

*Список литературы:*

- 1 Бровко Н.В. Творчество. Мышление. Живопись: Методические указания к практическим занятиям по дисциплине «Живопись».
- 2 Кеннет Кларк Пейзаж в искусстве. Москва, Азбука-классика: 2004.
- 3 Пилипенко В. Н. П. Пейзажная живопись. Санкт–Петербург: Художник России. 1993.— 208 с., ил.
- 4 Неменская Л.А. Изобразительное искусство. Искусство в жизни человека (учебник для общеобразовательных учреждений). Москва: Издательский дом Максима Светланова 2010.
- 5 О. Базунова Этапы создания картины – от эскиза до рамки. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [rukodelnitsa.amoti.ru](http://rukodelnitsa.amoti.ru) (дата обращения: 20.02.2014).

## **КОМПЬЮТЕРЛІК ГРАФИКА ӨНЕР РЕТІНДЕ**

*Кенжебеков Г.Б.*

*п.ғ.м., аға оқытушы*

*академик Е.А. Бөкетов атындағы*

*Қарағанды мемлекеттік университеті*

*Ергенова М.Е.*

*Диз-11 топ студенті*

*академик Е.А. Бөкетов атындағы*

*Қарағанды мемлекеттік университеті*

Компьютерлік графика немесе цифрлы кескіндеме – суретшінің дәстүрлі құралдарын ұқсатушы, компьютердің көмегімен электронды бейнелерді жасау. Шындығында «цифрлы кескіндеме» терминін қолданушы компьютерлік суретші өте аз деуге болады. Өйткені, біріншіден – CG суретші (кей кезде CG-маман деп те аталады), деген шетелік қысқарма аббревиатура бар. Екіншіден, компьютерлік суретшілердің өнер туындылары «кескіндеме» анықтамасына сәкес келе қоймайды. Үшіншіден, көптен бері барлығы CG аббревиатурасын қолдануды әдетке айналдырған. «CG» ұғымы «компьютерлік графика» деп аударылады (алай да, «компьютерлік графика» ұғымы

компьютердің көмегімен жасалған барлық графика түрлерін қамтиды. Ал «CG» болса, тек қана арнайы әсерлі бейнелерді және цифрлы кескіндемеге ғана қатысты). Бұл қысқарма сөзіді көпшілік мақұлдаған, американдықтар да, қытайлықтар да, орыстар да және біздің де кәсіпкер мамандар арасында жиі қолданыста.

«Арт» ұғымы бізге латын және италия тілдерінен келген: арт – өнер, көркемдік, шеберлік. Әдетте CG-суретшілерінің ортасында планшетте орындалған бейнені (векторлық және растрлық компьютерлік графика) 2d арт дейді де, үш өлшемді редакторда орындалған бейне 3d арт деп аталады.

Жұмыс барысы кәдімді суретшінің жұмыс барысына өте ұқсас болып келеді. Тек қана мольберттің орынына – монитор мен планшет қолданылады.

Ертеректе мониторлардың түстік гамма мүмкіндіктері шектеулі болғандықтан (бұдан да бұрын, олар монохромды болған), svga-мониторлары мен видеокарталар пайда болғаннан кейін ғана, цифрлы кескіндеме пайда болды деуге болады.

CG суретшілер көбіне компьютерлік сурет салуға арналған планшеттерді қолданады. Бұндай планшеттер арнайы қауырсынның (қаламсап, қылқалам, кей кезде «стикпен» – пластмассалы таяқша) көмегімен салынады, ал орындалған әрекет монитор экранының бетіне шығады, дәлірек айтсақ, графикалық редактордың бетінде пайда болады. Кімге қандай графикалық редактор шығармашылық жұмысының мақсаты мен техникасына байланысты графикалық редакторды тандайды. Алайда, көбіне компьютерлік суретшілер арасында әйгілі «фотошоп» – Adobe Photoshop қолданылады.

Компьютерлік планшеттердің мүмкінгі жағынан суретшілерге өте тиімді, сенсорлық планшет-дисплейлер, CG суретшілері арасында үлкен сұранысқа ие. Сенсорлық планшет-дисплейлердің артықшылығы, монитордың бетіне интерактивті экран бетіне қауырсынмен жүргізген бетте бейне сызылады.

XPPEN Technology американдық компаниясы цифрлық планшеттерді жобалау мен өндіру саласында зерттеулер жүргізеді. Олар кәзіргі цифрлы заманда, кескіндеме туындыларын компьютердің көмегімен жасай алатындай, дәстүрлі әдістерді компьютерге орындай алатын жолдары енгізуге талпынады.

Графикалық планшет-дисплейлер кез-келген компьютерлік суретшінің арманы десекте болатын шығар. Олар дәстүрлі өнерден цифрлы өнерге ауысу барысын оңайлата отырып, сонымен қатар, сурет салу дағдысын дамыта түседі. Сондай ақ олар дизайнерлердің жұмысын жылдамдатады, әрі оңайлатады. Бірақ бұл планшет түрі бертін де ғана бағасы қолжетімді болды.

Неге CG суретшілер көбіне планшеттерді қолданады деген сұрақ туу мүмкін. Өйткені, мысалы тінтуірдің көмегімен жай ғана геометриялық денені салғанның өзі қиындай түседі. Қалайда технологиялар дамыған заманда, біз бәрібір суретті қолмен салуымызға тура келеді. Ендеше, мықты да талантты CG суретші болу үшін, қағазда суретті жақсы салу дағдысы мен бірге перспектива заңдылықтарын, пропорция заңдылықтарын білу керек. Компьютерлік графикалық редакторларда дәстүрлі сурет салуға арналған құралдарға ұқсас. Оларды да қолдану үшін дағды мен түйсікті дамытпай, тәжірбиелі шынықпаған суретші бәсекеге жарамды маман (дизайнер) болуы екі талай. Сондықтан біздің мемлекетте мысалы фирмалық стильдерді жобалаушы дизайнерлерді жұмысқа қабылдаушылардың көбісі, графикалық редакторлардың құлағында ойнайтын, бірақ көркемөнерден хабары жоқ маманды, барлық композиция заңдылықтарын, түстік шешімдер заңдылықтарын үйреткенше, көркемдік білімі бар суретшіні, компьютерлік арнайы графикалық редактордың көмегімен сауатын ашу тиімді болады деп есептейді.

Толығымен компьютердің көмегімен орындалған суреттер мен бейнелердің көптеген пайдалы артықшылықтары бар. Мысалы, бұндай жұмысты қайта жөндеу жеңілрек болады. Егер кенепте орындалған жұмыс, тапсырыс берушіге ұнамай, өзгеріс жасайды сұраса, көбіне суретшіге жұмысты қайтадан басынын салуға тура келеді. Әрине кішкентай ғана, аз аумақы қамтыйтынқателікті түзетуге болады, бірақ едәуір өзгерісті талап ететін туындыны түзету қиынға соғанды. Ал CG суретшісі жай ғана фотошоп форматында сақталған файлды ашып, қабаттардың көмегімен өзгеріс енгізуіне ыңғайлы арнайы құралдар арқылы оңай түрлендіре алады. Осылайша кенепте өзгерісті жасауға келмейтін артқы айналаны (фонды), суретшілер өзгерте алады. Сонымен қатар, егер кенептегі бейнені цифрлы күйге түсіру керек болған жағдайда, жай ғана сканерден өткізу керек. Сканер қанша

сапалы болғанымен, сканерден өткен бейненің сапасы бәрібір жоғалтады. Ал толығымен компьютерде салынған бейнені, кітаптың көлемінде болса да, үйдің көлемінде де болса да, баспадан шығарғанда сапасы жоғалмайды (маңыздысы бейненің жасалған сапасында).

Тағы да бір қарқынды даму барысында, бүгінгі күні өте танымал үш өлшемді графика бейнелері мен анимациялық роликтер. Үш өлшемді редактордың көмегімен бейнені жасау үшін, алдымен үш өлшемді сахынада барлық объектілердің үлгілерін жасап шығару қажет. Сонымен қатар сахынада объектілерге текстураны тағайндау, жарық көздерін тұрғызып, камераларды орналастырып, олардың көрсеткіштерін керекті нәтижені беруіне реттеу керек болады. Барлық керекті әрекеттерден соң, сахынаны рендерлеп (растрлы бейнеге айналдыру процессі), белгілі бір форматта сақтайды. Рендер дегеніміз, үш өлшемді сахынаны имитациялайтын көріністі, екі өлшемге айналдыру процессі десек те болады. Яғни, бұндай шығармашылық жұмыс, суретшіден сурет салу шеберлігімен қатар, моделдеуге деген түйсігінің болуын қажет етеді. Үш өлшемді бейнені жасау, мүсіндеу амалдарына ұқсас.

Үш өлшемді редакторларда жасалған жұмыстардың бірнеше артықшылықтары бар. Біріншіден, жаңа композицияны алу үшін, дайын сахынаны кез келген бұрышынан рендерлеуге болады. Екіншіден, егер бейнені үлкен плакатқа шығару қажет болса, визуализация көрсеткіштерінде керекті ажыратымдылықты көрсетесіз (бейненің ажыратымдылық сапасын қою мүмкіндігі, тікелей компьютердің қуаттылығына байланысты). Үшіншіден, бұндай сахынаны, анимациялық фильмді немесе интерактивті презентацияны жасауға пайдалануға болады. Яғни, үш өлшемді редакторлардың көмегімен фильмдерге арнайы әсерлеу (спецэффекттер) амалдары мен бірге, статикалық туындыларды жасауға болады.

Ғаламтордағы цифрлы кескіндеме болсын, үш өлшемді графика болсын көптеген ақпараттардың түп тегі шетелдік болып келеді. Өйткені, Қазақстанда бұл өнер салалары даму жолында, тәй-тәй басып буын қатая қойған жоқ десе де болады. Бұл жерде жерлесіміз, мақтанышымыз Голлиауд сиқырлы әлемінде, барлық әлем назарына арнайы әсер (спецэффекттер) құралдарының

көмегімен әйгілі кинорежиссер, сценарист, продюсер Тимур Бексамбетовті айта кеткен дұрыс болады. Тимур Бексамбетовтың фильмдерінде көптеген компьютерлік әсерлеуші әрекеттер қолданылып, біздің отанымызда да біршама жас мамандар тәжірбие жинап жатқанына қуаныштымыз.

Қорыта айтқанда, ойындағы бейнені, кенеп бетіне немесе компьютер мониторуна түсіру – бұл, кез келген адамға пайдалы әрі оңтайлы қасиет. Сурет салудың ежелерін барлығымыз білгеніміз дұрыс. Міндетті түрде атакты суретшілер сияқты, таңғаларлық туындылар шығару парыз емес. Арнайы курстарға бару да міндетті емес. Кәзіргі таңда ғаламторда көптеген өздігінен үйреткіш сайттар мен видео дәрістер толып жатыр. Сурет сала білу – зейінді жинақтай білу, шыдамдылықды бағындыра білу, қиялдай білу дегеніміз.

*Пайдаланған әдебиеттер тізімі:*

1. <http://www.picpen.org>. Интерактивные дисплей-планшеты.
2. <http://www.freeadvice.ru>. Компьютер & интернет. Артем Аленин.
3. Библиографическое описание: Турлюн Л. Н. Компьютерная графика – искусство постмодернизма // Молодой ученый. — 2010. — №12. Т.2. — С. 186-189.

## **АКВАРЕЛЬ ЖӘНЕ СИЯ (ТУШЬ) БОЯУЛАРЫМЕН ӘРЛЕП БОЯУ(ОТМЫВКА) ТӘСІЛДЕРІ**

*Кожиков Ж.А., аға оқытушы*

*Е.А. Бөкетов атындағы*

*Қарағанды мемлекеттік университеті*

*Жукина Н.Б., Диз-31 тобының студенті*

*Е.А. Бөкетов атындағы*

*Қарағанды мемлекеттік университеті*

Қазіргі уақытта халықтың өнерге деген ынта-ықыласы анағұрлым артты. Осы орайда дизайнерді кәсіби даярлау жүйесіне сәйкес кескіндеме пәнінде акварель бояуымен жұмыс