

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ



ЖАС ҒАЛЫМДАР КЕҢЕСІ



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2016» атты
XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2016»

PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2016»

2016 жыл 14 сәуір
Астана

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2016»
атты XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2016»**

**PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2016»**

2016 жыл 14 сәуір

Астана

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

Ғ 96

Ғ96 «Ғылым және білім – 2016» атты студенттер мен жас ғалымдардың XI Халық. ғыл. конф. = XI Межд. науч. конф. студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2016» = The XI International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2016» . – Астана: [http://www.enu.kz/ru/nauka/ nauka-i-obrazovanie/](http://www.enu.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/), 2016. – б. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-764-4

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

ISBN 978-9965-31-764-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2016

АНИМАЦИЯНЫҢ ҰҒЫМ ДЕФИНИЦИЯСЫ МЕН КЛАССИФИКАЦИЯ ТҮРЛЕРІ МӘСЕЛЕ РЕТІНДЕ

Әзберген Санжар Қайратұлы

sanzh.fair@mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ «Дизайн және инженерлік графика» кафедрасының 5 курс
студенті, Астана, Қазақстан

Бозтай Зәмзәгүл Беккұлқызы

zamza09@mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ «Дизайн және инженерлік графика» кафедрасының аға
оқытушысы, өнертану ғылымдарының магистрі.

Кез келген өнер түрінің мәселесі оның алуан түрлі терминдер мен ұғымдарымен байланысты. Біздің жағдайымызда, кескіндеме, музыка сияқты қалыптасқан өнер түрлеріне қарағанда анимация салыстырмалы жас және аз зерттелген болып табылады, сондықтан осы мәселе өте өзекті.

Анимация мен мультипликация ұғымдары осы күнге дейін теңдестіріледі. Берілген терминологиялық дәлсіздік кеңес мультипликациясының қалыптасқан кезінде пайда болды. Бірақ, осы екі ұғымның этимологиясына назар аударғанда, олардың айырмашылығы анық байқалады. «Анимация» сөзі «тірілту» деп аударылады, жаратылған кейіпке жан беру деген шығармашылық үдерісті білдіреді, ал «мультипликация» — «көбейту», «көшіру», қозғалмалы бейне әсерін құру кезіндегі техникалық әдіс. Осы теңдестіруінің нағыз қарсыласы кеңес анимацияның шебері, «Вини Пух», «Фильм, фильм, фильм» фильмдердің шығарушы Федор Хитрук болған. Ол: «Біз суретті тек қана қозғалтпай, оған жан беріп, тұлғаны жаратуымыз қажетпіз» - деп айтқан [1].

Анимация ұғымының дефинициясының және анимациялық түрлерінің классификация мәселесі көбінесе берілген үйлеспеушілікпен байланысты. Бұл жағдайда, ұғымдар айырмашылығының анық түсінігі анимациялық өнер табиғатын зерттеуді жеңілдетеді. Қысқаша айтқанда, мұндағы айырмашылық анық байқалады: кинопенкаға түсірілген кинофильм кадрларға бөлшектенген және қайтадан жинатылған «тірі» оқиға болып табылады. Анимациялық фильм – проекция кезіндегі қозғалыс иллюзияны тудыратын статикалық кадрлардың реттілігі. Бұл қозғалыс шындығында жоқ, ол проекцияның виртуалдық әлемінде жасалған бейне арқылы пайда болады.

Интернеттегі қарапайым іздеу сауалы «анимация» терминінің көптеген салаларда кездесетінін көрсетеді: психология, әлеуметтану мен медицинадан бастап, техникалық зерттеу мен сәулеттік модельдеу, бағдарламау және т.б. дейін. Ол анимацияны мерекелік шараларды құру ретінде саналатын, әлеуметтік-мәдени қызмет саласында жиі кездеседі. Жоғарыда айтылған салалардың әрқайсысында осы терминнің айқындау аналогтары бар. Мысалы, әлеуметтік-мәдени қызметінде «анимация» мерекелік шараларды құру деп аталады, ал компьютерлік модельдеуінде – симуляция.

Біздің ойымыша, тікелей қолданыстан алыс салаларда анимация сөзінің бейсауат қолдануы қате және оған пайда болатын қызығушылықпен байланысты.

Терминнің анық дефиницияның мәселесі анимациялық өнердің өзінде де пайда болады. Бұл, негізінде, тәсілдемелердің алуан түрлілігімен байланысты. Практиктер мен теоретиктердің көзқарастары көбінесе бір-біріне қарама-қарсы болып келеді.

Анимация ұғымының ең дұрыс анықтамасын іздеу арқылы, автор алуан түрлі түсіндірмелерді тауып, олардың жүйесін құрды:

- техника бойынша (мультипликация);
- адамның қабылдау қабілетінің психофизикалық ерекшеліктері бойынша;
- өнер түрлеріне кіру бойынша;
- анимация ұғымының авторлық түсінігі бойынша;

- анимациялық бейнені құру тәсілдер, құрал жабдықтар бойынша;
- құрамды анықтама.

Анимация ұғымы көбінесе техникалық жағынан қарастырылады. «Анимация дегеніміз, бөлек суреттер мен театрлық көріністерді кадрлап түсіру арқылы жасалған фильм, кино өнер» [2], немесе «қозғалыс иллюзияны құрайтын динамикалық бейне» сияқты анықтамалар көп кездеседі [3]. Осыған ұқсас анықтамаларды [4] кино сыншысы Стен Хэйвард [5], Халықаралық Анимациялық Кино Қауымдастығының президенті Джон Халас [6], анимациялық фильмдердің режиссері И.Иванов-Вано береді [7].

Берілген түсіндірмелерде анимация тек қана техникалық жағынан қарастырылып, мультипликацияның синонимге айналған себебінен, олар, біздің ойымша, анимация ұғымын толық ашпайды. Америкалық кинотанушы Айзек Керлоу анимацияны «көру уақытында «жан», «тұлға», «сезім» сияқты ұғымдарға ие болған, мультипликация тәсілдері арқылы пайда болатын қозғалмалы бейнені құрайтын мерзімді синтетикалық өнер» [8] деп қарастырған. Осы анықтама қаншама ыңғайлы болса да, анимация ұғымын толық ашу үшін анимация авторларының пікірлеріне назар аудару керек. Мысалы, Уолт Дисней «анимация адамның ақыл-ойынан туындайтын барлық нәрселерді көрсете алады» деп айтқан [9]. «Рататуй» фильмнің авторы Брэд Берд «анимациялық процесстің басты ерекшелігі – шынайы өмірдің иллюзиясын құру» деп санаған [10]. Загреб мектебінің аниматорлары анимация «суретке өмір, ал кейіпкерге мінез бере алады», – деген пікір айтқан [11].

Канадалық аниматор Норман Макларен былай деп айтқан: «анимация – сурет салатын қозғалыс, қозғалатын суреттер емес» [12]. Осы барлық айтылған пікірлер ұғымының дефинициялық мәселесін автор жағынан толық ашады, бірақ қорытынды ойын Хорватия анимациялық фильмдердің жетекші режиссері Душан Вукотич айтқан: «Анимация – бұл өнер, оның шекарасы адам фантазиясының шекарасымен бірдей, дегенімен, анимация шекараларды білмейді» [13]. Жоғарыда айтылғанның бәрін өнертану жағынан талдап, осындай қорытынды шығаруға болады: анимация дегеніміз «тірілту», әр түрлі көркем техникада жасалған кейіпке «жан» беру қабілетімен ерекшеленетін, аудиовизуалдық өнер категориясына жататын, көркем шығармашылық түрі.

Келесі мәселе анимациялық шығармалардың дұрыс классификациясы болып табылады. Классификацияның бірыңғай жүйенің жоқтығы анимация тілінің күрделілігімен байланысты. Әдебиет, театр, кескіндеме, музыка, мүсін және кинематография арқылы анимация өнерінің тілі байытылды.

Анимациялық шығармалардың классификациясын қарастыратын ғылыми еңбектер өте аз. Осы тақырыпқа байланысты жұмыстардың бірі Н.Г. Кривуляның докторлық диссертациясы болып табылады [14]. Бұл жұмысында жүйелеудің кейбір қағидалары атап шығарылған, бірақ оның тізімін толық деп айтуға болмайды. Сонымен бірге, анимацияға арналған интернет ресурстарында классификацияның кейбір тәсілдерін табуға болады [15], бірақ олар бірлеспеген және жеңілдетілген. Сондықтан, анимацияны классификациялаудың толық тізімін құру керек.

Анимацияны «классикалық» және «классикалық емес» деп жиі бөледі. Целлулоид пленкаға кадрлап салынған анимация «классикалық» түрі болып есептеледі. Осы анимацияның түрінде Уолт Дисней, «Союзмультфильм» жұмыс істеді. «Классикалық емес» түрге басқа анимацияның түрлері жатады.

Дифференциацияның келесі тәсілі анимациялық фильм шындығында (компьютерлік, виртуалдық шындық, немесе дағдылы, физикалық шандақ) жасалған қағидада негізделеді. Осыған қарай анимация компьютерлік және кәдуілгі деп бөлінеді. Компьютерлік анимацияға әртүрлі компьютерлік технология қолдану арқылы жасалған анимацияны жатқызуға болады. Компьютерлік анимация өзі жұмсалған компьютерлік графиканың түріне қарай векторлық графикаға, растрлық графикаға, фракталдық графикаға және 3D-графикаға бөлінеді.

Келесі типологиясы кеңінен таралған және алдыңғы классификациямен ұқсас. Ол анимацияны екі өлшемді (жазықтық) және үш өлшемді (көлемді) деп бөледі.

Анимацияны орындау техникаға байланысты тағы бір классификация бар: салынған

анимация; ермексаз анимация; ауыстырып салу техникада жасалған анимация; заттық анимация; инелі экран техникада жасалған анимация; жарық пен көлеңке анимация; фотоколлаж; видеоколлаж; үш өлшемді компьютерлік анимация; әр түрлі техникаларды қосу арқылы жасалған анимация.

Графика мен анимацияны салуға арналған компьютерлік бағдарламалар жаппай қолдануға енгізілгеннен кейін жаңа классификациясы пайда болды. Ол компьютерлік бағдарламаның түр өзгешелігіне негізделеді: Flash-анимация; 3D-анимация; композинг бағдарламасындағы ауыстырып салу.

Осы классификациясындағы 3D-анимация категориясы бағдарламаның мүмкіншіліктеріне қарай бөлінеді:

- негізгі кадрлар анимациясы (key frames);
- қозғалыс жазатын технология арқылы жасалған анимация (Motion Capture), бет қимылын жазу арқылы жасалған анимация (Performance Capture);
- рәсім анимациясы.

Келесі классификацияның түрі қолданылған орталардың түрлеріне негізделеді. Оған Интернет анимациясы, мобильдік анимация, mapping-анимация, голографикалық анимация және т.б. жатқызуға болады.

Кинематограф тәжірибеден сюжет құру тәсілі бойынша классификациясы анимацияға кірді. Осыған қарай, анимацияны дәстүрлі және эксперименттік деп бөлуге болады.

Бағытталуына қарай классификация жиі кездеседі: ойын-сауық және білім беруге арналған.

Анимациялық шығармалар мақсатты аудиторияға қарай бөлінеді: балаларға арналған, ересек адамдарға арналған, отбасына арналған және т.б.

Осыған ұқсас мазмұнның рейтингке қарай классификациясы бар. Бұл классификацияны Америкалық киноассоциациясы 1968 жылы ұсынған [16].

Цензуралық бақылау нәтижесінде, жаман сөздердің болуына, зорлық-зомбылыққа, сексуалды көріністерге қарай анимациялық фильмді белгілі бір рейтингке жатқызады.

Анимациялық шығармалар кино тәрізді жанрларға бөлінеді: комедия, трагедия, қорқыныш, драма, детектив, нуар және т.б.

Эксперттер мен авторлардың анимация классификациясы жайындағы пікірлері өте көп. Анимацияның сұрақ тудырмайтын дәл анықтамасы жоқ, бірақ оның терминология мен категорияларының дұрыс қолданылуы анимацияның эволюциясын мәдениет пен өнер жағынан бақылауына жол ашып, белгілі тенденцияларды болжауға мүмкіндігін береді.

Қолданылған әдебиет

1. Хитрук Ф.С. Профессия-аниматор. – М.: ГАЯТРИ, 2007.
2. Википедия - свободная энциклопедия. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Анимация>
3. Энциклопедия Кругосвет. Универсальная научно-популярная онлайн-энциклопедия. Анимация
4. Большая советская энциклопедия. Анимация.
5. Хейворд Стэн. Компьютеры для мультипликации. – Лондон, Бостон: Focal Press, 1984.
6. Халас Джон. Биофильмография. Мультфильм и Время. // Мудрость Воображения, собранные статьи / отредактированный С.В. Асенином. – М.: Искусство, 1983.
7. Иванов-Вано, фильм И.И. Дрона. – М.: Госкиноиздат, 1950.
8. Керлов Исаак. Искусство 3D-анимации и спецэффектов. – М.: Вершина, 2004.
9. Просто Дисней кавычки. www.justdisney.com/walt_disney/quotes.
10. Мозговая цитата. www.brainyquote.com/quotes/authors/b/brad_bird.
11. Холлоуэй Рональд. “Z” находится в Загреб. – Лондон: The Tantivy Press, 1972.
12. Добсон Т. Фильм работы Нормана Макларена. – Истли: Джон Либби, 2006.
13. Вукотич Д. Загребская школа рисованного фильма // Мудрость вымысла. – М., 1983.
14. Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий. Диссертация доктора искусствоведения. – М.: ВГИК, 2009.

15. Сеть мира мультипликации. www.awn.com.
16. Американская киноассоциация. www.mpa.org.

ӘОЖ 7.747.017.4

ИНТЕРЬЕРДЕГІ ТҮСТІҢ АЛАТЫН ОРНЫ ЖӘНЕ ОНЫҢ АДАМҒА ӘСЕРІ

Жанбырбаева Айгерим Куановна

aikona_95@mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ «Дизайн және инженерлік графика» кафедрасының 4 курс студенті, Астана, Қазақстан

Бозтай Зәмзәгүл Беккұлқызы

zamza09@mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ «Дизайн және инженерлік графика» кафедрасының аға оқытушысы, өнертану ғылымдарының магистрі.

Күнделікті өмірде түстердің адам баласына, әсіресе балалардың физиологиясына және психологиялық сезімдеріне қатты әсер ететіні қазіргі таңда белгілі. Түстік шешім адам өмірін не қиындатып, не жеңілдетіп жіберуі мүмкін. Сондықтан адамдар түстердің үндестігіне (үйлесімділігіне) талпынады. Яғни, тұрғын үйдің интерьерін сәндеуде түстік гамманы, тұтыну заттарын мұқият таңдауға тырысады. Сонымен қатар, адамға сыртқы ортаның түстік гаммасының әсер етуі өте маңызды. Ежелгі заманнан бері табиғаттың түстік палитрасы адам үшін эмоционалдық сезім мен әсерленушіліктің сарқылмас көзі болып табылады. Қоршаған орта туралы түсініктің көбісін адам түстерді қабылдау арқылы алады. Мамандардың айтуы бойынша, түстік түйсіктердің ортақ жиынтығын бөлменің түстік климаты деп атауға да болады. Бөлменің ішкі көрінісін жобалағанда, олардың түстік палитрасының шешімі, негізінен, көркемөнер мақсаттарына тікелей байланысты болып келеді, ал бөлменің түстік климаты адамның психофизиологиялық қасиеттеріне жағдай жасау арқылы жасалынады.

Ежелгі кезден-ақ адам түсті өзінің шығармашылығының мәнерлілігі (айқындылығы) үшін қолданатын болған. Бұған үңгір ішіндегі суреттер, Ассириялық зиккуратының түрлі-түсті қабаттары, Мысыр молалары мен саркофагтарының жазбалары, боялған ғибадатханалар мен ежелгі Грекияның мүсіндері және тағы да басқалары куә бола алады. Әрине, түс адамның нысанды қабылдауына үлкен ықпал етеді.

Қазіргі уақытта түсті практикада қолдану құрылымды және жүйелі түрде болып келеді. Физика, оптика, физиология және психология сияқты ғылымдар түстің бойында адамның өмірлік іс-әрекеттері үшін және де жұмыс пен демалысы үшін қолайлы жағдайларды тудыруға ықпал ететін қасиеттердің бар екендігін дәлелдеген. Сонымен қатар түстің адамды бойында белгілі бір іс-әрекеттерге ынталандыратын қасиеттердің бар екенін де дәлелдеген. Адам сыртқы ортаға карағанда, бөлме ішіндегі түсті аңғырақ сезеді. Өйткені жабық кеңістік заттық ортаны тығыз және ұзақ мерзімді байланысқа тартады [1, Б. 15-16].

Кез келген түсті адамның ішкі тепе-теңдігін қалпына келтіру үшін пайдалануға болады. Әрбір жеке тұлғада өзінің бірегей энергетикалық-ақпараттық жүйесі бар болғандықтан, сол адам үшін ең қолайлы болып табылатын түстер мен рендерді табу қажет. Осы қолайлы түстер адамға өзімен және де қоршаған ортамен үйлесімді өзара іс-қимыл құруға мүмкіндік береді. Түстің жеке тұлғаға әсерінің 3 түрі бар: физикалық, оптикалық және эмоционалдық. Физикалық әсер ету деп түстің адам физиологиясына әсер етуін айтамыз.

Адам ағзасына тікелей физиологиялық әсер ететін құбылыстарға: қызыл және көк түстер, әсіресе, олардың ең жоғарғы қарқындылығы кезінде туындаған құбылыстарды жатқызуға болады. Мысалы, қызыл түс адамның жүйке-жүйесін толғандырып, қысымын арттырады және бұлшықеттер жұмысын қарқындатады. Көк түс, керісінше, адамның жүйке жүйесіне тыныштандыратын, тежеулететін әсер береді. Осылайша қызыл, сары және