تساعد فى فهم كيفية عمل برنامج الفوتوشوب.

البكسل :

ننتقل الآن لنقطة أخرى وهى أنواع برامج الجرافيكس والفارق بينها :

تنقسم برامج الجرافيك بصفة عامة إلى نوعين رئيسيين:

هما برامج تعمل بطريقة (الخريطة النقطية) bitmap

وأخرى تعمل بطريقة (المتجهات) vectors

وفيما يلى نبذة مختصرة عن كل منهما:

١)الخريطة النقطية bitmap :

فى البرامج التى تعمل بطريقة الخريطة النقطية تتكون أى صورة من مجموعة من البكسلات (وتذكر دائماً ما ذكرناه سابقاً، أن البكسل هو أصغر وحدة على الشاشة ومن تجاور البكسلات الواحدة بجانب الأخرى تنشأ الصور) ولكل بكسل من بكسلات الصورة معلومات تحدد موقع هذا البكسل ولونه والبرامج من هذا النوع هى أنسب ما يصلح للتعامل مع الصور ذات الألوان المتدرجة (مثل الصور الفوتوغرافية والرقمية) ويتضح فيها جلياً تدرج الألوان الناتج عن التأثيرات المختلفة كالظل والنور ، والصورة فى هذه النوعية من البرامج تتأثر بكل من مقاسها ودقتها (وتذكر دائماً أن دقة الصورة هو عدد البكسلات الموجودة فى الوحدة الطولية سواء كانت هذه الوحدة تقدر بالسنتيمتر أو بالبوصة أو بأى وحدة أخرى ، وأنه كلما زاد عدد البكسلات فى الوحدة الطولية كلما زادت دقة الصورة ووضوحها) ومن أمثلة البرامج التى تعمل بهذه الطريقة برنامج الفوتوشوب وبرنامج البينت شوب برو وغيرها. وإليك فيما يلى نموذج لصورة معروضة فى برنامج يعمل بإسلوب الخريطة النقطية ، وستلاحظ فيها أنك كلما قمت بتكبير أحد أجزاء الصورة تظهر لك البكسلات المتجاورة.