

Zamonaviy san'atda raqamli haykaltaroshlikning o'rni

Nodirbek Shavkatovich Usmanov
Kamoliddin Behzod nomidagi Milliy rassomlik va dizayn instituti

Annotatsiya: Mazkur maqolada zamonaviy san'atda raqamli haykaltaroshlikning o'rni, uch o'lchovli modellashtirishda yordamchi komponent, hozirgi vaqtda raqamli haykaltaroshlikning uch o'lchovli kompyuter grafikasi sohasida erkin yo'nalish, an'anaviy haykaltaroshlikning o'ziga xos xususiyati haqida batafsil bayon qilingan.

Kalit so'zlar: zamonaviy san'at, raqamli haykaltaroshlik, kompyuter grafikasi, an'anaviy haykaltaroshlik.

The role of digital sculpture in modern art

Nodirbek Shavkatovich Usmanov
National Institute of Fine Arts and Design named after Kamoliddin Behzod

Abstract: This article describes in detail the role of digital sculpture in modern art, the auxiliary component in three-dimensional modeling, the current free direction of digital sculpture in the field of three-dimensional computer graphics, the unique characteristics of traditional sculpture.

Keywords: modern art, digital sculpture, computer graphics, traditional sculpture.

Kirish

Bugungi kunda zamonaviy haykaltaroshlik nafaqat fanlararo takomillashtirish tendentsiyasini taqdim qiladi, balki o'zining bag'rikengligini ham oshiradi. U raqamli haykaltaroshlik, installyatsiya, me'morchilik va konseptual san'at yutuqlarini samarali qabul qiladi. U tasviriy san'at va boshqa vizual usullarni shaklga birlashtirishi mumkin vaqt va jarayonni taqdimot ma'nosini bildiruvchi zamonaviy haykaltaroshlik hajmiga kiritishga harakat qiladi. Turli materiallardan hajmli shakllar yaratish san'atining kelib chiqishi, shubhasiz, qadimgi davrlar, insoniyat madaniy taraqqiyotining rivojlanishi davriga to'g'ri keladi.

Adabiyotlar tahlili va metodologiya

Haykaltaroshlikning paydo bo'lishi uchun insonning ilohiy e'tiqodi muhim ahamiyatga ega bo'lib, tabiat kuchlarini, hayvonlarni va insonning o'zini aks ettiruvchi himoya tumorlari, butlari va haykalchalarini yaratishda namoyon bo'ldi. Vaqt o'tishi bilan shakl, materiallar, hamda mafkuraviy timsol o'zgarib, muqaddas san'atdan

haykaltaroshning o'z ijodiy fikrlari timsoliga aylandi. An'anaviy haykaltaroshlik fanida nisbatan yosh yo'nalish raqamli haykaltaroshlikdir.

Bugungi paytda raqamli haykaltaroshlik uch o'lchovli kompyuter grafikasi sohasida erkin yo'nalish sifatida ishlaydi yoki uch o'lchovli modellashtirishda yordamchi komponent sanaladi. Raqamli haykaltaroshlik inson hayotining turli xil yo'nalishlarida yanada ko'proq qo'llanilmoqda, asta-sekin uch o'lchovli modellashtirishda istisno bo'lishni to'xtatib, nafaqat professional uch o'lchovli modellar, kompyuter grafikasi ishqioblari, balki qo'shimcha ta'lim o'qtuvchilarning ham diqqatini tortmoqda.

Hozirgi dunyoda raqamli haykaltaroshlik va ko'ngilochar industriya yonma-yon ketadi va bu ittifoq raqamli haykaltaroshlikni foydalanishda birinchi o'rinda turadi. Binobarin, murakkab ob'ektlarni modellashtirish turli xil biologik mavjudotlarni yaratishga imkon yaratadi, kino, animatsiya va kompyuter o'yinlari uchun yangi imkoniyatlar ochadi. Shu bilan birga, raqamli haykal o'z qo'llanilishini boshqa yo'nalishlarda, ko'ngilochar industriyadan tashqarida, shuningdek pedagogikada ham topdi. Ushbu dasturni ta'lim jarayoniga kiritish, talabalarni 3D modellashtirishga jalb etish, raqamli haykaltaroshlikdan foydalanishning afzalliklari va imkoniyatlarini o'rgatish, Sculptris dasturiga alohida e'tibor berish kerak - virtual "loy" konsepsiyasini amalga oshiradigan raqamli haykalni modellashtirish uchun bepul dasturiy ta'minot sanaladi.

Natijalar

Sculptris - bu o'zaro faoliyat platformali dastur sanalib, u barcha joyda bir xil interfeysni taqdim qiladi, u sodda va intuitivdir. Ish maydoni raqamli haykaltaroshlik uchun kerak bo'lgan muhim funksiyalarga ega asboblardan panelini taqdim etadi. Menyu piktogrammalardan iborat va hatto ingliz tilini bilmaydiganlar uchun ham tushunarli. Asboblardan panelining intuitivligi o'rta maktab o'quvchilariga ma'lum cho'tkalaridan foydalanish tamoyilini tezda tushuntirish va tushunish imkonini yaratadi.

Raqamli haykal asta-sekin o'ziga mos hodisa bo'lishni to'xtatadi va inson hayotining turli sohalarida yanada ko'proq qo'llanilmoqda. Albatta, bu texnologiyaning tezkorlik bilan shakllanishi, kompyuter texnologiyalari ko'rsatkichlarining o'sishi va uning keng foydalanuvchilar orasiga kirishi sababli mumkin bo'ldi. Agar ilgari loy, tosh yoki sintetik materiallarda o'z qo'llari bilan ishlaydigan oddiy haykaltarosh, skalpel ham badiiy, ham texnik maqsadlarda haykaltaroshlik bilan shug'ullangan bo'lsa, u holda 3D rassomi 3D modelini qayta ishlaydi. shunga o'xshash yo'llar bilan, lekin uning vositasi - Kuchli kompyuter, grafik planshet va eng asosiysi - millionlab ko'pburchaklar va cho'qqilardan iborat yuqori ko'pburchakli 3D modellarni qayta ishlash imkonini beruvchi "raqamli haykaltaroshlik dasturi".

Muhokama

Raqamli 3D modellarning ishlarini raqamlar olamidanda haqiqiy dunyoga o'tkazish imkonini yaratadigan texnologiyalar paydo bo'lishi bilan uning kasbi va tirik material

bilan ishlaydigan oddiy haykaltaroshning kasbi o'rtasidagi chegaralar tobora xiralashib bormoqda. Raqamli haykalning ta'rifiga asoslanib, shuni ta'kidlash mumkinki, an'anaviy haykaltaroshlik ta'rifidan farqli ravishda, raqamli maxsus oraliq pozitsiyani egallaydi. An'anaviy haykaltaroshlikning o'ziga xos xususiyati - bu hajmning mavjudligi, uch o'lchovli shakl, buning natijasida haykalni har tomondan kuzatish mumkin. Bir tarafdin, raqamli haykal, ekranda aks ettirilgan har qanday tasvir kabi, tekis, boshqa tarafdin, bunday model har qanday burchak ostida aylantirilishi mumkin, buning natijasida haykaltarosh to'liq hajm va shaklni his qilib yaratadi.

Bundan tashqari, kompyuter texnologiyalarining tezlik bilan takomillanishi bilan ijodkorlikning chegarasi kishining ijodiy qobiliyatlari ekanligi tobora ko'proq aniq bo'lmoqda. Raqamli haykalning xususiyati shundan iboratki, u sizga yuqori darajadagi modellarni yaratishga imkon yaratadi, bu hali ham bartaraf qilinmaydi, an'anaviy usullar 3D modellashtirish. Bu fotoreal sahna va modellarni olishning eng afzal ko'rgan usulini tashkil etadi. Asosan, raqamli haykaltaroshlik juda katta va kichik tafsilotlarga ega bo'lgan yorqin yuzalardan iborat yuqori poligon, organik 3D modellarni taqqoslash uchun foydalaniladi.

Xulosa

Xulosa o'rnida shuni aytish joizki, raqamli haykal asta-sekin g'ayrioddiy voqea bo'lishni to'xtatadi va yanada ko'proq inson hayotining turli sohalarida foydalanilib, nafaqat g'ayrioddiy, fantastik mavjudotlarni sevuvchilarni va amaliyotchi dizaynerlarni, balki tadqiqotchilarni ham o'ziga jalb qiladi. Binobarin, murakkab ob'ektlarni modellashtirish turli xil biologik mavjudotlarni yaratishga imkon yaratadi, kino, animatsiya, kompyuter o'yinlari va reklama uchun yangi imkoniyatlar ochadi. Shu bilan birga, raqamli haykaltaroshlik boshqa sohalarida ham o'z yo'lini topdi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Tasviriy san'at. Umumiy o'rta ta'limning davlat ta'lim standarti va o'quv dasturi.-Toshkent: Sharq, 2003.
2. Ishmuhamedov R.J.Innovation texnologiyalar yordamida ta'lim samaradorligini oshirish yo'llari. T: Nizomiy nomidagi TDFJ , 2004.
3. Boymetov B, Abdurasulov S. Chizmatasvir. T.: G'.G'ulom – matbuot ijodiy uy. 2004.
4. S.S.Abdullayev,Azimov S.S, Avezov Sh.N. "Tasviriy san'at va muhandislik grafikasini o'qitish metodikasi" –"Durdona"-2020.
5. Abdurasilov S.N.Tolipov "Tasviriy sanat o'qitish metodikasi" Toshkent-2007.