



## РАЗВИТИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

К.Бекзод<sup>1</sup>, Абдуллаева Асилахон<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Национальный институт художеств и дизайна имени

<sup>2</sup>магистр 1 курса КГБФ

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6584397>

### ИСТОРИЯ СТАТЬИ

Принято: 10 май 2022 г.

Утверждено: 14 май 2022 г.

Опубликовано: 24 май 2022 г.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

графика, медиаразвитие,  
коммуникация, анимация,  
иллюстрация

### АННОТАЦИЯ

*В данной статье рассматриваются особенности и закономерности компьютерной графики в деятельности человека.*

На сегодняшний день, человечество развивается под влиянием средств массовой информации и коммуникации. Возникшие благодаря новым технологиям возможности интерпретации аудио- и видеоинформации обостряют проблемы медиаразвития во всем мире.

Современное медиаразвитие призвано развивать критическое мышление, учить восприятию информации, подаваемой с экрана, и обнаружению скрытого смысла сообщений СМК (средство массовой коммуникации). Медиаразвитие призвано готовить подрастающее поколение к жизни в новых информационных условиях, научить его полноценно воспринимать различную информацию, понимать ее, осознавать ее возможные социальные последствия и воздействие на психику человека, овладевать способами

общения на основе вербальных и визуальных форм коммуникации.

При этом все направления медиаразвития согласны в необходимости развивать творческие и коммуникативные способности личности посредством овладения методами создания и технологиями СМК. Особое значение в медиаразвитии придается практическому освоению новых технических средств, креативному и деятельностному подходам к обучению работе с визуальными образами СМК, а также формированию критического мышления в котором большое значение имеет развитие компьютерной графики. Развитие компьютерной графики, особенно на ее начальных этапах, в первую очередь связано с развитием технических средств и в особенности дисплеев.



Можно рассмотреть следующие области применения компьютерной графики.

Научная графика: первые компьютеры использовались лишь для решения научных и производственных задач. Чтобы лучше понять полученные результаты, производили их графическую обработку, строили графики, диаграммы, чертежи рассчитанных конструкций. Первые графики на машине получали в режиме символьной печати. Затем появились специальные устройства - графопостроители (плоттеры) для вычерчивания чертежей и графиков чернильным пером на бумаге. Современная научная компьютерная графика дает возможность проводить вычислительные эксперименты с наглядным представлением их результатов.

Деловая графика - область компьютерной графики, предназначенная для наглядного представления различных показателей работы учреждений. Плановые показатели, отчетная документация, статистические сводки - вот объекты, для которых с помощью деловой графики создаются иллюстративные материалы.

Иллюстративная графика - это произвольное рисование и черчение на экране компьютера. Пакеты иллюстративной графики относятся к прикладному программному обеспечению общего назначения. Простейшие программные средства

иллюстративной графики называются графическими редакторами.

Художественная и рекламная графика - ставшая популярной во многом благодаря телевидению. С помощью компьютера создаются рекламные ролики, мультфильмы, компьютерные игры, видеоуроки, видеопрезентации. Графические пакеты для этих целей требуют больших ресурсов компьютера по быстродействию и памяти. Отличительной особенностью этих графических пакетов является возможность создания реалистических изображений и «движущихся картинок».

Компьютерная анимация - это получение движущихся изображений на экране дисплея. Художник создает на экране рисунок начального и конечного положения движущихся объектов, все промежуточные состояния рассчитывает и изображает компьютер, выполняя расчеты, опирающиеся на математическое описание данного вида движения. Полученные рисунки, выводимые последовательно на экран с определенной частотой, создают иллюзию движения. Появление глобальной сети Интернет привело к тому, что компьютерная графика стала занимать важное место в ней. Все больше совершенствуются способы передачи визуальной информации, разрабатываются более совершенные графические форматы, ощутимо желание использовать трехмерную графику, анимацию, весь спектр мультимедиа.

## **Литературы:**



1. Разработка электронных учебных изданий. Создание и использование информационных средств обучения: учеб. пособие / Н.Д. Изергин, [и др.]. - М.: Коломна, 2016. - 160 с. - ISBN 5-89-5-89-655-8974-0.
2. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». Создание электронного учебника / под ред. Трегубова О.П. - М.: Россия. - Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/526252/>. - 20.06.2011.
3. Каким должен быть электронный учебник. / В.Б. Ясинский // Электронный журнал: ИССЛЕДОВАНО В РОССИИ, 2000. - Режим доступа: <http://zhurnal.ape.relarn.ru/articles/2001/011.pdf>. - 21.06.2019.
4. Махмудова Д.А. Наука и мир 2 (5) Особенности психотерапевтических методов при работе с ЖТЛ, 96-97с 2017
5. Угринович, Н.Д. Информатика и информационные технологии. учебник / Н.Д. Угринович. Москва.: Издательство БИНОМ. Лаб. знаний, 2015. - 512 с. \_ ISBN 5-94774-001-8.