

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА- ЯК УНІВЕРСАЛЬНИЙ ІНСТРУМЕНТ СУЧАСНОСТІ

У статті досліджується феномен комп'ютерної графіки як однієї з багатофункціональних форм сучасного мистецтва. Проаналізовано історичний розвиток, вплив цифровізації на традиційні художні практики та основні тенденції, що визначають напрямки його еволюції. Найбільшу увагу приділено різноманіттю програм та їх розширений вплив, та як цифровізація спрощує роботу художників. Визначено перспективи комп'ютерної графіки у контексті сучасного культурного простору та його вплив на традиційні тенденції.

Ключові слова: інформаційні технології, комп'ютерна графіка, художні образи, творчі завдання, дизайн, графічний об'єкт, сучасне мистецтво, редагування, наука, завдання.

The article explores the phenomenon of computer graphics as one of the multifunctional forms of contemporary art. The historical development, the impact of digitalization on traditional artistic practices, and the main trends determining the directions of its evolution are analyzed. The greatest attention is paid to the diversity of programs and their expanded influence and how digitization simplifies the work of artists. The prospects of computer graphics in the context of the modern cultural space and its influence on traditional trends are determined.

Keywords: information technology, computer graphics, artistic images, creative tasks, design, graphic object, modern art, editing, science, tasks

Стрімкий розвиток інформаційних технологій, які значно впливають на методи створення робіт та різноманіття стилів митців, це невід'ємна частина сучасного світу. В цьому різноманітті, комп'ютерна графіка посідає особливе місце серед інструментів, які полегшують інтерпретацію та візуалізацію ідей для створення нових художніх образів, або вирішення інноваційних завдань.

Її використання виходить далеко за межі традиційного мистецтва, охоплюючи такі сфери, як дизайн, архітектура, освіта, реклама, наукові дослідження тощо. Проблема полягає у визначенні оптимальних способів застосування засобів комп'ютерної графіки для активізації творчої діяльності та вироблення нових підходів до розв'язання завдань, що вимагають нестандартного мислення.

Білл Гейтс колись сказав «Ми не можемо чекати, доки світ зміниться сам. Нам потрібно створювати майбутнє» Ця цитата відображає ідею активної участі у формуванні майбутнього за допомогою технологій, у тому числі й комп'ютерної графіки, яка на сьогоднішній день має велике значення та вплив в житті митців, та робить великий інноваційний прогрес поєднання «старої» та « нової» школи мистецтв.

У науковій літературі та практичних дослідженнях комп'ютерна

графіка розглядається як важливий чинник формування візуальної культури, засіб розвитку просторового мислення, а також як інструмент навчання і творчого самовираження. Значна увага приділяється аналізу програмних забезпечень для створення та редагування графічних об'єктів, наприклад як Adobe Photoshop/Illustrator, Figma, Canva, Blender, Krita, PaintToolSai, CorelDRAW, які є самими вживаними та частіше використовуються в освіті й професійній діяльності. [3, с. 19]

Водночас недостатньо вивченим залишається питання інтеграції засобів комп'ютерної графіки у вирішення комплексних творчих завдань, які поєднують художні, технічні та наукові компоненти. Недостатньо уваги приділяється міждисциплінарним підходам, коли комп'ютерна графіка використовується не лише як технічний інструмент, а й як засіб формування нових креативних стратегій. [5, с. 49]

Метою статті є дослідження самого поняття комп'ютерної графіки та її вирішення творчих завдань, визначення всіх переваг можливостей, а також відокремлення технології як окремого засобу розвитку креативності та формування підходів до інтеграції графічних технологій у різні сфери діяльності. Також розглянути види комп'ютерної графіки та графічні редактори в яких найкраще та легше редагувати, малювати та моделювати.

Використання комп'ютерної графіки у творчих завданнях базується на поєднанні технічних навичок з креативним мисленням і ось основні напрями її застосування.

- Освітня діяльність. Комп'ютерна графіка сприяє розвитку просторової уяви, формує у студентів навички проєктного мислення, дозволяє створювати візуалізації наукових моделей.
- Дизайн та архітектура. Графічні редактори полегшують роботу та процес пошуку форм, кольорів і текстур, що дає творче місце для уяви та експериментів, що також стимулює пошук нових естетичних рішень
- Мистецтво і медіа. Завдяки графічним технологіям митці мають можливість поєднувати традиційні художні прийоми з цифровими ефектами. Створювати звуко та відео медіа тепер набагато простіше та доступніше.
- Наука та техніка. Візуалізація даних та моделювання складних процесів забезпечують новий рівень аналізу та інтерпретації результатів досліджень.

Таким чином, можна зробити висновок, комп'ютерна графіка стала невід'ємною частиною нашого життя та виступає універсальним інструментом, що поєднує технічну точність і креативність. Її використання забезпечує можливість вирішення як прикладних, так і концептуальних завдань. Сфери застосування постійно збільшуються , що в свою чергу вимагає більш детального вивчення всіх її можливостей експлуатації. [4, с. 12].

Дослідження показало, що комп'ютерна графіка є ефективним засобом для вирішення творчих завдань у різних сферах діяльності. Вона сприяє розвитку креативності, інтеграції мистецьких та технічних підходів, а також формує нові можливості для професійного та наукового зростання.

Подальші розвідки у цьому напрямі варто зосередити на вивченні міждисциплінарних практик, розробці інтерактивних методик навчання та створенні програмних рішень, орієнтованих на розвиток творчого потенціалу особистості.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Жалдак І. М. Комп'ютерна графіка в освіті та мистецтві. – Київ: Наукова думка, 2018. – 214 с.
2. Лазарев М. І. Сучасні програмні засоби комп'ютерної графіки: навчальний посібник. – Харків: ХНУМГ, 2021. – 276 с.
3. Морзе Н. В., Осадчий В. В. Використання графічних редакторів у навчальному процесі // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2020. – № 3. – С. 17–22.
4. Пічугін М. Ф. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник. – Київ, 2013. – С. 12- 23.
5. Романенко Л. А. Розвиток просторового мислення студентів засобами комп'ютерної графіки // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2019. – № 6. – С. 44–51.
6. Спірін О. М. Інформаційно-комунікаційні технології у професійній підготовці майбутніх учителів. – Житомир: Вид-во ЖДУ, 2017. – 312 с.

Науковий керівник кандидатка педагогічних наук, доцентка Малезик Ю. М.