

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ УЗБЕКИСТАНА

Гайрат Абдуллаходжаев

К.ю.н., Доцент кафедры "Общественных наук, педагогики и профессионального образования" Национальный институт художеств и дизайна им. Камолиддина Бегзада

Овчинникова Анна

Студентка 3 курса ТСФ "Национального института художеств и дизайна им. Камолиддина Бегзада

ANNOTATION

This article is about today's modern technology of computer graphics and its advantage of using it in the works of art and its place in the society.

Ключевые слова: компьютерная графика, спецэффект, рейсшины, рапидограф, цифровизация.

АННОТАЦИЯ

Ушбу мақолада хозирги замонавий технология мансуб компьютер графикаси ва унинг санъат асарларни яратишида афзаллиги ва жамиятда тутган ўрни таҳлил қилинган.

Еще двадцать пять лет назад наш народ даже не представлял себе, что такое компьютер и его возможности. Все было первобытным и не соответствовало современным критериям. Со временем, после приобретения независимости или же возможности вздохнуть свободно, началась, своего рода, компьютеризация жизни людей. Появлялись новые технологии в производственных процессах, где уже не требовался особый труд человека, когда за него тяжкий труд уже делал компьютер, в медицине, когда вычислительная машина давала возможность определить точный диагноз больного... об этом можно говорить много, и все же, компьютерные технологии облегчили жизнь человека, повысили производительность и качество работы.

Здесь же внимание мы обращаем на использовании компьютера в прикладном искусстве, а именно на компьютерной графике. Многие понятия не имеют о ее представлении. Итак, компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента, как

для создания изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Ее область применения многозначна: научная графика, деловая графика, конструкторская графика, иллюстративная графика, художественная и рекламная графика, а также анимации и мультимедиа. Компьютерная графика используется почти во всех научных и инженерных дисциплинах для обеспечения (достижения) наглядности восприятия и передачи информации.

Хотелось бы остановиться на художественной и рекламной графике. Введение компьютера в производстве рекламы дало возможность сэкономить время, труд, повышают продуктивность и качество. Казалось, что введение компьютера в эту индустрию даст возможность начать работать без каких-либо знаний и особого труда, что это совсем не серьезное дело. Многие стремятся овладеть ею, ошибочно думая: вот настал момент, когда благодаря компьютеру я стану великим художником, создам шедевр рекламы... и практически без усилий и труда. Но не все так просто. Для этого необходимо много работы над собой, знаний и практики.

Обилие некачественной компьютерной рекламы, кое-как сверстанные полосы газет, обложки журналов с повторяющимися и уже порядком надоевшими компьютерными спецэффектами, – это результат неумелого, непрофессионального использования такого мощного инструмента, каким является компьютер.

И все же, откуда взялась компьютерная графика? В истории говорится, что первые компьютеры применялись исключительно в военных целях – для расчетов траектории ракет в системах ПВО и, конечно, для сложных научных расчетов.

Применение компьютера для создания графических изображений было своего рода развлечением для программистов и операторов в 50-х годах 20 века. Серьезное использование графических возможностей компьютера началось все в тех же военных ведомствах, для построения траекторий полетов ракет, создания летных тренажеров. Использование графики, пусть даже самой примитивной, стало возможным благодаря подключению к компьютеру монитора (на базе электронно-лучевой трубки) в качестве выводного устройства и созданию световых манипуляторов (перьев, пистолетов), которые позволяли управлять положением графической точки на экране монитора. Вплоть до середины 80-х годов, экспериментирование по использованию возможностей компьютерной графики было доступно только небольшому числу специалистов, преимущественно ученых и инженеров, занимающихся вопросами

автоматизации проектирования, анализа данных, математического моделирования⁷.

В настоящее время машинная (компьютерная) графика уже вполне сформировалась как прикладная наука, область современной технологии и среда художественного творчества. Существуют различные программы для реализации своих замыслов в цифровом виде. Это такие программы как CorelDraw, Photoshop, 3DMax, Illustrator – основные, часто используемые.

Путь компьютерной графики из научных лабораторий в студии художников проходил через те области деятельности человека, где техника и искусство соприкасаются: полиграфию, производство кинопродукции, телевидение. Тем самым облегчая труд художника, дизайнера. Если еще недавно художникам, работающим в полиграфии приходилось изготавливать шрифтокассы вручную с помощью рейсшины и рапидографа, выклеивать оригинал-макеты резиновым клеем на картоне, а затем снимать на фототехническую пленку, то сегодня с помощью компьютера можно создать иллюстрации, отсканировать и отретушировать фотографии, набрать текст, используя практически любую шрифтовую гарнитуру, сверстать макет, вывести его на пленку, получить необходимую форму или даже небольшой тираж. Можно сказать, что в области смешанной техники, а также там, где искусство граничит со сложной технологией и массовым производством, компьютер существенно облегчает работу и расширяет возможности художника.

Получив в свои руки уникальное устройство – компьютер, художники, дизайнеры, режиссеры обрели прекрасный инструмент для реализации своих самых дерзких творческих замыслов.

При современном уровне компьютерных технологий наступает время, когда фантазия художника не ограничена ничем – дело за самой фантазией и за трудом.

“Компьютерный” художник (дизайнер) или правильнее сказать специалист в области компьютерной графики это не просто художник, и не просто компьютерщик. Это специалист нового поколения, который должен обладать:

- знанием английского языка, поскольку качественной литературы на русском и узбекском языках практически нет;
- умением рисовать и чувствовать композицию;
- фундаментальными знаниями, касающимися постановки света, анимации персонажей;
- умением программировать.

⁷ Соловьева В.В «Основы компьютерной графики для художников и дизайнеров» , 1997г

Особенно ценятся специалисты, которые знают законы физики и эстетики, понимают, как должна выглядеть сцена, и могут написать формулу, которая будет работать.

Президент Узбекистана Ш. Мирзиёев отмечал, что «подготовка образованного и интеллектуально развитого поколения – как важнейшее условие уступчатого развития и модернизации страны»⁸, приведет к развитию потребности нужных специальностей и повышению уровня знаний кадров.

В нашей стране, к сожалению, компьютерная графика не столь развита, как хотелось бы, и естественным образом специалистов тоже практически нет. Но в последнее время этому направлению искусства Узбекистан стал уделять внимание. Так в Национальном институте Художеств и Дизайна, было открыто направление компьютерной графики. Для лучшего развития нашего творческого потенциала приглашаются на мастер-классы различные компьютерные художники, где они рассказывают нам о своем творчестве, о новых технологиях, о современных тенденциях. Мы надеемся, что в будущем в Узбекистане компьютерная графика будет развиваться, набирая все новые обороты и утверждая свое место в мире, как страна гениальных художников с великолепными работами, наполненные синтезом национальных восточных и современных колоритов. Мы думаем, что с развитием цифровизации различных отраслей народного хозяйства нашей республики это направление будет иметь важное значение. Так для украшения безликих многоэтажных зданий будут создаваться граффити которые будут привлекать внимание, как наших людей так и туристов. Что приведёт к увеличению инвестиций в экономику страны и дальнейшего развития урбанизации городов.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Мирзиёев Ш.М. *Стратегия действий по дальнейшему развитию Узбекистан. Указ президента Рес. Узб. от 7.02.2017 г.*

2. Мирзиёев Ш.М. *Мы все вместе построим свободное, демократическое и процветающее государство Узбекистан. Выступление на торжественной церемонии вступления в должность Президента Республики Узбекистан на совместном заседании палат Олий Мажлиса / Ш.М. Мирзиёев. – Ташкент : Ўзбекистон, 2016. - 56 с.*

⁸ Мирзиёев Ш. Выступление на торжественной церемонии вступления в должность Президента Республики Узбекистан на совместном заседании палат Олий Мажлиса / Ш.М. Мирзиёев. – Ташкент : Ўзбекистон, 2016. - 56 с.

3. Мирзиёев Ш.М.. Критический анализ, жесткая дисциплина и персональная ответственность должны стать повседневной нормой в деятельности каждого руководителя. Доклад на расширенном заседании Кабинета Министров, посвященном итогам социально-экономического развития страны в 2016 году и важнейшем приоритетном направлении экономической программы на 2017 год. / Ш.М. Мирзиёев. – Ташкент : Ўзбекистон, 2017. - 104 с..

4. Закон Республики Узбекистан от 02.12.2002 г. «О противодействии монополистической деятельности и развитии конкуренции»: // Национальный реестр правовых актов Республики Узбекистан. — 2002. — № 138.

5. Саитов М. Современные формы развития и тенденции функционирования научно-технологических зон в мировой экономике // Вопросы экономических наук. - 2004. - №1. - С. 229-237.

6. Abdullakhodjaev, G. T. (2021). Protection Of Moral And Material Rights Of Copyright Subjects. *The American Journal of Social Science and Education Innovations*, 3(03), 73-80.

7. Yunusovich, A. N. (2022). Copyright Protection Is One Of The Most Important Issues In Art. *The Peerian Journal*, 8, 9-12.

8. Абдуллаходжаев, Г. Т. (2019). Глобализация и её влияние на духовность молодёжи. *Актуальные научные исследования в современном мире*, (5-8), 45-47.

9. Abdullakhodjaev, G. T. (2021). Influence of its technologies on contemporary art. *Asian Journal Of Multidimensional Research*, 10(4), 888-892.