثلة في وجود فلاتر وفرش متعددة، وإمكتنية إضافة الملامس المختلفة، والاحاسيس المتنوعة، مثل احساس قلم الرصاص او الاحبار او الزيت والكلرك وغيرها..**

**واليوم "الفن الرقمي" Digital Art الرقمي له رواده، ومقتنية.. وأقيمت له المعارض والجوائز الدولية.**

**تسميات هذا الفن:**

**أشهر تسميات هذا الفن هي الفن الرقمي أو فن الدجتل (Digital Art)، التلوين الرقمي (Digital Painting)، فن الويب (Web Art)، فن الفوتوشوب (photoshop art)...**

**تيارات الفن الرقمي وتقنياته**

**إعداد : آل قمّاش، قمّاش علي ( ٢٠٠٨ ): تيارات الفن الرقمي و تقنياته**

**كما أن للفن التشكيلي (التصوير، أو التعبير باللون) مدارس وتيارات فنية أيضاً للفن الرقمي على مختلف أشكاله (رسوم خطية، رسوم مسطحة، رسوم متحركة، رسوم ثلاثية الأبعاد..) مدارس وتيارات.ومن وجهة نظري الخاصة يمكن أن نقول أن مدارس الفن الرقمي من ناحية التكنيك (التقنية) تقسم إلى أربعة مدارس وهي: (مدرسة البيكسل، مدرسة المتجهات، مدرسة الكولاج، ومدرسة الدمج).**

**أولا : البيكسل " pixel**

**"والبيكسل كلمة أجنبية معناها عنصر الصورة الواحدة أو وحدة الصورة. والبكسل عبارة عن مربعات صغيرة , وهذه المربعات تكون عادة في الصور وغالبا برامج البت ماب أو برامج الفوتوشوب والبينت برو وغيرها تتعامل مع الصور أو الرسومات على أساس مربعات صغيرة ... فإذا كانت عدد المربعات كبيرة فإن وضوح الصورة يكون عاليا وإذا كان عدد المربعات قليلا فإن الصورة تبدأ بفقدان ملامحها وتظهر على شكل مربعات شفافة صغيرة كلما كبرت الصورة. فغالبا ما تسمع أو ترى كلمة رزيولوشن في برنامج الفوتوشوب لأنها تتعامل بالبكسل .ويعتبر فن البكسل من الفنون التي لقيت رواجا كبيرا في السنوات القليلة الماضية.. فتجد الآن عددا كبيرا جدا من فناني البكسل .. كل يحاول جاهدا أن يطوع مجموعة من النقاط لتنتج شكلاً أخاذاً ..**

**فن البكسل: فن جميل وبسيط من فنون التصميم حيث انه يعتمد كليا على البيكسل، والبيكسل هي اصغر وحدة في مقاسات التصميم .وأول سؤال يسأل هنا هل هذا الفن يحتاج أية برامج تكون الإجابة نعم برنامج واحد فقط هو برنامج paint الذي تجده في قائمة Accessories من شريط البدء وبرنامج paint فقط يعمل به المعجزات.**

**ويمكن تقسيم فَنّ البكسل (Art Pixel) إلى مجموعتين فرعيتين هما:**

**1- متماثلة الأبعاد (isometric): وهي عبارة عن رسومات بكسلية ثلاثية الأبعاد يتم رسمها بدون استخدام برامج D3.**

**2- غير متماثلة الأبعاد (non-isometric): عبارة عن رسومات بكسلية غير ثلاثية الأبعاد كرسم شكل من الأمام او الخلف أو الجنب. ومن أمثلة البكسل من نوع non-isometric -**

**برامج البكسل آرت:**

**أ. الفوتوشوب (Adobe Photoshop)**

**ب. الجرفيكس (GraphicsGale)**

**جـ.أم أس بانت (MS Paint) ويوجد مع برامج نظام التشغيل ويندوز ..**

**للوصول إليه اضغط علىStart > All Programs > Accessories > Paint**

**د. جامب (GIMP) برنامج مجاني مشابه للفوتوشوب وله عدة إصدارات.هـ. البيكسن (Pixen) برنامج مجاني للماك Mac OS X و. البور موتشن (Pro motion) برنامج نسخة تجريبية و لكن تستطيع من خلاله التحريك و التحكم بسهولة بدون الإنتقال لبرنامج آخر , و هو خفيف الحجم .**

**ثانياً : المتجهات "Vector"**

**فن المتجهات أو كما هو متعارف عليه (فن الفيكتور) هو من الفنون الرقمية الشهيرة خاصة لعمل الزخارف والشعارات (لوجو) واللوحات الإعلانية (البوستر) ، بالإضافة إلى إخراج كثير من الأعمال الفنية المتميزة ..يتميز فن المتجهات بوضوح ودقة أعماله لأنه فن قائم على التعامل مع ( Ancor Points)، فالصور فيه عالية الجودة ولا تتعرض للتشويه عند تكبيرها، بعكس الفن الذي يتعامل مع البكسل والذي كلما قمنا بتكبير الصورة أكثر لاحظنا تشوشاً فيها.**

**البرامج المستخدمة في فن المتجهات(Art Vector):**

**أ‌. برنامج اليستراتور (Adobe Illustrator): أقوى برنامج لفن الفكتور والأكثر اختصاصاً.**

**ب‌. برنامج الكورل درو(Corel Draw) وهو برنامج رائع وقوي ومختص بفن المتجهات**

**جـ . برنامج الفوتوشوب (Adobe Photoshop): يمكن استخدام التصميم المتجه على برنامج الفوتوشوب بأحد الثلاث الطرق التالية:**

**الأولى : استخدام أداة الباث والبن تول.**

**الثانية : عن طريق استخدام فرش الفكتور بتجميعها وتكوين الشكل أو التصميم الذي نريد.**

**الثالثة : وهي عن طريق استخدام الأشكال shaps في البرنامج بنفس طريقة الفرش.**

**ثالثاً: الكولاج:**

**وهو الفَنّ الذي يعتمد على استخدام أكثر من برنامج للتصميم، كاستخدام الفوتوشوب مع الكورل درو.**

**رابعاً: الدمج:**

**وهو الفَنّ الذي يعتمد بين أكثر من صورة في التصميم.**

**أما مدارس الفن الرقمي من ناحية الموضوع أو الفكرة يمكن تقسيمها إلى:**

**( المدرسة الواقعية ):**

**و هي تشمل طبعا المحاكاة يعني تصمم حاجة موجودة في الواقع وتحاكي عناصر معروفة مثلا: منزل، شجرة، جهاز كمبيوتر.فتشتمل استخدام الصور الواقعية و دمجها بطرق مختلفة لتمثيل الحقيقة أو جزء منها.**

**( المدرسة الخيالية أو السريالية كما يسمونها في الفن) :**

**فتهتم بتصميم واستحداث عناصر من الخيال ويكون فيها تداخلات في الصور و لمسات خيالية ليست موجودة في الحقيقة, فهي بذلك تعتمد على الفكر الإبداعي والإبتكار، و هذه المدرسة كما يحب البعض أن ينادوها يسمونها ( مدرسة الديجيتال ) أو مدرسة الفن الرقمي.**

**(المدرسة التعبيرية):**

**وهي التي يتم فيها أخذ عناصر وأشياء من الطبيعة ويتم تشويهها بتغيير أما ألوانها أو هيئاتها وأحجامها، ولا تقصد بالتشويه هنا التخريب وإنما نقصد التغيير عن الوجه الحقيقي لها.**

**أما من ناحية تكوين العمل الرقمي فيتبع أحد الأساليب التالية:**

**1. الأسلوب الصفري:**

**وهو الذي يتم فيه فتح ملف جديد ويتم فيه خلق العناصر دون نسخها أو قصها من مكان آخر باستخدام الأشكال الهندسية والعضوية والألوان والفرش والفلاتر وغيرها من أدوات الخلق الفَنّي في أحد برامج التصميم.**

**2. الأسلوب التجميعي:**

**وهو الذي يعتمد على تجميع مجموعة من الصور وإحداث علاقات بينهما في تكوين واحد، وهو أقرب إلى الكولاج دون إحداث تعديل جذري على الصور المجمعة.**

**3. الأسلوب المشترك بين الصفري والتجميعي:**

**بمعنى جمع صور وتنسيقها والتعديل عليها حسب الطابع الشخصي.ويعد الأسلوب الأول والثالث أفضل من الأسلوب الثاني.**

**- See more at: http://fac.ksu.edu.sa/lalharkan/blog/24711#sthash.u8YyXB5v.dpuf**