

І.Жансүгіров атындағы Жетісу мемлекеттік университеті

Н. Адамкулов,
А. Жаскиленова

ЗАМАНАУИ ДИЗАЙН
(5B042100 – Дизайн мамандығының студенттеріне арналған)

Оқу құралы

Алматы, 2021

«Тұран-Астана» университеті
КІТАПХАНА
Инв.№ 65124

УДК 681.81/83
ББК 37.27
А 24

Баспаға І. Жансүгіров атындағы Жетісу мемлекеттік университетінің Оқу-әдістемелік кеңесі ұсынған (хаттама №, 2019 жылғы қантар)

Рецензенттер:

Каблисанов К.К. – «Алматы облысының мәдениет, архивтер және құжаттама басқармасы» ММ Көркемөнер галереясының директоры, ҚР СО мүшесі, ҚР көркем академиясының корреспондент мүшесі;
Баримбеков Ж.Ш. – қауымдастырылған профессор, ҚР суретшілер одағының мүшесі, ҚР көркем академиясының корреспондент мүшесі.

Н.Адамкулов, А.Жаскиленова

Заманауи дизайн(5В042100 – Дизайн мамандығының студенттеріне арналған)/ Оқу құралы. - Алматы: "Отан" баспасы, 2021. - 106 б.

ISBN 978-601-232-255-2

5В042100 – Дизайн мамандығына арналған Заманауи дизайн пәні бойынша аталған оқу құралында дизайнның тарихы және даму жолдары, дизайн түрлері, Виктория сәулеті, Қазақстандағы сәулет өнері, дизайндағы жобалау әдістері, компьютерлік графика, компьютерлік бағдарламаларды қолдана отырып білімгерлердің шығармашылық қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері, мәселелері қарастырылған.

Оқу құрал 5В042100 – Дизайн мамандығының білімгерлеріне және дизайн саласы пәндері бойынша оқытушыларына арналған.

ISBN 978-601-232-255-2

© Адамкулов Н.М., 2021
© "Отан" баспасы, 2021

МАЗМҰНЫ

Кіріспе.....	3
1. ДИЗАЙННЫҢ ТАРИХЫ ЖӘНЕ ДАМУ ЖОЛДАРЫ.....	5
1.1 Дизайнның алғашқы теориялары және алғашқы өндірістік көрмесі.....	5
1.2 Баухауз мектебі, ВХУТЕМАС және Веналық шеберхана.....	19
2. ДИЗАЙН ТҮРЛЕРІ.....	27
2.1 Дизайндағы стильдер.....	27
2.2 Дизайнның бағыттары.....	44
3. ДИЗАЙНДАҒЫ ЗАМАНАУИ ТЕХНОЛОГИЯЛАР.....	53
3.1 Дизайндағы жобалау әдістері.....	53
3.2 Анимациялық дизайн.....	60
3.3 Компьютерлік бағдарламаларды қолдана отырып білімгерлердің шығармашылық қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері.....	75
ҚОРЫТЫНДЫ.....	89
ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ.....	91
БІЛІМГЕРЛЕРДІҢ БІЛІМІН АНЫҚТАУҒА АРНАЛҒАН ТЕСТ СҰРАҚТАРЫ.....	94

КІРІСПЕ

Елбасының «Рухани жаңғыру» бағдарламасы мен Қазақстан халқына жолдауларында айтылатын білім беру, бәсекелік қабілетті арттыру – ең өзекті мәселелердің қатарында. Сондықтан болашақ дизайнер маманын дайындауда білімгерлерге «Заманауи дизайн» пәнін оқыту маңызды орын алады. «Заманауи дизайн» пәні білімгерлерді болашақ мамандығына даярлауда міндетті пән және жоғары білікті дизайнерді даярлаудың жалпы жүйесінің маңызды компоненті болып табылады.

Аталған оқу құралында дизайнның тарихы және даму жолдары, дизайн түрлері және ағымдары, Виктория сәулеті, Қазақстандағы сәулет өнері, дизайндағы жобалау әдістері, компьютерлік графика, компьютерлік бағдарламаларды қолдана отырып білімгерлердің шығармашылық қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері мәселелері қарастырылған. Дизайн нысанын жобалауға қатысты ұғымдары мен жобалау дағдыларын қалыптастыру жолдары көрсетілген.

Мамандыққа байланысты заманауи дизайнның пәнімен танысу негізгі теориялық білімдерімен байланысты. Басты мақсат -білімгерлердің дизайнның басты теориялық негіздерінің басқа да арнайы пәндермен байланысын түсіну, өнімдердің пайда болуы мен шығармашылық жұмыстың барысымен танысу болып табылады. Сонымен қатар, дизайн мамандығының негізі ретінде жобалауды ойластыру мен жобаны орындауға негізделген.

«Заманауи дизайн» оқу құралы жалпы теориялық қалыптастыру аспектілерін сәулет және дизайнды ғылыми көзқараста зерделеп қарастыруды көздейді, сәулет және дизайнның теориялық негіздерін, теориялық ережелерін, сәулет және дизайнның дамуымен байланысты кеңістіктік тоғысында тұрған түсініктерде жанрлар түрлерінде бейнелеу. Оларға ең алдымен, пайдаланудың өзекті мәселелері: материалды дизайн тарихы, қолдану мәселелері, дәстүрлі технологияларды құру, интерьер дизайнны.

Дизайн - жеке адамның өмір сүру мақсатымен құндылық жүйесімен, адамның өмір сүрген ортасымен қарым-қатынаста танылады. Ол – тұтынушы, дизайнер және тапсырыс беруші арасындағы өзара қарым-қатынас нәтижесінде қалыптасатын ерекше құбылыс.

Дизайн бұйымдары қоршаған ортаға, оның әлеуметтік және мәдени қатынасына әсер етеді, өзгертеді. Адамдар оны өз мақсатына пайдаланады. Дизайн бұйымдарын адамдар болашақ қоғамға, ұрпаққа мұра етіп қалдырады, ал ол мұра белгілі жағдайда үнемі дамуда болады.

Техникалық прогресс, техникалық революция, жаппай тауар өндіруде жаңа материалдар, жаңа технологиялар бар. Негізгі дизайнерлік мектептер қазіргі заманғы дизайн қалыптастыруға ықпал еткен. Өнер және қолөнер (Art and Crafts) – көркем қозғалысы Англиялық викториан. Баухаус қозғалысы. ВХУТЕМАС және басқа КСРО мектептері. Қазіргі заманғы дизайнның негізгі кеңістіктік тұжырымдамасы.

Оқу құрал теориялық және практикалық оқыту курстарын қарастырады. Теориялық курста заманауи дизайнның негізгі теориялық және стильдік ерекшеліктерін қалыптастыру көзделеді. Тәжірибелік бөлімде алынған білімді бекіту, стильдер мен жеке заманауи дизайн пәнінің жұмысы ұсынылып отыр.

Бұл пәнді толық меңгеру үшін келесі пәндердің маңызы зор, олар:

- Дизайн негіздері;
- Дизайндағы заманауи материалдар;
- Дизайн және жарнама технологиялары;
- Компьютерлік графика;
- Креативті дизайн;
- Тарих материалдық мәдениет және дизайн;
- Сурет;
- Композиция негіздері;

Сонымен, «Заманауи дизайн» пәнінің негізгі мақсаты:

- Дизайн қазіргі кезеңде, принциптері және даму жолдары туралы, оған тән ерекшеліктері, негізгі концепцияларын құру кеңістік формаларын түсіну, олардың өзара көзқарасы және адамның қоршаған ортаны тануына байланысы, жалпы мәдениеттің дамытуына септігін тигізеді. Бұл материал ХІХ, ХХ, ХХІ ғасырлар кезеңін қамтиды.

Сонымен, «Заманауи дизайн» пәнінің негізгі міндеттері болып табылатындар:

- болашақ кәсіби білімгер меңгеруге тиіс қызметіне арналған білім мен дағдыларды әзірлеу;
- дағдыларын ашу, іздеу және ақпаратты өңдеу үшін – жобалау қызметі;
- даму тенденциялары және дизайнды зерттеу.

Оқу құрал кіріспеден, 3 бөлімнен, қорытындыдан, әдебиеттер тізімінен, қосымшалардан тұрады. Оның мазмұны мыналарды қамтиды: дизайнның тарихы және даму жолдары, дизайн түрлері, ағымдары, Виктория сәулеті, Қазақстандағы сәулет өнері, дизайндағы жобалау әдістері, компьютерлік графика, компьютерлік бағдарламаларды қолдана отырып білімгерлердің шығармашылық қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері, экологиялық аспектілердің дизайндағы мағынасы.

1. ДИЗАЙННЫҢ ТАРИХЫ ЖӘНЕ ДАМУ ЖОЛДАРЫ

1.1 Дизайнның алғашқы теориялары және алғашқы өндірістік көрмесі

Графикалық дизайн көркем мәдениетке біртіндеп екі бағыттың тоғысуы нәтижесінде пайда болған шығармашылықтың ерекше түрі. Бұл бірінші жағынан өз дамуын XIX ғасырдың аяғы мен XX ғасырдың бірінші жартысында бастаған, (афишалар, жарнама, газет және журналдық иллюстрациялар), дизайнер мен суретші-сәулетшіге жаңа бейнелеу тілін ашып берген өнер. Екінші жағынан XX ғасырдың үшінші онжылдығында бірінші рет Еуропада дамыған қазіргі бейнелеу өнерінің бастауы болып табылады. Алғашқыда бұл термин мәтін мен бейнені көру басылған парақ бетіне сөз қатарын жасау үдерісі мен көркемдеп орналастыруды білдіреді. Қазіргі кезде график дизайнерлер қызметі компьютерлік графикамен, телевидео бағдарламаларымен, кеңістіктік конструкциялық эксперименттермен көңіл бөлетіндей дәрежесі кеңейді.

Графикалық дизайн күрделі құрылымды кешенді жобалау міндеттерін шешуге бағытталған интернационалдық құбылыс. Графикалық дизайн белгілердің бірдей жүйесін, фирмалық стилдер жасау, тұтас өндіріс салаларының бейнесін, оқулықтың көру ақпараттық жүйесін жанарту, көпшілік іс-шараларға арнап визуалдық кешендер жасау, көрме безендіруін жасауды қарастырады. Көпшілік қызмет көрсетудің көпқырлы мәселелерды, жаңа графикалық мүмкіндікті жасауды талап етеді және ол көптеген мамандардың ұжымдық шығармашылық қызметке қатысуымен жүзеге асады.

Графикалық дизайн ақпараттарды ұтымды өңдеу бағытын ұстағандықтан, оны көру сигналының нәтижесі болып табылатын бейнелерге айналдыру міндеті айқын және біржақты шешілген. Дизайнер- график қызметі ақпараттарды жинау мен талдау, проблеманы анықтау және мақсат қою, жалпы дизайн-концепцияны жаңа жасалым ретінде жобалау, сонымен қатар гармониялық композиция мен графикалық шешім жасау болып табылады.

Сондықтан маман құзыреттілігіне білім мен нарық талдауы, тұтынушылар сұранысы, қабылдаудың психологиялық мүмкіндіктерін және шартсыздықты тандау, бейнелеудің неғұрлым лайықты мүмкіндіктерін тандап алу іскерлігі кіреді. Сонымен қатар ұғымдарды түсіну мен меңгеру, үдерістерді көрнекілендіру және елестету, көру формасында бұрын болмаған, «ақпараттық графика» деп аталатын мәселе пайда болады.

Бүгінгі күні дизайнерлерді бізді қоршаған ортаның визуалды бағдары біріктіреді. Кәсіби идеал ретінде оларды «сапалық форма» ретінде «ортаны тұтас безендіру» эмоционалдық көңіл күйді білдіретін қабілетті меңгеруді белсендіру қажеттігі туындайды. Басқа жағынан алып қарағанда бұл қызмет, визуалдық формадағы әр түрлі жағдайды білдіретін хабарлар, түсініктер, дерективтер, құндылықтар және т.б. болып түсініледі. Бұл функция абстрактілік ойды көрнекті түрде жүзеге асыру үшін көкейкесті бола түседі егер, сонымен бірге сол жерде іскерлік әлеміндегі ғылыми білім жарыққа шығаруға лайықты етілген жағдай жасалса.

Соңғы кезде графикалық дизайн үдерісі, «көру қызметінің дизайны» үдерісіне ауысу жағдайы байқалуда. Ол бірінші кезекте, жаңа типтегі күрделі нысандарды жобалау қажеттігі мен дәстүрлі дизайн міндеттерін шешуге арналған қоғамдық тәжірибенің пайда болуымен байланысты танылады. Визуалдық мәтін осындай жүйенің жүрегі болып табылады, оны жасап шығу, ерекше дизайнер мамандығын дамытуды талап етеді. Мәтін – хабарды және ортаны жобалаудың осы құрылымдық танымы, өзіндік шығармашылық жұмыс нәтижесінің белгілі сапасы ретінде визуалдық дизайн болып табылады, сонымен бірге ол графикалық дизайн ұғымын білдіреді. Оның үстіне визуалдық мәтін, тек қана жазу ғана емес сонымен қатар, символ, бейне, кейде тіпті, тұтынушы визуалдық - мәтіндік қабылдауға бағдарлайтын, тұтас жобалау нысаны (автомобиль, ғимарат, интерьер) болуы мүмкін. Жаңа визуалдық ойлау, көптеген өнерге ауқымды әсер етеді. XX ғасырдың ортасы мен XXI ғасырдың басындағы мәдениет ұстанымдық белсенді алға жылжуга өзіндік ерекшелігі бар «Ренессансты» басынан өткізуде.

Қазіргі адамның көру арқылы қабылдауы көпқырлылығымен, дифференциалдығымен ерекшеленеді. Осыған байланысты визуалды-графикалық тіл көрнекілік, тапқырлық, универсалдық сапасы ақпаратты ұқыпты түрде көрерменге жеткізіп, оны қабылдау үдерісін тездетуге қызмет етуі тиіс. Кино мен теледидар көрермен танымы көлемін ұлғайтады.

«Design» - Дизайн сөзі ағылшын тілінен аударғанда жоспар, сызба, сурет деген нақты анықтама береді. Көптеген ғасырлар бойы адамның заттық кеңістік ортасы қолдан жасалды. Мұның бәрі XIX ғасырдың басынан өзгеріске енді. Заттық кеңістік ортасын қолдан жасауды тоқтатты, қазір мұның бәрін машиналар жасайтын болды. Мәдениетке жаңа заттар ене бастады. Сол ортаға белгісіз дизайн өнерінің енуіне себеп болды. Дизайнды талдап қорытындылаудың нәтижесінде мынадай анықтама беруге болады. Дизайн - эстетикалық сапасы және тұтыну қасиеттері жағынан жоғары өнеркәсіптік бұйымдарды жобалаудағы көркем техникалық қызмет.

Дизайнның объектілері қолданбалы өндірістік бұйымдар болып табылады. Дизайн өнері жас және тез дамып келе жатқан өнер. Дизайн кәсіп ретінде XX ғасырда АҚШ-та қалыптасты.

Дизайн түрлері: графикалық, сәулет, анимациялық, ландшафттық, киім дизайны, веб-дизайны, қоршаған орта дизайны, геймдизайн, интерьер дизайны, экодизайн, футуродизайн.

Қоршаған орта дизайнға - интерьер дизайны және әр түрлі қолданыстағы ашық кеңістіктер дизайны жатады. Қоғамның дамуына байланысты экологиялық, футуродизайн, ландшафт, инженерлік дизайн, арт дизайны, сәулет дизайны, компьютерлік дизайны пайда болды. Дизайн - көркем сурет, сәулет және т.б. дизайн өнерінің, оның өнеркәсіп бұйымдарын заманауи талаптарға сай ең үздік үлгілерін жасайтын және заттық ортаны үйлестіру, өңдеу, жанарту шараларын қамтитын бағытының атауы [1].

Дизайн қызметінің ерекшелігі - әсем әрі көркем жасалған тұтыну заттары мен бұйымдарының қоршаған ортаға лайық үйлесімін жүзеге асырып, ұдайы жаңа үлгі ойлап табу болып табылады.

XVIII-XIX ғасырда жер шарында индустриалды төңкерістің жаңа үлгісі өмірге келді. Жер шарының назарын аударған көрме алғаш рет Англияда 1756 жылы ұйымдастырылды. Алайда Халықаралық деңгейге көтеріле алмады. 1851 жылы ағылшын ханзадасы Альберт Ұлыбританияда тұңғыш рет халықаралық көрме ұйымдастыруды ұсынды. Бұл кезде елдің экономикасы жақсарып, сауда әлемінде сауда-саттық жасасуда оған тең келетін ел болмаған еді. Лондондағы Гайд саябағында темір мен әйнектен құрастырылған атақты «Хрусталь» сарайы бой көтерді. Оның сәулетшісі – бақ күтушісі Джозев Пакстон болған.

Бірінші халықаралық көрме көптің көңілінен шығып, көптеген өнертапқыштардың жаналықтары адамзаттың дамуына жол ашты. Соның бірі – барометр. Көрмені 6 миллион адам тамашалаған, нәтижесінде ұйымдастырушылар да көп пайда тапқан. Көрмені өткізген қалалар ішінде Франция астанасы Париж рекорд жасап тұр, мұнда ол 1855, 1867, 1878, 1889, 1900, 1937 жылдары ұйымдастырылды. 1889 жылғы ЭКСПО кезінде Франция әйгілі Эйфель мұнарасын жұрт назарына ұсынған. Бүгінде бұл мұнара Париждің символы. Осы мағлұматтарды жинай отырып 1851 жылдан бастап көрмені өткізген қалаларды жинақтап Паскаль тілінде ХКБ хронологиясының бағдарламасы жасалды. ХКБ хронологиясында Халықаралық көрмелер 1851 жылдан бастап өткізілгеннен кейінгі атаулы жылдарын төрт орынды сандар енгізу арқылы сол жылдары халықаралық көрмелер бюросы қай жерде болғандығы туралы ақпараттар шығады.

Дизайн бағыттарының бірі EXPODESIGN болып табылады. Бұл салаға көрмелер мен мұражай көрмелер дизайны, көрме стендтерін дизайны, сату орындарын дамыту, сондай-ақ сыртқы жарнаманы қосуға болады. Эксподизайн 3 негізгі бағыттарын қамтиды:

- мұражай экспозициясының дизайны мен стендтер көрмесі;
- сауда орталықтарының безендірілуі;
- сыртқы жарнама.

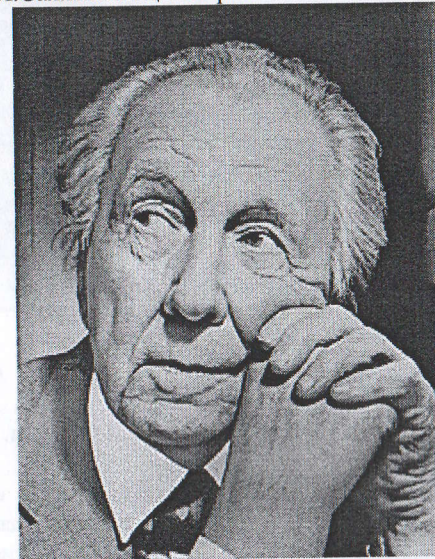
Эксподизайн - көрсетілім көрсететін, тауарды, экспонат пен процесті демонстрациялаудағы қызмет бағыты. Көрмелік стендтер жобаланды, уақытша сәулет өнерін қолдана отырып, оңай құрама конструкциялар мен дәстүрлі құрылыс технологиялары жобаланды. Көрме стендтерінің үрдістегі дизайнын жоғарғы сәнді стендтермен салыстыруға болады, себебі жыл сайын жаңа технологиялар пайда болуда, ал тұтынушы ұсыныстары күрделі және ұйымдастырушылар жаңа өнімді бақылап қана емес күнде жаңа өз идеяларын ұсынып отыруы керек[2].

Бүгін модерн мен ашық түстер ұнаса ертең ағаштан жасалған және классикалық стиль ұнауы мүмкін. Жарық көрме стендтерін пайдалануды ұлғайту маңызды болып саналады: лайтбоксы, ішкі жарықтандыру, жарықтаратын подиумдар, экспонат. Технологияның дамуына байланысты интерактивті стендтерді пайдаланады: бейне қабырғалар, сенсорлы экрандар,

3D. Жеке дизайнмен жасалған стендтер, компанияның фирмалық стилінің айнасы болып табылады, сондай-ақ мақсаттарын, идеялары мен артықшылықтарын өз мақсаттарымен жеткізеді.

Дизайн шығармашылығының дамуы. *Дизайнер Энди Уорхол шығармашылығына сипаттама.* Энди Уорхол(1928-1987) - американдық суретші, продюсер, дизайнер, жазушы, коллекция жинаушы, журнал баспашысы, кинорежиссер, поп-арт кимылындағы және заманауи мәдениеттегі діни тұлға. Уорхол, өнер саладағы көлемі бойынша Пабло Пикассодан кейінгі әлемде екінші орындағы суретші. Э.Уорхолдың жұмыстары 60-жылдардағы мәдени даму саласына жаппай тигізген әсері ерекше орынға ие және қазіргі таңға дейін жалғасын табууда. Көптеген сәнгерлер мен дизайнерлердің пікірі бойынша оның сән әлеміндегі еңбегі орасан зор. Қазіргі уақытқа дейін Уорхолдың жұмыстары кеңінен танымал және өте қымбат екендігі сөзсіз, ал көптеген мәдениет қайраткерлері оның стилімен жүреді.

Сәулетші Фрэнк Ллойд Райттың шығармашылығы. Фрэнк Ллойд Райт - американдық сәулетші, органикалық сәулеттің негізін салушы. Фрэнк Ллойд Райт Висконс 1867 жылы 8 маусымда дүниеге келген. Ол - американдық сәулетші-новатор, арнайы кәсіби білім алмаған (Сурет 1). Сәулетші Дж.Л.Сисби мен Л.Салливеннің шәкірті.



Сурет 1. Сәулетші Фрэнк Ллойд Райт

XX ғасырдың бірінші жартысындағы батыс сәулетін дамуына ықпал еткен. 1910 ж. Берлинде өткізілген Фрэнк жобаларының көрмесі еуропалық сәулеттің дамуына әсер етті. Сәулетшінің шығармашылығы 30 жылдардың аяғына дейін АҚШ-та бағаланбай келді. Фрэнк функционализм қағидасына

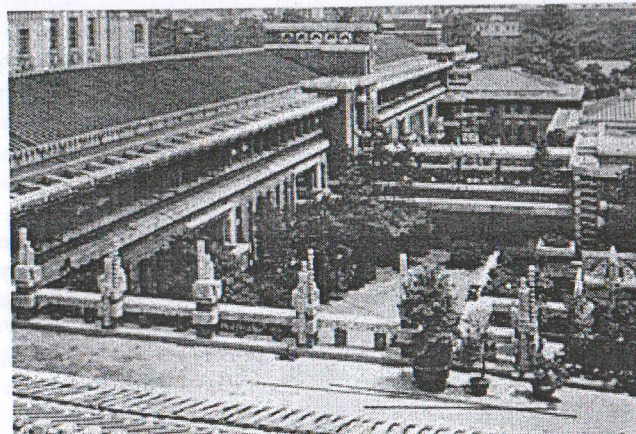
айналған тік бұрыштылыққа доғал немесе спираль спетті үлгіні қарсы қойды(Нью-Йорктегі Гутгенхейм музейінің ғимараты, 1956- 59 жж. (Сурет 2)).



Сурет 2. Нью-Йорктегі Гутгенхейм музейінің ғимараты, 1956- 59 жж.

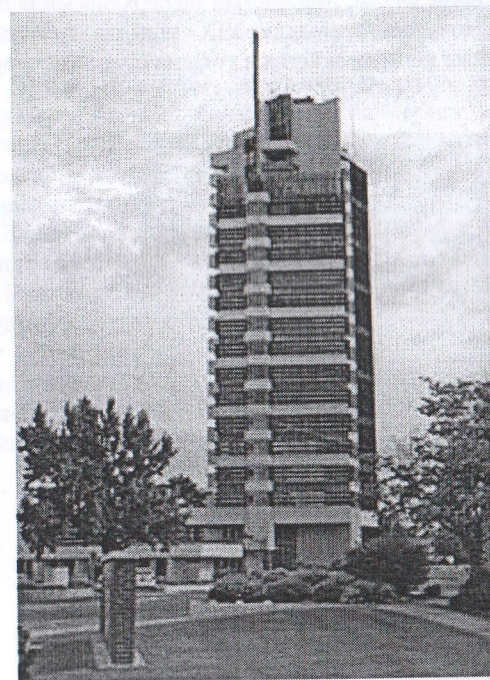
Сәулет өнеріндегі рационализмнің негізін салушылардың бірі. Фрэнк гуманизмі әлеуметтік-философиялық бағытта, алдымен жеке адамға қоғам әперген бостандық болуын уағыздайтын индивидуализммен үндес болды.

Оның алғашқы туындыларына (Чикагодағы Чарли және Робидің, Хайленд-Парктегі Уиллитстің үйлері) романтикалық серпін аңғарылады. Ол архитектураны пошымды табиғатпен шебер сындастыра отырып қолданды (Буффалодағы “Ларкин” фирмасының үйі, 1905; Токиодағы “Импириал” қонақ үйі, 1916 — 22). 1910 ж. (Сурет 3).



Сурет 3. Токиодағы “Импириал” қонақ үйі, 1916 — 22

Райттың шығармалары 20 ғ-дағы архитектураның қалыптасуы мен дамуына зор ықпал жасады (Сурет 4).



Сурет 4. Райттың Прайс Мұнарасы, Бартлесвиль, Оклахома

Уильям Морристің шығармашылығы. Уильям Моррис (24 наурыз 1834 - 3 қазан 1896). Ол тек қана дизайнер емес сонымен қатар поэт, суретші, социалист болған. Сәндік-қолданбалы өнердің дамуын талдау, соңғы он жылдары сәулетшілер, суретшілер және дизайнерлердің шығармаларында ұлттық ерекшеліктерді және дәстүрлік сипаттарды айқындауға мүмкіндік береді. Сонымен қатар, эстетикалық және пайдалы болу жағынан ғана алғыр емес, заманауи өнердің даму жолдарын тұтас анықтауға мүмкіндік беретін, ұлттық дәстүрлі мәдениет пен байланысты өнер мен дизайнның дамуының үйлесімді шарттарын анықтау талабы күнен күнге артуда. Мысалы, ағылшын акыны, суретші, баспашы, «Кәсіп және өнер қозғалысының» көсемі Уильям Морристың шығармашылығын талдап көрсек. 1861 жылы Уильям Моррис «Моррис, Маршалл, Фолкнер и Ко» атты сәндік қолданбалы өнер заттарын өндіретін фирма ашады. Бұл фирма Еуропада сәндік-қолданбалы өнер аймағындағы ең ірі ұйымдардың бірі болған. Уильям Моррис машиналық өндірісті ашқан және еңбектің екі түрі жайлы армандаған. Заманауи қоғамның романтикалық сыншысы, әдемілікке ұмтылған шығармашы ең мінсіз де, ең жоғары деңгейлі өнер деп ортағасырлық өнерді есептеген. Оның пікірінше, бойында технологиялық, конструкторлық және суретшілік қабілеті бар кәсіпкер ғана жаратушы деңгейіне көтеріле алады. Морристың шеберханасында барлық зат қолмен өндірілген. Оның шеберханасында XIX ғасырда механикалық өндірістің салдарынан күйзеліске ұшыраған көркем тоқыма өнері қайта өрлеген [3].



Сурет 5. Суретші, дизайнер Уильям Моррис

Морристің өзі жақсы тоқымашы болған, сонымен қатар, иірілген жіпті бояуда да жақсы шебер болған, мұның бәрі оны шпалер туындаушы ретінде жақсы сипаттайды (Сурет 6).



Сурет 6. Уильям Моррис дизайны бойынша gobelen фрагменті "Дятел" ("Woodpecker"), 1885

70-шы жылдары «Геометрияланған» типінде геометриялық құру ұстамдалығы анық байқалады, ол өрнек алаңының оңай оқылатын геометриялық бейнелерге бөлінуі: нысандар салынатын біркелкі жолақтар, шаршылар. Бұл типтің құрамында барлық элементтердің өзара ұштасу әдістерін айқындай отырып, орталығы, горизонтальды осі, диагоналі белгіленеді [5].

Зерттеушілердің қорытындылауы бойынша, У. Морристің өрнектеу өнерінде «прото-ар нуво» атты арнайы стильдің қалыптасқаны дәлелденеді.

Бұл стильде, бейнелерді стильдеу нәтижесінде үйлесімді құрылымды шешудің әр түрлі әдістері ұштасып, қорытындысында пластикалық ырғақты өрнек туындайды (Сурет 7). Қорыта айтқанда, У.Моррис өзінің шығармашылығымен өрнектің көркемдеу тәжірибесінде маңызды элемент болуына, модерн стиліндегі интерьер ансамблінің құрылуында басты нысана болуына, сәндік қолданбалы өнерінің жанры болуына ықпалын тигізген.



Сурет 7. Уильям Моррис дизайны бойынша жапырақты ою-өрнекпен тұсқағаз, 1875

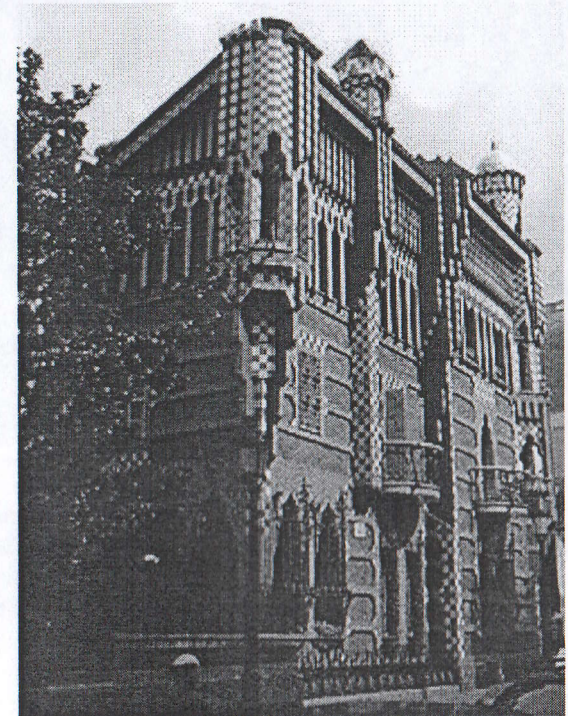
Модерн стилінің қалыптасуына себебін тигізген әр түрлі бейнеқұрушы элементтердің арасында өрнек өзінің масштабымен, мәні және қолданудағы көп аймақтығының арқасында ерекше орында.

Антонио Гаудидың шығармашылығы. Антонио Гауди атақты сәулетші 1852 жылы Каталонияның Реус қаласында қолөнершінің үйінде дүниеге келеді. Франсеска Гауди-и-Серра мен Антони Корнет-и-Бертранның төрт баласының да денсаулығы өте нашар болып, екі ұлы бүлдіршін кездерінде-ақ көздерін жұмған. Сондықтан бесінші болып туған Антонио Гаудиді тез арада шоқындырып, анасының құрметіне атайды (Сурет 8).



Сурет 8. Атақты каталон сәулетші Антонио Гауди

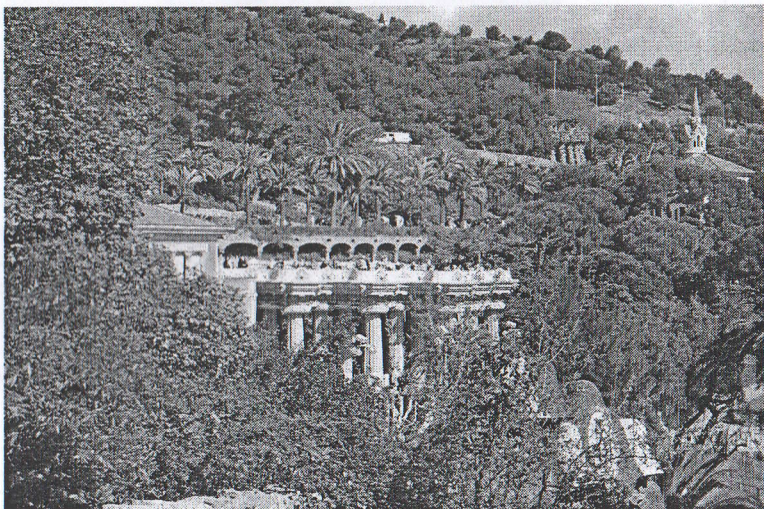
Кішкентай кезінен бастап шорбуын ауруының ауыр түріне шалдыққан бала, өз құрдастарымен жүгіріп ойнай алмайтын. Оған отырып тұрудың өзі ауыр түсетін. Сондықтан, әйгілі сәулетшінің балалық шағы жалғыздықта, үйінің алдындағы ағаш түбінде өткен. Ауруының кесірінен аурухана аралап үйренген нәресте күндердің күнінде анасы мен дәрігердің сөзін естіп қалады. Дәрігер баланың жақын арада көз жұматындығын айтқан болатын. Осы уақиғадан кейін Гауди анасымен бірге шіркеуге барған кезінде әулие Марияның алдында тізе бүге алмайтындығынан басын ғана еңкейтіп: - «Осынша ұзақ уақыт өмір сүргенім үшін рахмет» - деп айтқан болатын. Сәби кезінен бастап өмір үшін күрескен зерек бала, өсе келе сурет салғанды ұната бастайды. Ал мектеп бітіргеннен кейін сәулетші болуға бел буады. Ол табиғатты сүйіп, сұлулығына тамсанатын болғандықтан өз туындыларының әрқайсысын табиғатқа ұқсатуға тырысатын болады және данышпан тұзу сызықты ұнатпайтын. Оның ешбір ғимараты тұзу болмаған. Өйткені Гаудидің өз сөзімен айтқанда: - «Табиғатта тұзу сызық жоқ. Тұзу сызықты адам ойлап тапқан» деген.



Сурет 9. Каса Висенс үйі

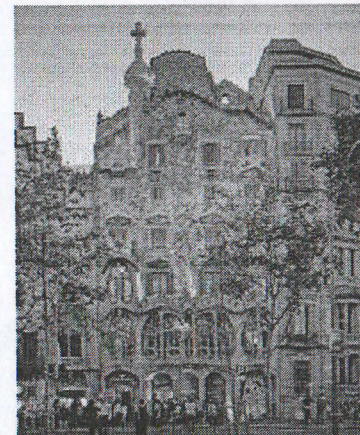
Гауди оқу бітірер кезінде оның ұстаздары: «Ол немесе данышпан, немесе есі ауысқан» - деп, айтқан екен. Гаудидің алғашқы жұмыстарының бірі Каса Висенс үйі. Бұл оның өнер жолындағы алғашқы үйлерінің бірі болғандықтан ғимараттың қабырғалары да тұзу... [4].

Каса Висенс фабрикасының иесі болғандықтан оның үйі де күйіктастармен әшекейленген. Бірақ, осы ғимараттан кейін сәулетші біреудің айтқанын емес, өзінің қалайтын ғимаратын салғысы келетінін түсінеді. Бірақ ол үшін қаражат керек болды. Ал Гаудидің мінезі өте қыңырлы болатын. Сәті түсіп Гауди, Эусебио Гуэль деген қалталы адамды кездестіреді. Екеуі дос болып та кетеді. Гуэль болса Гауди шығармашылығына ешқандай шектеу қоймайтын. Ал сәулетші, досына арнап 127 бағаннан тұратын саябақ салып береді. Ол бүкіл әлемге танымал – «Гуэль саябағы» (Сурет 10).



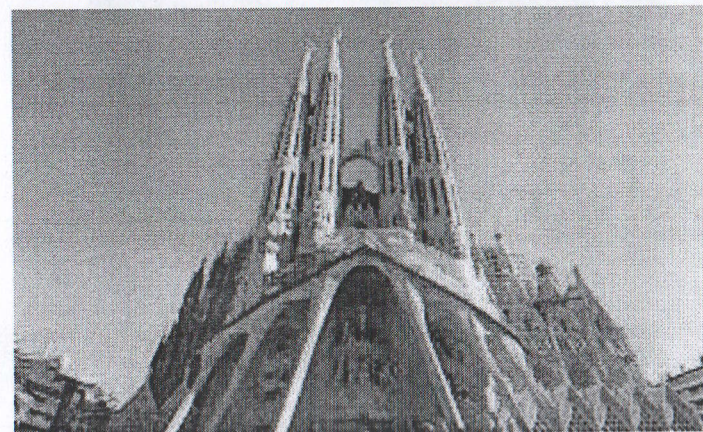
Сурет 10. Гуэль саябағы

Гаудидің тағы бір таңқалдыратын ғимарттарының бірі – «Каса Батльо» үйі.



Сурет 11. «Каса Батльо»

Ең әйгілі, ең танымал ғимараты – «Sagrada Família» (Сурет 12). Гауди Барселонаның ең ғажайып сәулетшісі.



Сурет 12. «Sagrada Família»

Осы ғимараттар Барселона қаласын ертегі әлеміне айналдырғандай. Сәулеттік стилі-модерн. Ең ғажайып салған жобасы- Қасиетті Отбасы ғибадатханасы (Сурет 13), Бальо үйі (Сурет 14), Мила үйі (Сурет 15), Гуэля паркі (Сурет 16).





Сурет 13. Қасиетті Отбасы гибадатханасы



Сурет 14. Бальо үйі



Сурет 15. Мила үйі



Сурет 16. Мила үйі

Данышпан болса, 1926 жылдың 7 маусымында трамвай жолында қаза табады. Аяқталмағаны Нью-Йорктегі (Attraction) қонақ үйі.

Бақылау сұрақтары:

1. Дизайн өнерінің даму жолына сипаттама бер?
2. Тұңғыш рет халықаралық көрме қай жерде ашылды?
3. ЭКСПО көрмесі қандай салаларды қамтиды, оның маңызын ата?
4. Эсподизайн деген ұғымға сипаттама беріңіз?
5. Бірінші халықаралық көрме қай жылы өткізілді?
6. Дизайнер Энди Уорхол шығармашылығына сипаттама беріңіз?
7. Уильям Морристің шығармашылығы қалай дамыды?
8. Антонио Гаудидың шығармашылық өмірі туралы не айтасыз?

1.2 Баухауз мектебі және ВХУТЕМАС

Баухауз дизайнінің пайда болуы:

Баухауз негізін қалаушы (Bauhaus: bau – салу, haus – үй, ғимарат – Гропиус философиясының метафоры), Ваймарға неміс сәулетші ретінде қалыптасқан Вальтер Гропиус, сыртқы эстетикаға және функционалдылыққа қатаң баса назар аударып отырып, жобалаудың белгілі бір стилін алған, бұл келешекте Баухауз үшін айқындаушы болды, новаторлық көзқарастар жақындығы бойынша Гропиуспен шақырылған сөзсіз жарқын оқытушылардың (И. Итген, Л. Мохой-Надь, В.Кандинский, П.Клее, Г.Мейер, Л.Мис ван дер Роэ) әсерімен өзгеріске ұшырады (Сурет 17). Жаңашыл көзқарастар машиналар ғасырының технократиялық утопиясына негізделген.



Сурет 17. Баухауз мектебін қалаушы Вальтер Гропиус

Баухауз сол кездегі Ваймардағы екі мектепті біріктірді – Анри ван де Вельде қолөнер мектебі мен Ұлы Герцогтың әсем өнер мектебін. 1995 жылы Баухауз университет бола отырып (жоғары мектептің орнына) Баухауз "өнер мен технологияның жаңа бірлігі" атты Баухауз ұраны болған Вальтер Гропиус фразасын нығайтты және жаңа мағынаға толтырды, яғни әрбір уақыт кезеңінде Баухаузда өнер мен технология және олардың өзара іс – қимылы қатар зерттелді. Жобалаушы және құрылысшы, суретші және қолөнерші: барлығы жаңа шындық, заманауи өмір сүру ортасын жасайтын бір тұлға болады.

Гропиус швейцариялық суретші Йоханнес Иттенді (1888-1967), американдық суретші Лионель Фейнингерді (1871-1956, ағаш кесетін гравюраның сыныбы), мүсінші Герхард Марксті (керамика сыныбы), сәулетші Адольф Мейерді (1881-1929), суретшілер Пауль Клеені (витраж өнері), Василий Кандинский (қабырға кескіндемесі), Ласло Мохой-Надяды (металды көркем өңдеу) және Лотар Шрейерді (керамика сыныбы) шақырды. Веймар республикасы дәуірінде оқытушылар мен оқушылардың өнерге деген сол көзқарастары мен жаңашыл көзқарастары біріктірілді. Гропиус жаңа дәуірде архитектура қатаң функционалды, үнемді және жаппай өндіріс технологиясына бағдарланған болуы тиіс деп есептеді. Мектеп "Bauhaus" журналын және "Баухаус-кітаптар" (Bauhausbücher) сериясын шығарды [5].

1925 жылы Веймар билігі мектепті субсидиялауды тоқтатқанда, мекеме Веймарда жұмыс істеуін тоқтатты және Дессауға ауыстырылды, онда ол үшін Гропиус жобасы бойынша жаңа ғимарат тұрғызылды, ол уақытта интернационалдық сәулет-дизайнерлік үдерістердің үйлестіру орталығы болған Баухауз 1931 жылға дейін болды. Мектепке жаңа оқытушылар күштері қосылды: венгерлік сәулетші Марсель Брейер (1902-1981); жиһаз дизайны сыныбы), суретші және график Йозеф Альберс (1888-1976), австриялық суретші Герберт Байер (типографика және жарнама). Дессауда дүркін маңызды еңбектер жарық көрді - Клеенің «Педагогикалық нобайлардың күнделігі», Мондриананың «Жаңа формалары», Мохой-Надяның «Кескіндеме, фотосурет, кино» сияқты.

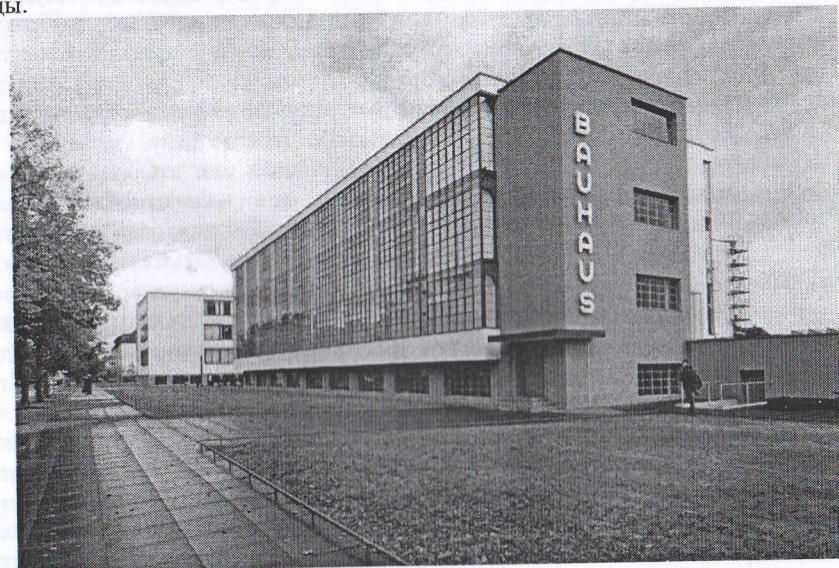
1919-1928 жылдар аралығында мектеп директоры Гропиус болды, содан кейін оны Ханнес Мейер ауыстырды, ал 1930 жылы Людвиг Мис ван дер Роэ басқарушы лауазымын алды. Сонымен қатар көптеген жетекші сәулетшілер мен авангард-суретшілер, атап айтқанда И. Иттен, Л. Мохой-Надь, П. Клее, В. Кандинский, Л. Фейнингер, О. Шлеммер, Г. Маркс, Йост Шмидт Баухауз мектебінде сабақ берді.

1933 жылы, ұлтшыл-социалистік билікке келгеннен кейін, мектеп Берлинге ауыстырылды және жеке оқу орны ретінде қайта тіркелді. Нацистер 1920-шы жылдары мектепті коммунизм отырғызушысы деп есептей отырып, Баухаузға қарсы шықты, енді бірнеше мұғалімдерді жұмыстан босатуды талап етті. Бұл Мису ван дер Роэ мектепті жабуға себеп болды.

XX ғасырда архитектураның сыртқы келбетін анықтайтын көптеген қағидалар XV-XIX ғасырға дейін жалғасқан классикалық ордерлерді жаппай

қолдану күмән тудырды: әшекейлердің артық болуы техникалық болмысқа сәйкес келмеді және ою-өрнектерді алып, сәулетшілер көп ғасырлық дәстүрді сыйдырды. Басында жаңа ғимараттар өзінің дайындығына төзбеушілік болып көрінген, бірақ уақыт өте келе қоғам жаңа стильдің айқын бейнесін және жинақы формаларын бағалауды үйренді. Оның бастауында Баухауз тұр, оның теориялық сәлемдемелері "функционализм" ұранына жиі түседі, яғни өте ыңғайлы, әдемі (Сурет 18). Ең жақсы функционализм жасау әдемі, себебі дизайнерлер көркем талғамға ие [6].

Гропиустың ең жақсы жұмыстарының бірі болып 1925-1926 жж. Дессаудағы Баухауз ғимараты саналады. Декордың болмасада ғимараттың конструктивті негізі айқын шығарылған. Осы сипаттар заманауи функционализмге тән. Баухауз халықаралық көркем орталығына айналды. Гропиус онда тәлім-тәрбиенің әмбебап түрін еңгізуге тырысты. 1928 жылы Гропиус Баухауз директорының орнын қалдырып, Берлинге көшті. 1920 жылдың соңында 1930 жылдың басында Йендегі театр құрылысынан кейін, оның көңілі көбіне индустриялық ғимараттарды, жұмысшыларға арналған арзан тұрғын үйлер, кооперативті дүкендер мен үйлерді жобалауға бұрылды. Гропиус жұмыс істеген стиль нацистік Германияның ресми сәулет стилі - неоклассицизммен ортақ заты аз болды. Сондықтан 1934 ол Лондонға көшуге мәжбір болды. Гропиус М.Фраймен 3 жыл жұмыс істегеннен кейін жеке компаниясын ашты. 1937 жылы В.Гропиус АҚШ-қа көшіп 1952 жылға дейін Гарвард университетінің сәулет кафедрасының менгерушісі және профессор атанды.



Сурет 18. Баухауз мектебі

Баухауз әлемді, функционалдығы мен бірегейлігі туралы түсініктерді өзгертті. Ол күнделікті тұрмысқа берік кірді.

ВХУТЕМАС – (Жоғары көркем-техникалық шеберханалар) 1920 жылы Мәскеуде құрылған жоғары көркем оқу орны. Бірінші және екінші Мемлекеттік еркін көркем шеберханалардың (ГСХМ I және II) бірігуі нәтижесінде пайда болды, олар өз кезегінде Строганов көркем-өнеркәсіптік училищесі мен кескіндеме, сәулет училищесі негізінде құрылған.

1920 жылдың күзінде бірінші және екінші мемлекеттік еркін көркем шеберханалар бірыңғай оқу орнына - ВХУТЕМАС (жоғары көркем-техникалық шеберханалар) қайта құрылды. Жаңа оқу орнында сегіз факультет құрылды: сәулет, көркем (кескіндік, мүсін) және өндірістік (полиграфиялық, тоқыма, керамикалық, ағаш өңдеу және металл өңдеу).

Барлық осы өзгерістер жоғары көркем мектептің төңкерістен кейінгі жалпы реформасы шеңберінде өтті. Вхутемас жаңа міндеттерге жауап беретін, атап айтқанда, өнеркәсіп үшін көркем кадрлар жасау қажеттігіне өзге түрдегі жоғары мектеп ретінде құрылды. 1920 жылғы 25 желтоқсандағы білім беру туралы Совнаркомның қаулысына сәйкес Вхутемас «өнеркәсіп үшін жоғары білікті суретші-шеберлерді, сондай-ақ кәсіби-техникалық білім беру үшін нұсқаушылар мен жетекшілерді дайындау мақсатымен арнайы жоғары техникалық-өнеркәсіптік оқу орны» болды [7].

Бұл оқу орнының құрылымы ерекше болды, онда өндірістік (ағаш өңдеу, металл өңдеу, тоқыма, керамика, полиграфия) және көркем (көркем, мүсін) факультеттер архитектурамен біріктірілді. Барлық бағыттағы студенттерді өнердегі жаңа авангард ағымдарының жетістіктерімен таныстырды. Іс жүзінде, Вхутемас көркем авангардтың теориялық ережелерін іске асыру және тексеру бойынша педагогикалық зертхана болды.

Вхутемаста оқыту құрылымы дәстүрлі емес болды: өндірістік факультеттермен және шығармашылық бағыттағы факультеттермен қатар, барлық дайындық курсы бар, яғни негізгі бөлім деп аталатын, 1923 жылы түпкілікті құрылған. Негізгі бөлімде «түс», «көлем», «кеңістік» және «графика» пропедевтикалық пәндер оқытылды. Мұндай құрылым кеңістіктік өнердің барлық түрлері үшін жалпы пластикалық негіз құруға бағытталған.

Оқытудың формалды-аналитикалық тәсілдерімен қатар, Вхутемаста әр түрлі топтар мен шеберлердің жеке көркем бағыттары қалыптасты. Әдістеме ренессанс дәуіріне қарай шыққан шебер мен мұғалім арасындағы қарым-қатынас принциптерін ұштастырды. Оқушылар мен оқытушыларға бағыттарды таңдаудың толық еркіндігі берілді. Көптеген шеберханаларды Лефтің жұмыс тобына кіретін өнердегі сол ағыстардың өкілдері басқарды. Осылайша, жоғары мектепке жаңа шығармашылық кезеңдер келді. Әр жылдары Вхутемастың шеберханаларын В.Кандинский, А.Родченко, В.Татлин, Л.Лисицкий, В.Степанова, Л. Попова, И.Клюн сияқты суретшілер басқарды. Вхутемаста авангардтық қозғалыстан рационализм және конструктивизм сияқты ірі шығармашылық ағымдар өсті. Өндірістік факультеттерде Строганов училищесінде өткен қолданбалы өнер, ою-өрнек және стильдік дәстүрлер

өндірістік өнер принциптерімен ауысты. Педагог-суретшілерден басқа, онда жаратылыстану ғылымдары, технология және колөнер тарихы бойынша көптеген мамандар жұмыс істеді [8].

Бұл оқу орнының тарихы өте серпінді. Жоғары оқу орнында 10 жыл бойы факультеттердің біріктірілуі мен бөліністерімен, оқу бағдарламалары мен көркем қондырғылардың өзгеруімен қатар ұйымдастырушылық құрылыстар жүрді. Вхутемастың ішінде өнердегі авангардтық бағыттарды ұстанушылар мен дәстүрлер арасындағы, конструктивист-өндірісшілер мен теоретиктер арасындағы өткір идеологиялық күрес үнемі жүргізілді. Атақты өнертанушы С.О.Хан-Магомедовтың ойы бойынша Вхутемастың сәулет факультеті кеңес архитектурасындағы жаңашыл шығармашылық бағытты қалыптастырудың маңызды орталығы болды. 1920 жылдардың екінші жартысында оның оқытушылары арасында сәулет авангардының бірінші «ондығына» кіретін шеберлердің жартысынан көбі шоғырланған олар Н.Ладовский, А.Веснин, И.Дауыстар, К.Мельников, В.Кринский, М.Гинзбург, И.Леонидов. Сәулет факультетінде шығармашылық әлеуеттің осындай шоғырлануы КСРО-ның барлық көркем қоғамдастығының көзқарастары көрсетілген студенттік жұмыстар сапасының айтарлықтай жоғарылауына әсер етпей алмады.

Вхутемас тарихында әрбір оқу орны ректорының қызметіне байланысты идеялық бағыт бойынша бірнеше түрлі кезеңдерді бөліп көрсетуге болады. Е.В.Равдель (1920-1922), В.А.Фаворский (1923-1926) және П.И. Новицкий (1926-1930) ректор қызметінде болды. Негізгі қайшылықтар станоктық немесе өндірістік өнерге қатысты болды. Белгілі бір уақытқа белгілі бір үрдістердің біріншілігі жалпы бағытты өзгертуге де жетті. Мәселен, Равел кезені өнеркәсіп үшін кадрлар даярлауға бағытталуымен сипатталды, бұл конструктивистік бағдардағы бірқатар сол шеберлердің (Родченко, Лавинский, Киселев) негізгі бөлімшеден өндірістік факультеттерге көшуіне әкелді.

Өндірістік өнерге енгізілген өзгерістермен көбі келіспеді, ЖОО басшылығының ауысуына және оның қайта құруына әр түрлі топ студенттер мен оқытушылар арасында туындаған жанжал болды. Фаворский ректор болғанда, Вхутемас жақсы кезеңдерді бастан кешірді, оған дәлел 1925 жылы Парижде өткен халықаралық көрмеде алған марапаттар. Неміс Баухаузымен қатар Вхутемас сол кездегі көркем оқу орындарының әлемдік авангардында тұрды. 1926 жылы жаңа қайта құрылды және Вхутемас ВХУТЕИН (жоғары көркем-техникалық институт) болып өзгертілді.

Вхутемас-Вхутеинді барлығы 1398 адамдар бігірді, олардың көпшілігі сәулет, көркем және полиграфия факультеттерінде оқыды. 1930 жылы Вхутеин тиімсіз деп танылды және жоғары білімнің жалпы реформасының кезекті кезеңі барысында таратылған. Бұрынғы факультеттер тиісті мамандандырылған жоғары оқу орындарына қосылып, олардың одан арғы қызметінің негізін салды (Мәскеу сәулет институты, Мәскеу полиграфиялық институты, Пролетар бейнелеу өнері институты, Тоқыма институты, Орман техникалық институты).

Веналық шеберхана (нем weiner-werkstatle) 1903 жылы Австрия мемлекетінің астанасы Венада ашылған, ол сәулетші, суретші, дизайнер

саудагерлерінің бірігуі мақсатында пайда болған. Шеберхананың негізгі белгілері, бірінші дүниежүзілік соғысқа дейін:

- абстракциялық өрнектер;
- геометриялық сарындар;
- шахмат тақталары;
- квадраттар;
- торлар.

Бірінші дүниежүзілік соғыстан кейін:

- салтанаттылық;
- ою-өрнектер;
- барокко стиліндегі сарындар.

1903 жылы Венадағы «Сецессион» (Sezession – «неміс тілінде-Secession, Sezession; латын қаріпінен-secessio» - өнердегі прогрессивті бірнеше суретшілер тобы Австрия мен Германиядағы суретшілер одағын мойындамайтын, консервативтік суретшілерден бас тартқан ұйымды атаған. Сецессион ұйымы 1892 жылы Мюнхенде құрылған. Бұлардың соңынан Максом Либерманнның жетекшілігімен Берлиндегі Сецессион тобы бас көтерді, олардың негізгі қарсылықтары жалаңаш суреттер, мүсіндер еді) тобы Иозеф Хофман, Кломан Мозердің, банкир Фриц Варидорфердің қатысуымен ашылды. Мекеме британ ұйымының үлгісімен Гильдии Чарльз Эмбидің қатысуымен ашылған.

Иозеф Хоффман - австриялық сәулетші, интерьерге орасан зор мән берген дизайнер, Отто Вагнердің шәкірті. 1903-1932 жж. аралығында Веналық шеберханашылардың 200-н аса дизайнерлері жиһаз, киім, графика проектісімен айналысқан (Сурет 19). 1903 жылдың күзінде алтын, күміс, тері және ағаш материалдарынан бұйымдар шығарыла бастады. Сондай-ақ қағаз түптеу (переплет) және сәулет бюросы мен дизайн студиясының (бұрынғы Хорман қарамағында болған) жұмыстары жүргізілді. Вена шеберханасы өзінің кіршіксіз тазалығымен, жақысы жарық бөлмелерімен және жұмысқа деген ерекше көңілімен ерекшеленді [9]. Шеберхана мүшелері әсіресе Хофман, бұйымдарды өтімді бағалармен шығаруға қарсы болды, олардың мақсаты ең сапалы әрі төзімді, қымбат бағалы материалдардан бұйымдар шығару еді. Сондай-ақ Хофман толассыз пайда табу көзіне наразылық білдіріп жасалған бұйымдарға кепілдік беруді қолдады.

Вена шеберханасының басшылығын өз назарына аудару үшін К. Мозер мен Й.Хоффман шеберхананың нақтылы графикалық концепциясын қолданды. Жарнамалы материал ретінде олар өте тың, сонымен қатар өте ұтымды - ашық хаттардағы суреттерді қолданды. Оның басты мақсаты мұндай ашық хаттардағы суреттерді тарату арқылы жарнамалау емес, сондай-ақ құнды, әдемі бұйымдардың суреттерін естелікке сақтап қою ісі жоспарланды.



Сурет 19. Иозеф Хоффман - австриялық сәулетші

1905 жылдары Вена шеберханасының шеберлер саны жүзден асты, олар Сецессион ұйымында өнер туындыларынан беделді орындарға ие болды (Сурет 20). 1905-1910 жылдарға дейін Вена шеберханасы сәндік қолөнер бұйымдарын жасауда ерекше даму жолына түсіп үлкен жетістіктерге ие болды. Осы жылдары ең әдемі көз тартарлық құнды жұмыстарды көптеп шығарды. Әлемнің түкпір-түкпіріне Хоффманның өте керемет сәулет жобалары, Климттің құнды сәндік қолөнер бұйымдары, Вена шеберханасының барлық бұйымдарына дизайннің фирмалық белгісі ретінде таралды [10].



Сурет 20. Вена шеберханасының мұражайы. Австрия, Вена.

Шеберхананың бұйымдары «Студия» және «Неміс өнерінің декорациясы» атты журналдарда авторлық жұмыстар ретінде жарияланды, 1914 жылы шеберхананың шеберлері кельн көрмесіне қатысты. Ал 1925 жылы Париждегі халықаралық көрмеге қатысып өз бұйымдарымен көпшілікті тәнті етті. 1903 жылдан 1932 жылға дейін шеберхананың 200-ден астам қызметкерлері жиһаз, киім, тұсқағаз, графика, әйнек бұйымдарының, метал өңдеу және қыш бұйымдарының жобаларымен айналысты. Вена шеберханасының 1921 жылы Берлинде, 1929 жылы Нью-Йоркта филиалдары ашылып қарқынды жұмыс істегеніне қарамастан 1932 жылы бұл шеберхана түбегейлі өз жұмысын тоқтатты.

Бақылау сұрақтары:

1. «Баухауз» мектебі қандай мемлекетте және қай қалада ашылды, оның ерекшелігі қандай?
2. В. Гропиус және М.Фрайм деген азаматтар кімдер, олардың жетістіктері қандай?
3. «Баухауз» мектебі негізгі қандай саладан білім берді, мақсаты қандай болды?
4. ВХУТЕМАС оқу орнының тарихында қандай үлкен өзгерістер болды?
5. ВХУТЕМАС оқу орнының оқыту бағдарламасы қандай бағытты ұстанды?

6. Вена шеберханасы қай жылы ашылды және оны кімдер қолдады?
7. Сецессион ұйымының негізгі мақсаты қандай болды?
8. Вена шеберханасының ерекшеліктерін ата?
9. К. Мозер және Й.Хоффмандеген азаматтар кімдер, олардың жетістіктері қандай?

2. ДИЗАЙН ТҮРЛЕРІ

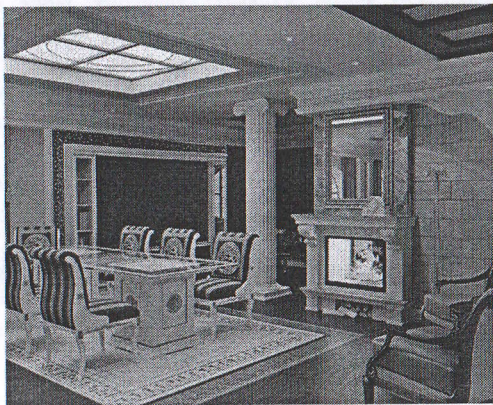
2.1 Дизайндағы стильдер

Стиль - бұл сәулет, жоба, композиция тілі және кез келген басқа тіл сияқты басқа бағыттардан тілдерді, бөлек сөздерді қабылдайды. Мұнда композиция, сәулет, құрылыс және әрлеу материалдарын білу қажет. Барлық осы құрамдастар «стиль» ұғымын анықтайды.

Сәулет стильдердің дамуы мен ауысуы тарихпен тығыз байланысты. Дәуірдің ауысуы әрдайым стильдің ауысуына әкеп соқтырды. Біз эклектика дәуірінде өмір сүреміз. Эклектика архитектураның табиғаттан тыс даму дәуірі деп аталады. Эклектика алдыңғы стиль аяқталған кезде, ал жаңа әлі құрылмаған кезде пайда болады. Сол кезде сәулетшілер барлық сәулет мұрасына үйреніп, жинақталған тәжірибені қайта ойластырады. Қалай болғанда да, эклектика архитектураның қазіргі заманғы тарихы дәл осылай түсіндіреді. Сондықтан, бірдене салу немесе интерьерді жасау біздің алдымызда стиль тандау өте қиын міндет болады.

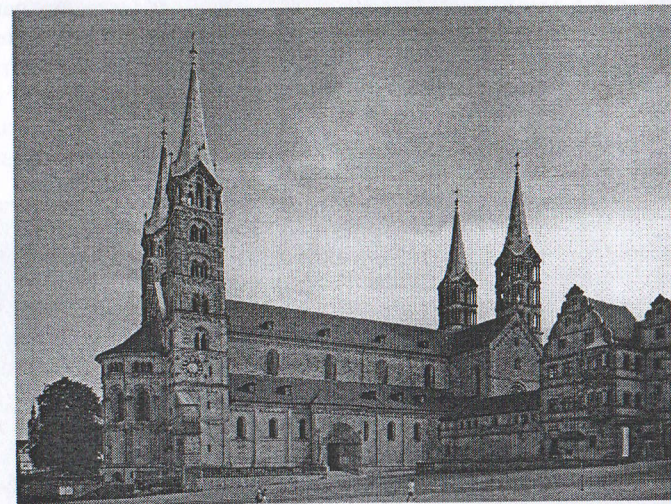
Мысыр стилінде қабырғалар, пилондар, колонналар әдетте иероглифтік жазбалармен және жерлеу рәсімдерінің көріністерімен орын алды, онда адамдардың фигуралары Мысырдың тән кейпінде - басы мен дененің төменгі бөлігі - профильге, ал дене мен қолдар - фас бейнеленген. Құрылыстарда 3 түрлі баған - лотос тәрізді (капитель) гүл немесе лотос бутоны түріндегі, папирус тәрізді (папирус бумасы түріндегі капитель) және гаторикалық (ит басы бар гатор - әйел құдайының басы бейнеленген капитель) кездеседі [11].

Антикалық стиль - ежелгі Греция мен Римнің архитектурасын антикалық деп түсінеді. Эгей теңізі аралдарында пайда болған ежелгі грек архитектурасы соншалықты үйлесімді және тұтас болды, ол кейіннен кейінгі стильдермен (Ренессанс, Классицизм, Неоклассицизм) еліктеуге арналған эталон ретінде алғашқы көз ретінде қабылданды (Сурет 21).



Сурет 21. Антикалық стиль.

Романдық стиль (XI-XII ғғ.) Ежелгі Римнің сәулеттік дәстүрлерін қайта жандандыра бастады және нәтижесінде Ром (Рим, латын тілінде) сөзінен өз атауын алды. Роман стилін жасаушылар-мүсіншілер, сәулетшілер, кескіндемешілер-өз туындыларында сұлулықты іске асыруды қалаған. Бұл стильдің дәуірі мәңгілік тарихқа жанасудың ерекше сезімін, христиан әлемінің маңыздылығын білдіреді. Сол кездегі интерьерлер мен сәулет құрылыстарында жылу мен үйлесім, Арка пішіндері және керемет тыныш декор көрінеді (Сурет 22).

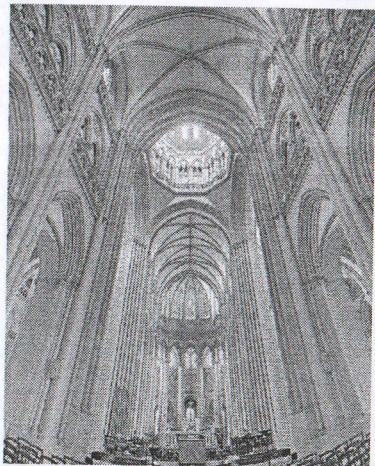


Сурет 22. Роман стилі. (Бамбер соборы)

Готика (XII-XV ғғ.) - Францияда пайда болған сәулет стилі, өзінің талғампаздығымен ерекшеленеді. Онда қолданылатын түстер мен материалдар ғана емес, олардың үй жағдайымен үйлесімдігі мен стильдік бірлігі, көне заттардың қазіргі заманғы заттармен үйлесімдігі маңызды. Әдемі қоймалардағы суреттер, алтын жалатылған рамадағы айналар, кілемдер мен гобелендер, қабырғалардың маталарымен бөлінген, әдемі безендірілген гардиндер. Француз үйлеріндегі терезелер еденнен шығып, әрдайым кішкентай балкондар бар. Күрделі психологиялық жағдайдың стилі, ол қазіргі заманғы адамды түсінуде орта ғасырлар бойы жүзеге асты. Готика - негізінен архитектуралық стиль, бірақ дизайн және интерьер басқа стильдерден өте маңызды айырмашылығы бар, өзінің жеке және салыстырмайтын бет: үлкен терезелер, көп түсті витраждар, жарық әсерлері. Үлкен ажурлы мұнаралар, барлық конструктивтік элементтердің тігінен көрінеді [12].

Готикалық стиль ұзақ пропорциялармен, кең, шамадан тыс жоғары созылған үй-жайлармен сипатталады, онда адам өзін аз жасаумен сезінеді. Готиктің жұқа қабырғалы құрылыстарының "тас шілтерлері" - атыс аркалары түріндегі түсті витраждардың туылу уақыты. Бұл конструктивтік жүйе үлкен

терезелердің, тамаша жарықтандырудың арқасында күмбездің бұрын-соңды болмаған биіктігіне қол жеткізуге мүмкіндік берді (Сурет 23).



Сурет 23. Готикалық стиль.(Кутанс Готикалық собор, Франция)

Барокко (XVII-XVIII ғғ. басы). Бұл стиль басқа стильмен шатастыру өте қиын. Ол Готика сияқты өз дәуірінің іске асуына айналды. Барокко өнер тарихында алғаш рет екі ұғымды -өмір салты мен стилін біріктірді. Болмыстың сезімдік - дене қуанышы, қайғылы қақтығыстар стильдің шабыт көзі болып табылады (Сурет 24).



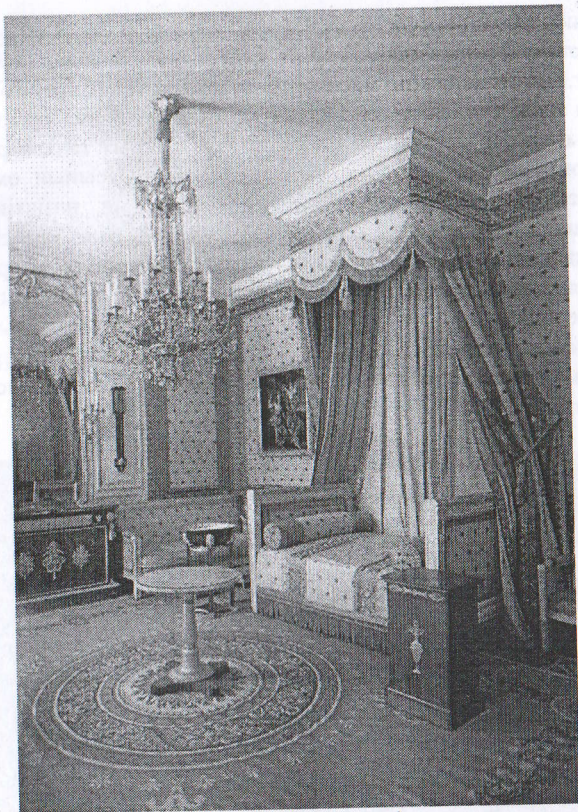
Сурет 24. Барокко стилі.Сан-Карло-алле-Куатро-Фонтане

Классикалық стиль-XVII-XIX ғ. басы. Классицизмға айқын геометриялық формалар, ұстамды декор және қымбат, сапалы материалдар (табиғи ағаш, тас, жібек және т.б.) тән, көбінесе мүсіндер әшекейлер бар (Сурет 25). Сол дәуірдің сәулетшілері орыс табиғатының жұмсақтығымен және орыс мәдениетінің ұмтылыстарымен бір мезгілде антикалық формаларды таңқаларлық үйлесімді байланыстырған осындай тәсілді тапты. Патша ауласының өмір сүру стилі тамаша өткен Эллададан алынған тыныштық пен нәзіктікті өзгертті. XIX ғасырдың басында әдебиетте, мүсін және кескіндемеде классицизм өзін-өзі жеді. Өнер қайраткерлерінің зайырлы топтарында стильге өткір сын түсті, ол былай деп жариялады: классицизм идеалдыққа өз ұмтылыстарының суығынан өлді. Интерьер дизайнында, керісінше, классицизмге тән байлық пен ұлылық шамадан тыс жүктемеге дейін өсті. Грецияның көркем мұрасы француз революциясының жарқын оқиғалары аясында Рим мұрасына ауысты. Бұл көңіл-күйді жаңа стильге айналдырған Ампиризм деп аталды.



Сурет 25. Классикалық стиль.

Ампир (XIX ғасырдың басы) - классицизм ұрпағы, Рим империясының сән-салтанатына еліктейтін салтанатты, әскери-триумфалды стиль (Сурет 26). Интерьер дизайнында әскери эмблемасы бар бай декор қолданылады. Нысандары үлкен және нығайтылған. Ампиризм негізінен Францияда танымалдыққа ие болды, бірақ ол жерде ұзақ уақыт тұралмады. Көп ұзамай оны өткен стильдердің барлық ыңғайлылығы мен қадір-қасиетін үйлетірген әлдеқайда жылы стильді алмастырады [13].



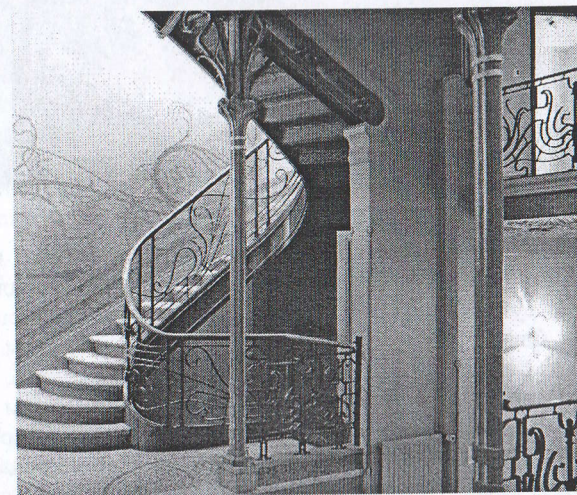
Сурет 26. Амбир стили.

Эклектика (XIX ғасыр, 1830-1890 жж.). Қандай да бір дәрежеде эклектика әр түрлі мәдениеттер диалогының сөзсіз салдары ретінде өмір сүрді, алайда өнердің негізін қалаушы принципі XIX ғасырда болды. Барлығына кінәлі романтизм, оның тарихи уақытта еркін қозғалу философиясы және өнердегі қатаң канондардан бас тартуы. Өткен стильдердің интерьерлеріндегі ыңғайлы және әдемі болғаны сәнді және өзекті болды. Өнердің көптеген сыншылары эклектиканы шамадан тыс жүктемемен және нашар талғаммен, даралық болмаумен айыптады (Сурет 27). Дегенмен, оның өзіндік ерекшелігі бар: пластикалық пішіндер, тоқыманың көптігі, жиһаздың жұмсақтығы мен ыңғайлылығы, көптеген сәндік элементтер Шығыс, Жерорта теңіз елдерінің мәдениеттері туралы еске түсіретін.



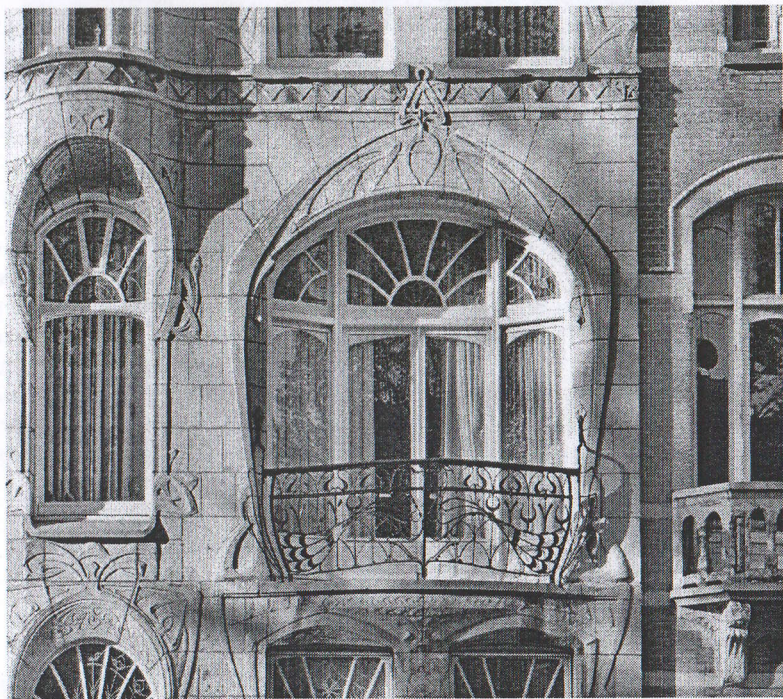
Сурет 27. Эклектика стили. (Қазан қаласындағы барлық діндер Ғибадатханасы (Ресей) Ильдар ханов)

Модерн - XIX ғ. соңы XX ғ. басында интерьер дизайнына жаңа сәндік элементтерді енгізген стиль. Германия мен Австрияда оны юнгендстиль, Францияда - ар нуво, Англия мен Ресейде - модерн, Италияда - либерти деп аталды. Модерн XX ғасырдың жаңа дәуірінің басында тұрды, сондықтан тек қайталанбас және керемет болуға міндетті болды. Бұл стильді жасаушылар, өнер түрлеріне қарамастан, оған өткеннің барлық үздік жетістіктерін және өз уақытының ең таңдаулы және талғампаз идеяларын енгізді. Интерьер дизайнында өсімдік өрнегіне, икемді ағымды пішіндерге назар аударылды, Заманауи интерьер дизайнында ең танымал стиль (Сурет 28).



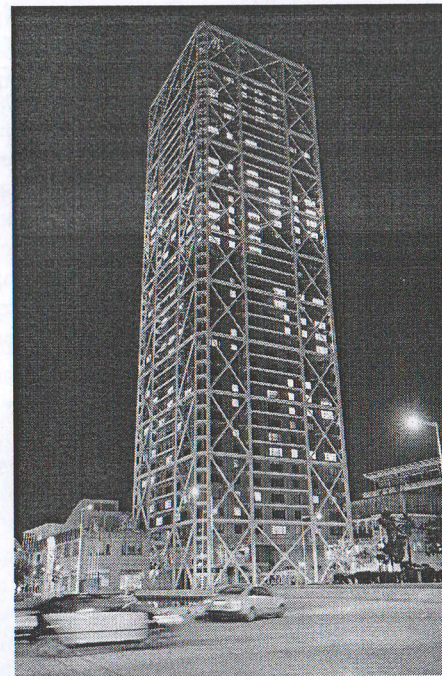
Сурет 28. Модерн стили.

Ар-нуво (art nouveau, модерн) XIX ғасырдың соңында архитектурада, өнерде және Еуропа дизайнында неоготикаға қарсы дамыған стиль. Оған асимметрияға айқын беталысы бар тік, тегіс кескіндер тән. Жиназ декорында табиғи және өсімдік себептері бар. Ар-Нуво стиліндегі жинау үшін шаш ағындары бар әйел фигураларының бейнесі тән. Ресейде бұл стиль Модерн деп аталды (Сурет 29). Бұл стильдің символы-өсімдік элементтері, ирис және орхидея гүлдері ерекше оқылған [14].



Сурет 29. Саулеттегі Ар-нуво стилі.

Хай-текстилі Британияда XX ғасырдың 70-жылдары пайда болды. Техниканың соңғы жетістіктерін қолдануға негізделген жобалау стилі мен теориясы. Конструкциялардың шығыңқы элементтерінің және инженерлік жабдықтардың болуы айрықша ерекшелік болып табылады. Хромдалған құбырлар, металл беттер, қосылыстардың оқшауланған бөгеттері, бұрандамалар - ғарыш кемелері туралы ойлану мен қазіргі заманғы түсініктерді куәландырады. Барлық атрибуттар "жоғары технологиялар" интерьерінде сұранысқа ие (Сурет 30). "Хай-текке" сән толқын тәрізді, не жана құрылымдық және әрлеу материалдарының пайда болуымен немесе белгілі технологияларға деген сұраныстан шығады.



Сурет 30. Хай-тек стилі

«Сәлем Китти» -пастель тондарын, біркелкі емес дөңгелектелген шекаралар мен ретро-футуристік қаріптерді қолданатын стиль. Бұл күлкілі жапон комикстерінің, Швед марионеткалар мен анимацияланған таңбалардың қоспасы. Бұл стиль дизайнерлері осы ретро-футуристік көзден шабыт алады, тіпті қазіргі заманғы китчтің өзінің қайталанбас бағытын жасағанда. "Сәлем Китти" стилінде безендіру Spase Girls тобының жанкүйерлерін, жасөспірім қыздарға арналған журналдарды жарнамалау үшін тамаша. Бұл дизайн құттықтау ашық хаттарды, кәдесыйларды ресімдеу үшін қолданылады.



Сурет 31. Сәлем китти стилі

Викторианстилінің шығу тегі Король Викторияның (1837-1901 жж.) Ұзақ патшалығының тарихымен, «стильдер шайқасы», индустриалды революция, «өнер және қолөнер» қозғалысы немесе Англиядағы эстетикалық бағытқа сәйкес келеді. Дегенмен, өнер тарихында «Викториан стилі» - XIX ғасырдағы ағылшын және американдық дизайндағы бағыт, ол шамадан тыс сәндік сипатталады. XX ғасыр сәулет саласындағы көптеген сыншылар мен сарапшылар Викториан стилінің маңыздылығын жоққа шығарып, оның нашар дәмін көріп, абсурдтық нүктеге жетті [15]. Дегенмен, Викториан стилі кейде алдыңғы және кейінгі дәуірдің стилінде жетіспейтін энергия, өмірлік және еркіндікпен ерекшеленеді, олар XX ғасырдың дизайнын болжайды. Викториан стилі екі бағытқа бөлінеді: керемет безендіру стилі (мемлекеттік және әкімшілік ғимараттар, шіркеу архитектурасы) және қатаң стиль (өнеркәсіп, көлік) (Сурет 32).



Сурет 32. Викториан стилі. (Carson Mansion үйі, Юрика (Калифорния), АҚШ)

1851 жылы Кристал Паласта өткен Бүкіләлемдік көрменің құжаттарында табуға болады. Қазіргі заманға сай көрінетін бұл ғимарат жаңа материалдардан, парақ шыныдан және металдан жасалған. Дегенмен, экспонаттар мүлде өзгеше сипатқа ие болды, көрменің әр қатысушысы басқаларды күн көрген күлкілі нашар дәмімен асып түсіруге тырысады. Көрнекі көрме каталогы және керемет түсті литографтар осы керемет контрастты егжей-тегжейлі зерделеуге

мүмкіндік береді. Фонда ғимараттың таңғажайып қарапайым құрылысын көруге болады. Грек бағаналары мен готикалық аралар бар; әр нысанның адам мен жануарлардың суреттері, жапырақтары, гүлдері және күрделі арабескалары безендірілген, олар бірінші кезекте тарихи мәнерлермен ешнәрсе болмайды. Локомотивтердің, тапаншалардың, телескоптардың және түрлі механизмдердің моделі «көркем» заттардың арасында жоғалды. Кескіштегі аққулар, «екі қанатпен» безендірілген папье-машах креслолары, «Француз Ренессанс элементтері бар», «Axminster» кілемдерінің фабрикасы, гүлді үлгілері бар басылған маталармен безендірілген үстелдер бар [16].

Өнеркәсіптік төңкеріс жеңілдетілді және соның салдарынан бұрын қолмен арзандатылған тұрмыстық заттарды өндіру процесін жасады. Айта кету керек, бұрынғы дәуірмен салыстырғанда көркемдік қасиеттер (кейде тек көркемдік емес) нашарлаған. Өнерге дейінгі кезеңде суретшілер, сәулетшілер (жиі өзін-өзі үйрететіндер) және қолөнершілер ұзақ уақыт бойы баяу дамып келе жатқан дәстүр бойынша жұмыс істеді. Жиһаз жасаушы қолөнерді бірте-бірте тауып, ең үздік өнер туындылары мен сәулет өнерінің мысалдарында өзінің дәуірінің стилімен танысты. Тігіншілердің материалдары мен үлгілеріне үлкен көңіл бөлді. Күмісшілер, шыны шайбалар, сағаттар, ағаш ұстасы және сылақшы эстетикалық жетілдірулерді практикалық тұрғыдан жақсы бағаланған, клиент үшін белгілі бір дәстүрде жұмыс істеді.

Тігін ісі өнеркәсіптік өндіріс болғанда, зауыт жұмысшылары өз кәсіпорындарында өндірілген маталарды жобалауға қатысқан жоқ. Зауыт жиһаздарын жиһаз дайындаушылар жасамады, ол конструкцияны дамытуда рөлін атқармаған жұмысшылардың машина бөлшектерінен құрастырылды. Конструкция кемшіліктермен байланысты болды, оны тек қана сатып алушылардың көптеген әшекейлерді қажет ететінін білетін зауыттар мен менеджерлердің иелері қабылдады және өнеркәсіптік өндіріс олардың барлық тілектерін оңай және жылдам қанағаттандыра алады.

АҚШ: Викториан стиліндегі тақырыптар бойынша өзгерістер Американдық викториан стилі ағылшын Викториан стилінен әлдеқайда ерекше болды. Тәуелсіздік үшін күрескеннен кейін, америкалықтар демократиялық идеяларды құрметтесе де, Ұлыбританиядағыдай процестерді бастан кешті. Фермерлер ауылдарды тастап, қалаға көшіп, менеджерлерге, білікті жұмысшылар мен кәсіпкерлерге айналды [17]. Тұрғындар материалдық игіліктің символына айналды. Еуропадан тауарлар ағымы өсті. Америкалық кескіш, McCormack жинау машинасы, Colt револьвері және Уолтэм сағаттары Янкидің жасампаздығы мен практикасы туралы айтады, бірақ сәулет таза практикалық тапсырмалардан бас тартты. Тарихшылар көбінесе Виктория стилін бірнеше тәуелсіз стильдерге бөледі: Ағаш готика - американдық неоготика. Ланкет арқандары готикалық әшекейлермен безендірілген ағаш элементтермен бірге қолданылады. Жиі түсті шыны қорғасын қақпақтарына салынған. Әдетте бұл стильде шағын теміржол вокзалдары мен ауылдық шіркеулер салынуда.

Италья стили - бұл төрт шұңқырлы шағырдың, террастардың, лоджиялардың, кронштейндер мен мұнаралардың бұрыштарымен сипатталатын стиль. Терезелер мен есіктер көбінесе жартылай айналмалы аркалармен аяқталады.

Италья стилі қарапайым үйлер үшін танымал болды, бұрғылау құмтасынан, шатырлардан және веранда жеке үйлер мәртебесін көтерді. Ішкі ғимараттардың бәрінде орталық жылыту (әдетте ыстық ауа), газды жарықтандыру, ванна бөлмесі және ас үй бар. Тағамдар ағынды судың, алғашқы көмірдің, содан кейін газ плиталарының және тоңазытқыштардың пайда болуымен жақсарды. Үйлердің орналасуын қамтамасыз ететін кіріктірілген шкафтар, сондай-ақ жатын бөлмелеріне іргелес қосымша киімдер, жиі ағын сумен жууға арналған шұңқырлармен жабдықталған. Үлкен үйлерде мәрмәр төсеніш және кіріктірілген айналар болды (Сурет 33).



Сурет 33. Италия стиліндегі интерьер

Италия дизайны және шығармашылықтары. Іс-әрекеттердің негізгі бағыты: жазық сызбалы нысандар, қарқынды композиция, жылжымалы элементтер, кеңістікті минимизациялау. Қазіргі заманда қолданылатын материалдар: шыны, болат, пластика. Өнер мен дизайн өндірістік процеске бағынуы тиіс дегенге сенім. Геометриялық, нақты, жұмыстың шамамен математикалық тәсілдерін қолдану. Суретші жаңа, функционалдық заттарды құруға жауап беретін жұмысшы болып саналған. Өнер қоғам өміріндегі маңызды рөл атқарады және адами тәжірибені бейнелейтін қажетті құрал болып табылады дегенге сенім. Геометриялық, нақты, жұмыстың шамамен математикалық тәсілдерін қолданды, олар үшін негізгі нысандар тікбұрыштар,

шаршылар мен шеңберлер болды – олардың көмегімен машиналардың табиғат алдындағы артықшылығын көрсетті [20].

XX ғасырдың басында Италияда «Дизайн» мамандығы және сол кездегі заманауи талаптарына сай мамандар болған жоқ. Тұрмыстық керекті заттардың, үй жабдықтарының кең көлемді талғамы және оларды жаңаша талашпен жасайтын шеберлер мен суретшілер де болмады. Олар жасанды түрде бұйымның формасына сынақ жүргізді, сәндік қолөнерге орасан зор көңіл бөлді. Уақыт өте келе қолөнер де тоқтаусыз жүріп жатты, бірақ адамдардың эстетикалық модерніне сұранысы қанағаттандырмады, яғни бұйымдарға сұраныстар азая бастады.

Италия өнеріне «Модерн» талаптарын жаңғыртатын және «Лаконизм» стилін ұстанатын суретшілер ауадай қажет болды. «Модерн»-қазіргі заман, жаңа заман деген мағынаны білдіреді, ал бейнелеу және қолөнерде арнаулы бір бағыттың қазіргі заманға сай талаптарын білдіретін стиль. XIX-XX ғасырдың басында бүтін бір форманың өткен конструкциялық шешімдеріне өз наразылығын білдіруші, «Лаконизм» белгілі ойды қысқа, анық, нақты етіп айтып беретін қасиет. Алайда ғылым мен техниканың дамуына байланысты ескі эстетикалық талғамның дамуына байланысты ескі түсініктерді жалғастыру мүмкін болмады, өйткені қоғам мен тұрмыстық техника ерекше қарқынмен дами бастаған еді. Кішігірім сәулет туралы ұғымдар пайда бола бастады, жиһаздар жаңарды, олардың құны да өзгерді, бір санынға қалыптаса бастады. Негізгі элементтердің конструкциясы түзу сызықтар, тік бұрыштар, шеңберлер және т.б. геометриялық денелер болды.

Италия дизайнінің дамуына 1928 жылдан шыға бастаған, аты аңызға айналған бас редактор, италия сәулетшісі, дизайнер Джо Понти (1891–1979) басқарған «Domus» журналы орасан зор ықпал жасады (Сурет 34).



Сурет 34. Танымал италия сәулетші-дизайнер Джо Понти

Журналдың ерекшелігі әр түрлі сәулет, көркемсурет топтарының бірлесуіне ықпал жасап модернизм мен классиканы біріктіру мақсатында италия мәдениетін дамытуды көздеді (Сурет 35). Екінші дүние жүзілік соғыстан кейін мемлекетке өзгеріс енгізу қажет болды [21].



Сурет 35. «Domus» журналы

1947 жылы мемлекетті қалпына келтіру ғана емес, сондай-ақ жаңаша деңгейге шығаруға барынша күш жұмсалды. Сол жылы Милан қаласындағы үш жылда бір рет өтетін сәулет және дизайн саласынан халықаралық «Триенал» көрмесі ұйымдастырылды. 1940 жылдың аяғы мен 1950 жылдар аралығында Италия елі экономикалық толқуға ұшырап тек 1950 жылдан кейін ғана дизайнның өнері көрініп әлемге танымал бола бастайды. Сол жылы Domus журналына дизайн теоретигі Макс Билл «Функциядан тараған әдемілік және функцияның әдемілігі» атты өзінің бағдарламалық мақаласын жариялай бастайды. Бұл мақалаға 1956 жылы ең жақсы дизайн журналы деген ат беріліп нүкте қойылады. Өндірістік дизайн ассоциациясы (ADI), өз алдына келесі міндеттерді қояды, дизайндағы техникалық және эстетикалық деңгейді көтеру, оны жарнамалау және пікірталас алмасу, өндіріс тауарларындағы дизайнерлерді ынталандыру, елдегі дизайнның көптеп бой көтеруін, таралуын қамтамасыз ету.

«Оп-арт» ол оптикалық өнері деген мағынаны білдіреді. Оптикалық өнер(оп-арт— қысқартылған түріндегі англия тілінен *optical art*- оптикалық өнер) - XX ғасырдың екінші жартысындағы бейнелеу өнерінің ағымында әртүрлі оптикалық иллюзияны, ондағы жазықтықтағы және кеңістіктегі фигуралардың ерекшеліктерін қолданған. Бұл өнердің негізгі қалыптасқан жері – АҚШ, Еуропа [18].

Оптикалық өнердің негізгі белгілері:

- Муар (Муар-жалтырауық тоқыма түрі) өрнегін қолдану, ақ пен қара түстерінің қарсыластығын, концентрленген шеңберлерді пайдалану.

Негізгі мәліметтері: қозғалысқа еліктеу үшін геометриялық формаларды қолдану (Сурет 36).

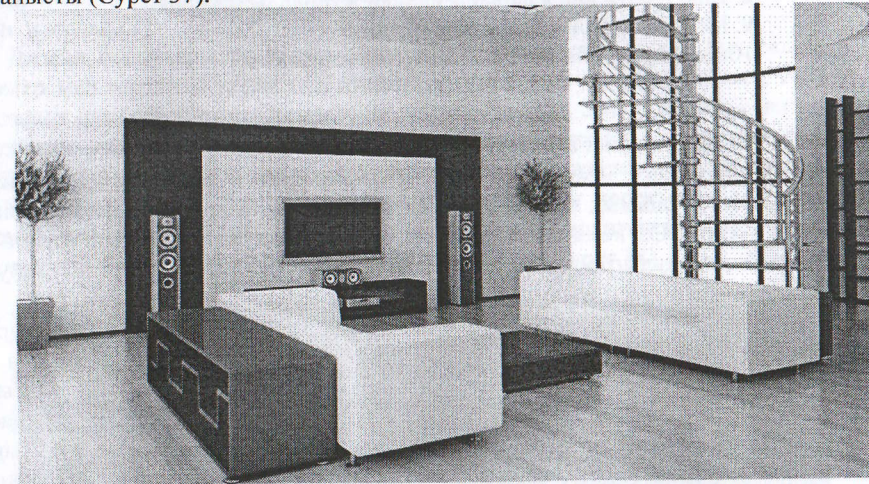


Сурет 36. Оп-арт стиліндегі интерьер

Жарық түстерді, концентрленген шеңберлерді және муар өрнектерін Виктор Вазарели, (Вазарели-Франция суретшісі, график, мүсінші, Венгрия тумасы, «оп-арт» бағытының негізін қалаушы, әйгілі суретші Жан-Пьер Иваральдың баласы) Ричард Анушкевич, (Анушкевич-Американдық суретшісі, оп-арт бастамасының қолдаушысы, 1948-1953 жылдардағы польша эмигрантының баласы) Джозеф Альберс, (Альберс-Неміс және Американдық суретшісі, дизайнер, ақын, теоретик және оқытушы), Бриджет Райли, Ада Рейнхард, Кеннет Ноланд және Ларри Пуно деген дизайнерлер қолданды. Бұл стиль оп-арттың бәсекелесі болып саналды, ол графикалық дизайнға және жиһаздан бастап тұсқағазға дейін бөлменің ішкі көрінісіне елеуі ықпалын тигізді. Абстрактілі визуалды эсерлер бөлменің ішкі көрінісінің дизайнына және жарнамаға өте ыңғайлы, мысалы – «Суперграфика» секілді әйгілі үлкен қабырғалық панно.

Минимализм - (ағылшын тілінен- *minimalism* ал латын тілінен – *minus* өте аз мөлшер деген мағынаны білдіреді) ол дизайнда келесі мінездемені сипаттайды: қарапайымдылықты, нақтылықты және анық жобаны, артық заттардың болмауын. Классикалық әдіс-айлаларды, көркемөнер материалдарын көптен емес, ашырқана қолданбайды. Минималистер өндірістік және табиғи

материалдарды, қарапайым геометриялық формаларды ортақ түстер негізінде пайдаланады (мысалы қара, сұр), және өте аз көлемдерді қамтиды. Минимализмнің негізі конструктивизм мен функционализммен тығыз байланысты (Сурет 37).



Сурет 37. Минимализм стиліндегі интерьер

Дизайн интерьеріндегі заманауи минимализмді арнаулы бұйымда қолданылатын түс пен кеңістігі арқылы мінездеме беріп анықтауға болады. Маңызды мұндай интерьерді құруда күзiретiлiктердiң iшiндегi жобалау жұмысы өте сауатты кеңістікті таңдауда маңызды іс болып табылады [19].

Оның қабырғалары және төбесі табиғи жарық беретіндей, ауа кеңістігі де өте кең, оның бөлмедегі ортасы көлемді әрі жарық, ортада сезіну көлемі еш кедергісіз, артық қабырғасыз, терезелері үлкен, табиғи жарықпен қамтылған, бөлмені қоршаған ортамен және интерьердің бөлігі ретінде байланыстыратын қабілеттілігін сезіну өте маңызды.

Минимализмдегі интерьерді құру немесе айқындау негізі келесі заңдылықтармен анықталады, олар;

- ортадағы кеңістігінің көлемімен, жиһаздардың және аксессуарлардың шағындылығымен, аздығымен;
- ортадағы кеңістіктің әртүрлі табиғи жарықтығымен;
- түрлі-түсті ашық палитра түсі, жартылай тондағы.

Бақылау сұрақтары:

1. Викториан стилінің ерекшеліктерін атаңыз?
2. Италияндық стилінің ерекшеліктерін сипаттап беріңіз?
3. Оп-арт ұғымы қандай мағынаны береді?
4. Ричард Анушкевич және Виктор Вазарели деген азаматтар кімдер, олардың жетістіктері қандай?
5. Минимализм қандай мінездемені сипаттайды?

6. «Domus» журналы қай кезден бастап шығарыла бастады, оның бас редакторы кім болды?

7. Макс Биллдің бағдарламасы өндірісте қандай орын алды?

8. Джо Понти қай жылдары қандай журналды басқарды?

9. Модерн стиліне сипаттама беріңіз?

10. Барокко стилінің ерекшеліктерін атаңыз?

2.2. Дизайнның бағыттары

Қазақстан сәулет өнері мектебінің қалыптасу үрдісіндегі мәдениеттанушылық машық пен ерекшелік осы жоспарда даусыз өзектілікке ие болып тұр. Өз кезегінде тек дұрыс анықталған қазақстандық сәулет өнері мектебінің қалыптасу үрдісі ғана оның бүгінгі жағдайда дамуының тенденциялары мен заңдылықтарын түсінуге мүмкіндік бере алады.

1990 -2000 жж. кең көлемде баяндалған материал сыншылар мен мамандар тарапынан сәулет өнерін қабылдауда кейбір тоқырауларға алып келді. Бұрынғы сөзсіз таңқалыстар керісінше бағалаумен орын ауыстырды. Осы тұста көп уақыт бойы типологиясы бойынша әртүрлі сирек ұшырасатын нысандарды салудың шығармашылық міндеттерін жүзеге асырумен байланысты жаулап алу әрекетінен бас тарту мәселесі көтеріледі. Сондай-ақ теоретиктер мен практиктерде кешегі өткен кәсіби құштарлықтармен болып жатқанды тереңірек зерттеудің қажеттілігін дәлелдейтін бүгінгі күннің шығармашылығы арасында қайшылықтар байқалады. Бұл мүлде кеңестік дәуірдің мұраға қатынасы бойынша тарихи мәдени болып келген ұрандық көтеріңкі сарыннан босаған, жаңа әдістердің негізінде мүмкін болады. Өткен кезендердің сәулет өнерін қарастыру замануи құбылыстарды түсінудің үлкен қажеттілігіне айланған ұлттық мектептің даму динамикасын талдаудың мәдениеттанушылық сыны тұрғысынан, сондайақ тарихи аспектіде зерттеуді де қажет етеді.

Кәсіби және халық мәдениеті қатынасының контекстінде осы уақытқа дейін арнайы зерттеу нысаны болмаған республикамыздың ұлттық сәулет өнері мектебінің қалыптасу тарихына арналған жоғарыда айтылған ой аталған жұмыстың тақырыбын таңдап, оның практикалық мәнділігі мен өзектілігін анықтайды. Қазақстанның бүгінгі сәулет өнерін қарастыратын әдебиеттер оны бүкіл кеңес сәулет өнеріне ортақ үрдісінің, көптеген ғимараттардың типологиясы мен қала құрылысындағы жетістіктері мен үлесі жоспарының контекстінде қарастырды[22].

Ұлттық мектептің ерекшелігі мен динамикасы Алматы құрылысында өзін толық көрсетті, ол қала құрылысы бойынша материалдардың басымдығын анықтады. Қазақстан сәулет өнері дамуының әрбір кезеңінде ұлттық мектеп күткендей өзіндік мәселелерін шешу басым тұрды. Өз уақытының құрылғыларымен ерекшеленген осы бағыттағы жұмыстың теориялық және практикалық нәтижелері Қазақстан Республикасының сәулет өнеріндегі кәсіби мектебі қалыптасуының күрделі үдерісін бақылауға

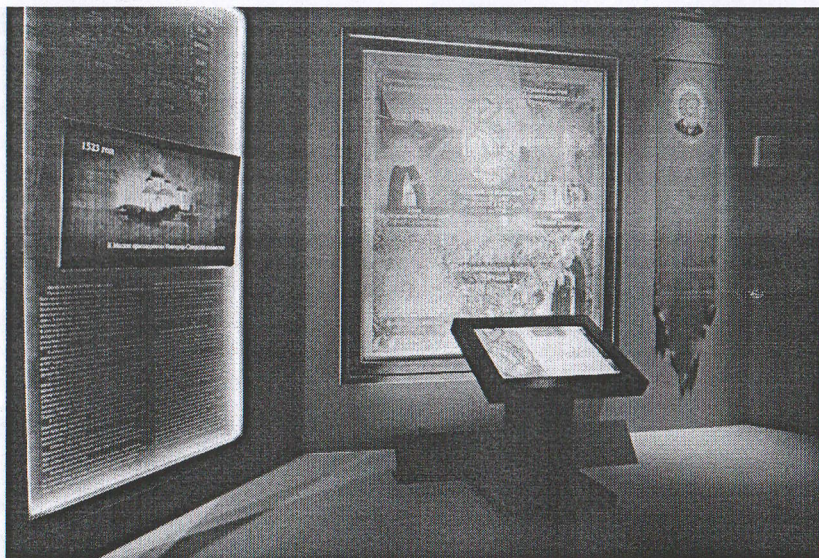
мүмкіндік береді. 1920-30 жылдардағы сәулет өнері, жобалық құрылыстық практика, Қазақстандағы кеңес билігінің жеңісімен алғашқы кездері азаматтық инженерлер өз қызметін жалғастыра берді, 1930 жылдың ортасына дейін жергілікті және сырттан келген жобалаушылар бүкіл Орталық Азияға арнап жұмыс жасады[23].

Дизайн бағыттарының бірі EXPODESIGN болып табылады. Бұл салаға көрмелер мен мұражай көрмелері дизайнын, көрме стендтері дизайнын, сату орындарын дамыту, сыртқы жарнаманы қосуға болады. Эксподизайн 3 негізгі бағыттарын қамтиды: мұражай экспозициясының дизайнын мен стендтер көрмесі; сауда орталықтарының безендірілуі; сыртқы жарнама. Эксподизайн нені білдіреді: мүмкін бұл қызмет бағыты, көрсетілім көрсететін, тауарды, экспонат пен процесті демонстрациялау. Бұл орта архитектуралық, сәнді, интерактивті, басқа да құралдармен қамтамасыз етеді (Сурет 38).



Сурет 38. Интерактивті стенд

Көрмелік стендтер уақытша сәулет өнерін қолдана отырып, оңай құрама конструкциялар мен дәстүрлі құрылыс технологияларын қолдана отырып жобаланады. Көрме стендтерінің үрдістегі дизайнын жоғарғы, сәнді стендтермен салыстыруға болады, себебі жыл сайын жаңа технологиялар пайда болуда, ал тұтынушы ұсыныстары күрделі және ұйымдастырушылар жаңа өнімді бақылап қана емес әрдайым жаңа өз идеяларын ұсынып отыруы керек. Бүгін модерн мен ашық түстер ұнаса ертең ақ ағаштан жасалған және классикалық стиль ұнауы мүмкін. Жарық көрме стендтерін пайдалануды ұлғайту маңызды болып саналады: лайтбокс, ішкі жарықтандыру, жарқырататын подиумдар, экспозициялармен тіреулерді стандартты емес тауарлар (Сурет 39). Технологияның дамуына байланысты интерактивті стендтерді пайдаланады: бейне қабырғалар, сенсорлы экрандар, 3D.



Сурет 39. Интерактивті экспозиция

Жеке дизайнмен жасалған стендтер, компанияның фирмалық стилінің айнасы болып табылады, сондай-ақ мақсаттарын, идеялары мен артықшылықтарын өз мақсаттарымен жеткізеді.

Сыртқы жарнама (визуалды)-«ашық аспан астында» орналасқан арнайы уақытша немесе стационарлы құрылымдарда бекітілген мәтін, графикалық түріндегі жарнама, сонымен қатар ғимараттардың, үйлердің жоғары бөлігінде, көше жабдықтары элементтерінде, көшесің жүретін бөлігі немесе жол бойларында орналасқан түрлері.

Билбордтар мен такталардағы жарнама. Билбордтардың мәлімділігінің өсуі, ең алдымен олардың орналасуына жеңіп алған орындарына әсер етеді. Ең маңызды трассалар мен магистральдарда орналасқан билбордтар, ереже бойынша жүргізушілермен жолаушылардың назарындағы қолжетімді құралға айналады.

Бүгінгі күні Қазақстанда жарнамалардың 3м X 6 м. өлшемді сериялық такталар көп тараған. Плакаттардың салдарлы өлшемдері – 9 ш.м.-ден 36ш. м.-ге дейін суретке күш және айбат береді. Көлемі ұлғайтылған жарнама бейнесі (сүт пакеті, шоколад бөліктері және т.б.) назар аударып қана қоймай, таң қалдырары сөзсіз. Жарнаманың шығар бөлігі кеңістігін ұлғайту тақтаның ауқымын ғана улкейтіп қоймай, тың шығармашылық шешімдер қабылдауға мүмкіндік береді.

Жарықтандыру жарнама плакатының әсерін еш жоғалтпайды. Қоғамдық билбордтардағы жарнама күні-түні, жұмыс күндері де, мереке күндері де жұмыс істейді. Жарнама берушіге прайм-тайм немесе қарбалас кезең үшін қосымша қаражат төлеудің қажеті жоқ: билбордтарға арналған прайм-тайм

тәулігіне 24 сағат қызмет етеді. Қуаты күшті лампылармен жарықтандырылған билборд кешқұрым сағаттарда және қараңғы түнде жолдың көңілсіздігін жасырып, көздердің шаршауына жол бермейді және жүргізушіге өзіндік маятармен қызмет етіп отырады.

Ғимарат қабырғаларындағы жарнамалық винилді панно. Кез келген өлшемдегі түрлі бейнелерді басып шығаруға және оларды винилді қағазға басуға мүмкіндік беретіндей компьютерлік технологияның пайда болуымен бірге сыртқы жарнамаға жаңа дәуір туды. Тіпті кішкентай клиенттердің өзіне өзін Ұлы сезінердей қайталанбас мүмкіндік пайда болды.

Жарнама өлшемі тек қабырғаға арнайы сурет керіліп қойылатын кәсектің көмегімен ілінетін баспа өлшемінен ғана шектеледі. Суретшілердің, фотографтардың, әрлендірушілердің үлкен өлшемді паннодағы таптырмас қиялдарын іске асыру және оларды қажет жағдайда тираждау айтарлықтай проблема емес. Мұндай жарнаманың ұзақтығы, ауа-райының қолайсыздығына төзімділігі, үлкен өлшемі мен түрлі бояулары оның даңқын асқақтатуды қамтамасыз етті. Олардың қызмет ететін кезеңі полиграфиялық плакаттармен салыстырғанда, аймен емес жылдармен есептеледі.

Флекс жаңбырға, қарға және желге төзімді болып келеді. Флекстің сақталу ұзақтығы – 5 жыл. Бояулардың төзімділігі мен айқындығы сурет бейнеленген технологияға байланысты. Ереже бойынша, толыққанды бейнеленген суреттер үш жылға дейін өңін жоғалтпайды. ММТ технологиясы юойынша дайындалған винилдік панно өзіндегі бояулар мен сурет ақындығын . жылға дейін жоғалтпайды.

Винильдік панно 1 ш.м.-ден 250ш.м дейін, қажет жағдайда одан да үлкен өлшемде болуы мүмкін

Дисплейдегі жарнама көлемді электрондық дисплейлер сыртқы жарнаманың тиімді түріне айналғалы біршама уақыт болған. Көз тартар суреттер мен түрлі-түсті бояулардың қанықтығы еріксіз бас бұруға және келесі сюжеттің ауысуын күтіп бақылауға мәжбүрлейді.

Үлкен экраннан көрсетілетін мәтіндік ақпарат, компьютерлік графика, бейнероликеттер жадыда ұзақ уақыт қалардай әсер етеді. Үлкен бейнеэкрандар электрондық динамикалық жарнама мен сыртқы жарнама беруде өзіне бар жақсыны қамтыған.

Толықтүсті газоразрядты панель негізіндегі электрондық экрандар кез келген мәтіндік, графикалық және бейнеақпаратты беруге қабілетті. Түстік гамма шексіз (4096 түс), сондықтан сансыз түрлі нюанстарды шығаруға мүмкіндігіміз бар.

Электрондық дисплейлер үздіксіз әсерімен сыртқы жарнаманың сенгісіз құндылықтарының бірі болып отыр. Жарнама роликтерін көрсету бір минутқа да тоқтамайды: Ақпараттық және жарнамалық сюжеттер бір бірін алмастырып, әр 5-10 минут қайталанып отырады. 5 минуттық цикл кезінде бір ролик тәулігіне 320 рет айналады. Осындай жағдайда 15 секундтық бір роликті таныстырудың жинақты уақыты күні бойы – бір жарым сағат.

Дисплей өлшемі оның орналасқан орны мен шолу мүмкіндігіне байланысты. Бейнеэкраннан көлемі 2,5 ден 200 ш. М.- ге дейін , бірақ өлшемі шектелмеген , себебі бейнеэкрандар стандартты модульдерден жинақталады.

Экрандарды дайындайтын жаңа технологиялар және оларды компьютердің көмегімен меңгеру оларды кез келген орынға – ғимарат шатырына және жеке тұрған құрылымға орнатуға мүмкіндік береді.

Заманауи шетелдік жарнама саласындағы жаңа интерактивтік технологиялар. Жарнаманың пайда болуы мен дамуы кезеңдерінде оның тарату әдістері мен құралдары болғаны хақ. Адамзат өркениетінің дамуына сай жарнаманы жариялау жолдары да өзгеріп отырады. Түрлі технологиялық жетістіктерді адамзат қоғамының барлық салаларында пайдалану кеңінен етек жайған жаһандану дәуірінде ақпарат алмасу құралдарының қарқынды дамуы заңдылық. Солардың бірі – бүгінгі таңда қолданысқа кіре бастаған интерактивті ақпарат тарату технологиялары болып табылады .

Адамның қоғамдық немесе тұрмыс ортасында қажетті ақпаратты алу жолдарының ең жылдам әрі тиімді түрі болып табылатын осы интерактивті құралдарды қолдану – қазіргі кезеңде оңтайлы тәсіл екендігі сөзсіз. Нарықтық заманда тұтынушының сұранысын жедел түрде қанағаттандыру осы күнде тауар өндірушілер мен түрлі қызмет үшін күн тәртібінде тұрған басты мәселе болып табылады.

Жарнаманың тарихына көз салсақ оның даму кезеңдерінде түрлі технологиялар қолданылғаны баршамамызға мәлім. Қазіргі кезеңде ақпараттық технологиялардың қарқындап дамуына байланысты жарнаманы таратудың жаңаша тәсілдері пайда болуда. Жалпы жарнама таратудың құралдарына сай екі топқа бөліп қарастыру қалыптасуда: біріншісі – «дәстүрлі » жарнама тарату құралдары, ал екінші – « интерактивті » жарнама тарату құралдары.

Ақпараттың жылдам ағысы заманында өз тауары мен қызметін жарнамалауға мүдделі брэндтерге тұтынушы көңілін өздеріне аудартуда жарнаманың дәстүрлі түрлерінен гөрі заманауи интерактивті түрлерін қолдану экономикалық тұрғыдан алғанда әлдеқайда тиімді болатынын түсіну қалыптасуда.

Экономикасы жоғары дамыған елдерде интерактивті жарнама қолдану қолға алынуда. Ал, біздің елімізде бұл озық технологияны меңгерген мамандардың тапшылығы мен аталмыш технологияларды қолдануға кететін қаражаттың тапшылығы кедергі болуда.

Дегенмен, еліміздің астанасында осы озық технологияларды қолдану қолға алынуда. Әрине, жарнаманың дәстүрлі, яғни қалыптасқан түрлері:

-көшедегі сыртқы жарнамалар: билбордтар, қалқандар мен нұсқауыштар;

-баспа өнімдеріндегі жарияланатын жарнама түрлері;

-бұқаралық ақпарат-теледидар, радио және интернет арқылы берілетін жарнама түрлері бар.

Күнделікті өмірінде ерікті де еріксіз түрде жоғарыда аталған жарнама түрлері әрдайым тұтынушының назарын түрлі тауар өндірушілер мен

қызмет көрсетушілердің ұсыныстарын тынымсыз уғыздау нәтижесінде күніне жеке адам 300 жарнама түрінен хабар алатындығын, осы салада жасалған соңғы ғылыми зерттеу жұмыстары нәтижесі дәлелдегені анықталды.

Дегенмен, соңғы кезде дәстүрлі жарнама технологиялары қазіргі интерактивті жарнамасын салыстырғанда өз позициясын жоғалта бастауда. Оның басты психо-физиологиялық себептерінің бірі - дәстүрлі жарнама өнімдерін жұртшылық көру және есту каналдары арқылы адам пассивті түрде қабылдайтын болса, интерактивті жанраманы сенсорлық экран арқылы қол немесе басқа да дене мүшелері қимылдары мен қатар дауыс беру көмегімен қозғалысқа келтіріп, активті түрде қарым-қатынас жасауға мүмкіншілік алуында болып табылады.

Жоғарыда аталған психо-физиологиялық себептермен қатар, басқа да мамандардың осы мәселе төңірегінде жасаған зерттеу жұмыстарын зерделеу нәтижесінде төмендегідей мағұлматтар анықталды.

Интерактивті жарнаманың тиімділігінің себебін анықтау үшін оның ерекшеліктеріне тоқталып өтейік:

-интерактивті жарнама интернеттен де басқа кез келген ақпарат тасымалдау құрылғыларында және коммуникация каналдарында қолданыла алады. SMS-технологиялар – жарнаманың осы түрінің ең қолайлы коммуникациялық каналы болып есептеледі;

-интерактивті жарнаманың тұтынушыға әсер етіп қана қоймай, онымен бірге бірігіп қарым-қатынас жасауы - оның негізгі артықшылығы болып табылады. Интерактивті жарнаманың ең басты мақсаты- тұтынушының брэндпен тек рансляция кезеңінде немесе тауарды сатып алу кезеңінде ғана емес, одан да кейінгі уақытта байланыста болуын қамтамасыз ете алуында;

-интерактивті жарнама – бұл тауар немесе компания айналасында бирәсми тобын құрайтын субкультураны қалыптастыру;

-интерактивті жарнама – бұл мақсатты аудиториямен жалпылама түрде ғана емес, оның я дросымен мақсатты түрде жұмыс жасау. Себебі, аудитория ядросы - болашақ брэндке лояльды тұтынушылар болып табылады. Олар жаңа брэндтік идеяны беріле қолдаушы болып қана қоймай, оны мақсатты аудиторияның басқа мүшелеріне барынша уағыздау жасаумен белсене айналысады;

-интерактивті жарнама әлеуметті-типтік эмоциялардың үстіңгі қабатымен емес, керісінше олардың шынайы орта туралы түсініктерінің тереңірек қабаттарымен жұмыс жасайды. Адамның әлем туралы бұндай базалық түсініктері ерте балалық шақта қалыптасып, өмір бойы өзгеріссіз қалады. Сондықтан да, базалық нормалар мен құндылықтарға бойлаған брэндтік идеялар адамдардың шынайы өмірінде өз орынын берік алуына септігін тигізетіні хақ;

-ең бастысы – интерактивті жарнама әмбебап әдістер мен ұсыныстарға тәуелді емес.

Интерактивті жарнама компаниясын атқармас бұрын, әуінде потенциалды тұтынушыны анықтап алу қажет. Бұндай зерттеу *түріпсихологиялық сегменттеу* деп аталады. Ұсынылып отырған тауар немесе қызмет түрін тұтынушының әлеуметті-психологиялық портретін құрастырып алу керек. Тек соның негізінде интерактивті жарнама акциясын сауатты және дәл жобалауға болады.

Осы салада жасалған зерттеу жұмыстарының негізінде анықталған заңдылық – жоғарыда аталған интерактивті жарнама тәсілдерімен салыстырғанда анағұрлым экономикалық түсім беретіндігі анықталған.

Ендігі кезекте интерактивті жарнама түсінігін анықтап алайық. Интерактивті жарнама – бұл белгілі бір бренд идеясын уағыздау және белсенді түрде тұтынуға тарту мақсатында потенциалды немесе қазіргі кезеңде бар тұтынушы аудиториясының ядросымен тығыз қарым-қатынас жасау болып табылады.

Осы күнде күнделікті тірлікте адамдар интерактивті жарнама элементтерін жиірек кездестіреді. Солардың қатарына теледидар каналдарында өтетін небір интерактивті дауыс беру арқылы нәтижесіне ықпал етуге болатын байқаулар мен реали-шоуларды атауға болады.

Бұндай интерактивті режимде жұмыс жасайтын интернет-сайттарды да мысалға келтіруге болады. Бірақ та бұл жағдайда да тұтынушы экранның арғы жағында болып жатқан оқиғаға тек шектеулі түрде ықпал ете алады.

Жарнаманы таратудың осы күндегі ең қолайлы түрінің бірі – бұл әрине интернет желісінде орын алған жарнама түрлері болып табылады.

Қазіргі кезеңде тұтынушылардың үйден немесе кеңседен шықпай-ақ көңіліңіз қалаған түрлі тауарларды әлемнің кез келген жерінен сатып алу мүмкіншілігі бар. Шет елге қызметтік іс-сапарға немесе туристік саяхатқа бару үшін арнайы уақыт бөліп, әуе жайға, теміржолкассасына немесе туристік агенттікке барудың еш қажеті жоқ. Қажетті интернет сайттың қызметіне жүгінсеңіз болады. Аталған қызметтерден басқада түрлерінің сан алуанын осы күнде отырған жеріңізде тапсырыс беру арқылы қол жеткізуге болады.

Әлемнің тең жартысынан басым тұрғыны бүгінгі күнде өзі қалаған қызмет түрлері мен тауарларды интернеттегі веб-сайттар көмегімен таба алады. Демек, қызмет пен тауарды жылжытудың басты құралдарының бірі – жарнаманың осы веб-сайттарда кеңінен орын алуы заңдылық.

Сонымен қатар, веб-сайттар арқылы қажет тауар мен қызмет түрінің жарнамасымен ғана танысып қоймай, кез келген тауар немесе қызмет жайлы егжей-тегжейлі мағлұмат алуға және арнайы сатып алу парағын толтыру (Checkout) арқылы тапсырыс беруге ыңғайлы.

Дегенмен, бұл жағдайда да жарнама танысу немесе қажетті ақпарат алу толығымен интерактивті режимде өтпейді. Тұтынушы өзі қалаған мерзімде және қалаған тауарды немесе қызмет түрімен ғана белгілі бір деңгейде қарым-қатынас жасайды. Бұл жағдайда тұтынушы жаңа брендтердің немесе жаңа жарнамалық акциялардың назарынан тыс қалады.

Сол себепті, ұсыныс жасаушылардың жаршысы жарнамалық компаниялардың жаңа іс-шараларын неғұрлым көп жұртты қамту мақсатында жаңаша жарнамалық айла тәсілдер ойлап табуына тура келеді. Солардың тиімді құралдарының бірі бүгінгі кезеңде пайда болған түрі – интерактивті жарнама тарату құралдары болып табылатыны сөзсіз.

Жалпы жарнама түсінігі латын тілінен аударғанда «reclamare» – айғақтау, жар салу деген мағынаны білдіреді және нарықта белгілі бір жарнамаланушы нысан туралы ақпаратты кез-келген құрал қолдану арқылы кез-келген тәсілмен тарату, барынша көп жұртшылықтың назарын аудару, кейінде де олардың көңілінен тыс қалмау бағытында үзбей жұмыс жасауды жалғастыруды көздейді. Ендігі кезекте осы күндегі қолданыста бар интерактивті жарнама құралдарына шолу жасап өтейік.

Бұрынғы, яғни дәстүрлі жарнамалардың басым көпшілігі (көшедегі билборд, жарнама парақтары, буклеттер және т.б.) статистикалық (қозғалыссыз) формада болғандықтан адам назарын тек бір сенсорлық канал – көзбен көру арқылы іске асырылатын. Ал, кейінгі жарнамалық видео роликтер көзбен көрумен қатар есту каналы арқылы қабылдануымен қатар динамикалық (қозғалысты) формада берілетін болды. Әрине, бұл тәсіл алдыңғысына қарағанда адам назарын тез аудару мүмкіншілігіне және ол жарнамадағы сюжетті эмоционалды түрде бақылау арқылы есте сақталу қасиетіне ие болатын болды. Сондықтан оның тиімділігі артты.

Дегенмен, осы аталған екі жарнамалау формаларын тұтынушы тек бақылаушы ретінде қабылдайтын. Ендігі кезекте тұтынушыны жарнама үдерісіне белсенді түрде араластыру және көпшілік орындарда интерактивті жарнама құралдарын қолдану етек жаюда.

Әрине әуелде, интерактивті сөзінің түсінігін анықтап алайық: ағылшын тілінен алынған «inter» – аралық және «active» – қызмет, қимыл-қозғалыс, белсенділік мағынаны білдіреді. Сонымен интерактивті (аралық қимыл-қозғалысты) формадағы жарнама дегеніміз – өнім өндірушінің жарнама арқылы тұтынушымен өзара қарым-қатынаста болуы деп білеміз.

Тұтынушымен белсенді қарым – қатынас жасайтын жарнама түрлеріне әрине, үлкен сауда орталықтарында мерекелік жарнамалық акциялары өткізу іс-шараларын немесе көшедегі тірі адамның белгілі бір тауары немесе бренд символын үстіне киіп, өткен-кеткен адамдармен қарым-қатынас жасауын да айтуға болады. Тиімділік тұрғысынан алғанда бұндай интерактивті жарнамалық шаралар жоғары нәтиже береді деп айту қиын және потенциалды аудиторияны көлемді түрде қамтуға қолайсыз. Бұндай жарнамалық шаралар біріншіден – көлемі жағынан, екіншіден – мерзімі жағынан шектеулі болып келеді.

Қазіргі замандағы статистикалық тұтынушының портретін сомдап көретін болсақ, ол – үлкен мегаполис тұрғыны, қауырт тірлік кешетін адам, уақыт өте тығыз, жұмысбасты, жанұясының кешке үйге асығыс жету, арасында баласын бақшаға немесе мектепке апарып салу – қайтып алып кету, дүкенге күнделікті азық-түлік сатып алуға жүгіре кіріп шығатын, орта жастағы әйел немесе ер адам делік. «Осындай қарбалас тірлік кешіп жүрген адамға белгілі бір

тауар мен қызмет түрін қалай жарнамалау қажет?» деген сұрақ туады. Осындай «көкейкесті» мәселені шешу жолында жарнама саласында қызмет жасайтын түрлі мамандар жұмыс жасайды. Атап айтқанда, маркетингтер, аналитиктер, дизайнерлер және т.б.

Бақылау сұрақтары:

1. Қазақстан сәулет өнеріндегі көрнекі ескерткіштерді атаңыз?
2. Қазақстанның заманауи сәулет өнеріндегі бағыты?
3. Қазақстанның осы күнге танымал сәулетшілерін атаңыз?
4. Дизайн бағыттарының бірі EXPODESIGN-ға сипаттама беріңіз?
5. Қандай интерактивті стендтерді білесіз?

3. ДИЗАЙНДАҒЫ ЗАМАНАУИ ТЕХНОЛОГИЯЛАР

3.1 Дизайндағы жобалау әдістері

Графикалық және үш өлшемді кеңістіктегі нысандарды демонстрация жасау мақсатында орналастыру – архитектура мен графикаға тән іс- әрекет. Графиканы алып жүру тек қана бір парақ қағаздың міндеті ғана емес, оны шешуге дизайнер-график қатысуы тиіс болатын, күрделі де өлшемді (көрме стенділері, көрсеткіштер), арнаулы жобалауды қажет ететін масштабты нысан.

Графикалық дизайн түсінігінің сыртқы шекарасының бұлыңғыр болуы оның типологиясын әдеттегі бейнелеу өнеріндегі графика сияқты түсіну кедергі келтіреді. Қолданбалы графиканың бір түрі болып табылатын кітап және газет, журнал графика дизайн тұрғысынан алғанда бейнелеу өнері (иллюстрация немесе қаріп жасау) нысаны болып табылумен қатар келісім бірлікте орындалатын техникалық редакциялау, теру, беттерге бөлу т.б сияқты қызметтердің нысаны болып есептеледі.

Графикалық дизайн түрлерін жіктеу нысанды жобалауға байланысты. Графикалық дизайнның барлық формаларында қолданылатын мәтін, негізгі теру мүмкіндігі сөз мәтіні арқылы жобаланатын баспа маңызды рөл атқарады. Бұл жерде дайын формаларды (тақырып, сөз, мәтін бөлігі, аяқтау суреті т.б.) болсын, ақпаратты тасымалдау қатынасы (газет жолақтары, афиша жиектері) бойынша болсын «орналастыру» маңызды кезең болып табылады.

Графикалық дизайнның бір түрі болып табылатын «өндірістік дизайн» өнімдік өндіріспен және оның өнімдерімен байланысты. Жұмыстың басты нысаны бұйымның және фирманың белгісі этикеткалар, маркалар, орау мүмкіндіктері және басқалар болып табылады. Графикалық дизайн коммерция, қызмет көрсету, демалыс және сауықтыру саласында кең таралған. Жарнамалық графиканың плакаттары мен афишалары, жарнамалық кітапшалар мен хабарландырулар, таратылым қағаздары, буклеттер, каталогтар, күнтізбелер, белгілер, жапсырмалар және басқаларды жобалаумен байланысты.

Графикалық дизайн негізгі мақсаты үнемі мекеменің қызметі және өнімдерімен байланысты фирмалық стильді жасауда айрықша маңызды орын алады. Фирмалық стильдің негізгі элементі логотип, қаріп, түстер гаммасы, композициялық ұстанымдар стандарттық минимумнан (фирмалық бланк, конверт және визиттік карточка) бастап, фирманың жарнамасын, көлік мүмкіндіктерін, фирма интерьерінің көркемдік стилистикалық шешімін, қызметкерлердің киім моделдерін барлық құжаттарын безендіруге дейінгі кең сфераны қамтиды.

Графикалық дизайн сәулеті және қала ортасы дизайнымен өзара тығыз байланыста болады және бұл байланыс әр түрлі көріністе беріледі. Графикалық дизайн бірнеше түрлерге бөлінеді. Архиграфика визуалдық коммуникацияның мүмкіндіктері мен әдістері жүйесін өзіне қосады, суперграфика визуалдық белгілер мен символдар (диаграмма, тоникалық белгі пиктограмма), интерьердегі сияқты графикалық элементтер (витриналар, көрмелер) және ашық

сәулет кеңістігі.Қандайда болмасын жобалау қызметі,оның үстіне сәулеттік авторлық ойды графикалық визуализациялаусыз болуы мүмкін емес.Сәулет графиканы негізгі түрі әрқайсысының бейнелеу ерекшелігі бар және белгілі талапқа жауап беретін,эскиз сызба және сәулет суретті жобалау үдерісі болып табылады.Соңғы кездері машиналық графика кең көлемде таралды.Компьютерлік графика-бұл әдістер мен іс-әрекеттерді,дайындық үдерісін автоматтандырумен жағдайластырылған,компьютердің көмегімен ақпараттық графикалық қайта жаңғырту және қайта құру құбылысы.Жұмыс нысандары болып,бұл жағдайларда кинематография мен теледидарда қолданылатын графикалық элементтер болып табылады.

Дизайн затының түсінігі - заттар әлемін көркемдік конструкциялау саласымен ұштастырады. Дизайн - көркемсурет және сәулет өнерінің өнеркәсіп бұйымдарының ең үздік үлгілерін жасау және заттық ортаны үйлестіру шараларын қамтитын бағытының атауы. Дизайн қызметінің ерекшелігі - әсем әрі көркем жасалған тұтыну заттары мен бұйымдардың қоршаған ортаға лайық үйлесімін жүзеге асырып, ұдайы олардың жаңа үлгілерін ойлап табу болып табылады [24].

Дизайнның негізгі міндеттерінің бірі, жағымды эмоциялық жай-күй тудыру, бұл жерде жобалау үрдісінің оның кімге, неге бағытталғанын ескеріп, сол ортаның қалыптасқан қатынастар ерекшелігін жоғары құндылықтар деңгейіне дейін дамытып, қажет болған жағдайда өзгертуге ұмтылу көзделеді. Осы тұста дизайнның қай саласы болмасын оның көркем жобаларының тәрбиелік мәні болатыны. Міндеттерді іске асыруда шығармашылық ойды көркем жобаға айналдыру үшін, туындының мағынасын түрлендіре білдіру тәсілі ретінде кейбір әсірелеу әдістері қолданылуы мүмкін. Дизайнерлік жобалау дизайн түріне және оның күрделілігіне байланысты іске асырылады. Егер графикалық дизайн коммуникациясы және фирмалық стиль мақсатын орындаса, ал өндірістік дизайн заттарының пайдалану көзін анықтап, оның эстетикалық жағын жақсартады. Фирмалық стиль - ол тек фирма мен оның тауарына ғана тән бейнені қамтымайды, оның сапасына да үлкен мән береді. Фирмалық стиль мынандай элементтерден тұрады:

- тауар белгісі;
- логотип - фирманың ерекше жазылған және арнайы дайындалған толық немесе қысқаша аты;
- фирмалық ұран, сөз мәнері (слоган) - бұл фирма ұраны;
- фирмалық блок - белгі мен логотиптің композициялық бірігуі;
- бірыңғай стиль;
- фирмалық түс немесе түстер жиынтығы;
- фирмалық константалар (формат, мәтін версткасы).

Фирмалық стиль - дизайнның заманауи және өзекті түрінің бірі. Көптеген зерттеушілер оны маркетингтік коммуникацияның ерекше түрі деп қарастырады. Фирмалық стильде түстердің жиынтығы, графикалық және басқа да тұрақты элементтері тауардың (қызметтің) көріністік және мағыналық бірлігін құрайды, фирма жайлы ақпаратты береді. Фирмалық стиль ұйым

өмірінде мынадай маңызды қызметтер атқарады: 1. Имидждік қызмет. Беделі мен абыройын арттырудағы компанияны дамыту мен қолдау. Фирманың мұндай түсінігі бүкіл аудиториямен қатар оның тауарларына да әсер етеді. Көптеген адам тауар сапасын танымал тауар белгісіне қарай бағалайды әрі анонимдік тауарларға қарағанда бұлар үшін көп ақша төлеуге де дайын. 2. Теңдестіру қызмет. Фирмалық белгі тауарлар мен жарнаманы теңдестіріп, олармен фирма арасындағы байланысты анықтайды. 3. Сараланған қызмет. Жалпы қаржыдан фирманың тауарлар мен жарнамаларына бөлінген көзі. Ол тауарлар ағыны мен жарнамаға бағытталған нақты «ақпарат тасымалы» болып табылады.

Қазіргі таңда қоғамымыздың барлық саласында әлеуметтік – экономикалық жаңартулар түбірлі өзгерістер жасауда. Білім беру жүйесін дүниежүзілік кеңістігімен байланыстыру, бүкіл оқу - әдістемелік бағыттарға жаңа талаптар қояды. Сондықтан білім берудегі барлық онды өзгерістер оқытушының жаңаша ойлау тәсілімен, жаңа шығармашылық іс-әрекеттерімен, жаңа педагогикалық байланысты керек етеді. Негізінен оқу - әдістемелік жүйенің салаларына түзетулер енгізіп, оқу үрдісін қайта құруды, қалыптасқан әдістер мен технологияларды оның жаңа өмір талабына сай өзгертілген жолдарымен ұштастыру әрекеттері іздестірілуде. Жаңа педагогикалық технологиялардың қарқынды дамуы мен қолдануы, дүниежүзілік білім беру тәжірибелері мен тенденцияларының ескерілуі сияқты инновациялық іс - әрекеттер өзекті болып саналады[25].

Дүниетаным мен білім беруге байланысты жоғары шығармашылық білімді реформалаудағы тұжырымдамалық көзқараста қайта бағаланды, мемлекеттік білім беру стандарты ендіріліп, оқытудың шарттары, формалары мен әдістері жетілдірілді. Білімгерлерде әртүрлі дизайндық жобалар жасау үшін компьютерлік графика және дизайн арқылы шығармашылық белсенділігін дамыту мен оларға кәсіби тапсырмаларды компьютерлік графика және дизайн орындату көкейкесті мәселеге айналды. Жаңа ғасырдың алғашқы сатысынан бастап адам баласы теориялық және қолданбалы тапсырмаларды шешуде өзіне ұнайтын жолды таңдау мүмкіндігіне қолы жетті.

Қоғамның бүгінгі саяси - әлеуметтік, экономикалық даму деңгейі адамның барлық шығармашылық саласында жаңа ғылыми технологияны пайдалануды талап етуде технологияны пайдалану болса мамандарға арналған әртүрлі бағдарламалық құралдардың пайда болуына байланысты туындап отыр.

Бұның бүгінгі таңда ақпараттық технологияның динамикалық түрғыда дамып келе жатқан саласының бірі - *компьютерлік графикаға және дизайнға* тікелей қатысы бар.

Компьютерлік графика мен дизайнды өзінің арнайы аспаптарымен болашақ маман иелерінің шығармашылық әрекеттеріне, сондай - ақ жалпы және арнайы білім беру саласын да ерекше графикалық ақпараттық ортаны қалыптастыруда көмектеседі. Оның маңыздылығы әсіресе, көркемдік шығармашылық саласы мамандарын (суретші - дизайнер, суретші - график, суретші - монументалист және инженерлік т.б.) даярлау процесінде арта түседі,

өйткені ол көркемдік - шығармашылық іс - әрекет процесіне қажетті тұлға қасиеттерін дамытудың жетекші құралы болып табылады.

Компьютерлік графика заң мен заңдылықтарды зерттеу барысында, көркем шығармашылықта көрініс тапқан бейнелеу, сәндік-қолданбалы және дизайнерлік өнер түрлерін жасау процесінде де негізгі құралдың бірі болып саналады. Компьютерлердің технологиялық мүмкіндіктері олардың құнды графикалық мүмкіндіктерімен, бейнелі реңктерімен, кеңістік формаларын екі немесе үш өлшемдегі көрнекілікпен бейнелеудегі қабілетімен белгіленеді. Жасалған өнімдердің кәсіби тұрғыда да, жалпы білім беру тұрғысында да маңызы зор, өйткені ол студенттердің шығармашылық қабілетін дамыту міндеттерімен өзара тығыз байланыста жүзеге асады.

Жоғарыда айтылғанның бәрі компьютердің, соның ішінде компьютерлік графиканың студенттерді шығармашылық белсенділіктерінің жоғары екендігін айқындайды.

Біздің осы ой-тұжырымымыздың дұрыстығын бүгінгі таңда ғалымдардың еңбектері де дәлелдейді.

Дей тұрғанмен, бұл еңбектерде жоғары оқу орындары студенттеріне компьютерлік графикадан және дизайннан жүйелі білім беру проблемасы әлі де болса, өзінің шешімін таппағанын дәлелдейді. Сонымен бірге өнер оқу орындары студенттердің компьютерлік графиканы шығармашылық белсенділігін арттыруға даярлау проблемасына арналған зерттеулер де бар.

Демек, қоғамның әлеуметтік өмірінің жеделдеп ақпараттандырылуы мен білім беру жүйесінің сапалы түрде ақпараттандырылуы арасында; ЖОО-да компьютерлік графика арқылы дизайнды оқыту студенттердің шығармашылық белсенділігін арттыру қажеттілігі мен бұл проблеманың ғылыми тұрғыда жеткіліксіз зерттеліп, арнайы әдістемемен қамтамасыздандырылмауы, студенттердің шығармашылық белсенділігін пайдалануды қажетінуі мен осы қажеттілікті қанағаттандыруға мүмкіндік беретін қажетті білім мен біліктілікті меңгерту керек екендігі анық байқалады.

Жарнаманың пайда болуы мен дамуы кезеңдерінде оның тарату әдістері мен құралдары болғаны хақ. Адамзат өркениетінің дамуына сай жарнаманы жариялау жолдары да өзгеріп отырады. Түрлі технологиялық жетістіктерді адамзат қоғамының барлық салаларында пайдалану кеңінен етек жайған жаһандану дәуірінде ақпарат алмасу құралдарының қарқынды дамуы заңдылық. Солардың бірі – бүгінгі таңда қолданысқа кіре бастаған интерактивті ақпарат тарату технологиялары болып табылады.

Адамның қоғамдық немесе тұрмыс ортасында қажетті ақпаратты алу жолдарының ең жылдам әрі тиімді түрі болып табылатын осы интерактивті құралдарды қолдану – қазіргі кезеңде оңтайлы тәсіл екендігі сөзсіз. Нарықтық заманда тұтынушының сұранысын жедел түрде қанағаттандыру осы күнде тауар өндірушілер мен түрлі қызмет үшін күн тәртібінде тұрған басты мәселе болып табылады.

Жарнаманың тарихына көз салсақ оның даму кезеңдерінде түрлі технологиялар қолданылғаны баршамамызға мәлім. Қазіргі кезеңде ақпараттық

технологиялардың қарқынды дамуына байланысты жарнаманы таратудың жаңаша тәсілдері пайда болуда. Жалпы жарнама таратудың құралдарына сай екі топқа бөліп қарастыру қалыптасуда: біріншісі – «дәстүрлі», ал екіншісі – «интерактивті» жарнама тарату құралдары.

Ақпараттың жылдам ағысы заманында өз тауары мен қызметін жарнамалауға мүдделі брэндтерге тұтынушы көңілін өздеріне аудартуда жарнаманың дәстүрлі түрлерінен гөрі заманауи интерактивті түрлерін қолдану экономикалық тұрғыдан алғанда әлдеқайда тиімді болатынын түсінік қалыптасуда.

Экономикасы жоғары дамыған елдерде интерактивті жарнама қолдану қолға алынуда. Ал, біздің елімізде бұл озық технологияны меңгерген мамандардың тапшылығы мен аталмыш технологияларды қолдануға кететін қаражаттың тапшылығы кедергі болуда.

Әрине, жарнаманың дәстүрлі, яғни қалыптасқан түрлері:

-көшедегі сыртқы жарнамалар: билбордтар, қалқандар мен нұсқауыштар;

-баспа өнімдеріндегі жарияланатын жарнама түрлері;

-бұқаралық ақпарат-теледидар, радио және ғаламтор арқылы берілетін жарнама түрлері бар.

Күнделікті өмірінде ерікті де еріксіз түрде жоғарыда аталған жарнама түрлері әрдайым тұтынушының назарын түрлі тауар өндірушілер мен қызмет көрсетушілердің ұсыныстарын тынымсыз уағыздау нәтижесінде күніне жеке адам 300 жарнама түрінен хабар алатындығын, осы салада жасалған соңғы ғылыми-зерттеу жұмыстары нәтижесі дәлелдегені анықталды.

Дегенмен, соңғы кезде дәстүрлі жарнама технологиялары қазіргі интерактивті жарнамасын салыстырғанда өз позициясын жоғалта бастауда. Оның басты психо-физиологиялық себептерінің бірі - дәстүрлі жарнама өнімдерін жұртшылық көру және есту каналдары арқылы адам пассивті түрде қабылдайтын болса, интерактивті жарнаманы сенсорлық экран арқылы қол немесе басқа да дене мүшелері қимылдары мен қатар дауыс беру көмегімен қозғалысқа келтіріп, активті түрде қарым-қатынас жасауға мүмкіншілік алу болып табылады.

Жоғарыда аталған психо-физиологиялық себептермен қатар, басқа да мамандардың осы мәселе төңірегінде жасаған зерттеу жұмыстарын зерделеу нәтижесінде төмендегідей мағлұматтар анықталды.

Интерактивті жарнаманың тиімділігінің себебін анықтау үшін оның ерекшеліктеріне тоқталып өтейік:

-интерактивті жарнама интернеттен де басқа кез келген ақпарат тасымалдау құрылғыларында және коммуникация каналдарында қолданыла алады. SMS-технологиялар – жарнаманың осы түрінің ең қолайлы коммуникациялық каналы болып есептеледі;

-интерактивті жарнаманың тұтынушыға әсер етіп қана қоймай, онымен бірге бірігіп қарым-қатынас жасауы - оның негізгі артықшылығы

болып табылады. Интерактивті жарнаманың ең басты мақсаты- тұтынушының брендпен тек трансляция кезеңінде немесе тауарды сатып алу кезеңінде ғана емес, одан да кейінгі уақытта байланыста болуын қамтамасыз ете алуында;

-интерактивті жарнама – бұл тауар немесе компания айналасында бір рәсми тобын құрайтын субмәдениетті қалыптастыру;

-интерактивті жарнама – бұл мақсатты аудиториямен жалпылама түрде ғана емес, оның ядросымен мақсатты түрде жұмыс жасау. Себебі, аудитория ядросы - болашақ брендке лоялды тұтынушылар болып табылады. Олар жаңа брендтік идеяны беріле қолдаушы болып қана қоймай, оны мақсатты аудиторияның басқа мүшелеріне барынша уағыздау жасаумен белсене айналысады;

-интерактивті жарнама әлеуметті-типтік эмоциялардың үстіңгі қабатымен емес, керісінше олардың шынайы орта туралы түсініктерінің тереңірек қабагтарымен жұмыс жасайды. Адамның әлем туралы бұндай базалық түсініктері ерте балалық шақта қалыптасып, өмір бойы өзгеріссіз қалады. Сондықтан да, базалық нормалар мен құндылықтарға бойлаған брендтік идеялар адамдардың шынайы өмірінде өз орынын берік алуына септігін тигізетіні хақ;

-ең бастысы – интерактивті жарнама әмбебап әдістер мен ұсыныстарға тәуелді емес.

Интерактивті жарнама компаниясын атқармас бұрын, әулде потенциалды тұтынушыны анықтап алу қажет. Ендігі кезекте интерактивті жарнама түсінігін анықтап алайық. Интерактивті жарнама- бұл белгілі бір бренд идеясын уағыздау және белсенді түрде тұтынуға тарту мақсатында потенциалды немесе қазіргі кезеңде бар тұтынушы аудиториясының ядросымен тығыз қарым-қатынас жасау болып табылады.

Осы күнде күнделікті тірлікте адамдар интерактивті жарнама элементтерін жиірек кездестіруде. Солардың қатарына теледидар каналдарында өтетін небір интерактивті дауыс беру арқылы нәтижесіне ықпал етуге болатын байқаулар мен реали-шоуларды атауға болады.

Жаңа интерактивтік технологияларды отандық нарықта қолдану тәжірибесі. Қазіргі кезеңде тұтынушылардың үйден немесе кеңседен шықпай-ақ көңіліңіз қалаған түрлі тауарларды әлемнің кез келген жерінен сатып алу мүмкіншілігі бар. Шет елге қызметтік іс-сапарға немесе туристік саяхатқа бару үшін арнайы уақыт бөліп, әуе жайға, теміржолкассасына немесе туристік агенттіккебарудың еш қажеті жоқ. Қажетті интернет сайттың қызметіне жүгінсеңіз болады. Аталған қызметтерден басқада түрлерінің сан алуанын осы күнде отырған жеріңізде тапсырыс беру арқылы қол жеткізуге болады.

Әлемнің тең жартысынан басым тұрғыны бүгінгі күнде өзі қалаған қызмет түрлері мен тауарларды интернеттегі веб-сайттар көмегімен таба алады. Демек, қызмет пен тауарды жылжытудың басты құралдарының бірі – жарнаманың осы веб-сайттарда кеңінен орын алуы заңдылық.

Сонымен қатар, веб-сайттар арқылы қажет тауар мен қызмет түрінің жарнамасымен ғана танысып қоймай, кез келген тауар немесе қызмет жайлы егжей-тегжейлі мағлұмат алуға және арнайы сатып алу парағын толтыру (Checkout) арқылы тапсырыс беруге ынғайлы.

Дегенмен, бұл жағдайда да жарнама танысу немесе қажетті ақпарат алу толығымен интерактивті режимде өтпейді. Тұтынушы өзі қалаған мерзімде және қалаған тауарды немесе қызмет түрімен ғана белгілі бір деңгейде қарым-қатынас жасайды. Бұл жағдайда тұтынушы жаңа брендтердің немесе жаңа жарнамалық акциялардың назарынан тыс қалады.

Сол себепті, ұсыныс жасаушылардың жаршысы жарнамалық компаниялардың жаңа іс-шараларын негұрлым көп жұртты қамту мақсатында жаңаша жарнамалық айла тәсілдер ойлап табуына тура келеді. Солардың тиімді құралдарының бірі бүгінгі кезеңде пайда болған түрі – интерактивті жарнама тарату құралдары болып табылатыны сөзсіз.

Жалпы жарнама түсінігі латын тілінен аударғанда «reclamare» - айғақтау, жар салу деген мағынаны білдіреді және нарықта белгілі бір жарнамаланушы нысан туралы ақпаратты кез-келген құрал қолдану арқылы кез-келген тәсілмен тарату, барынша көп жұртшылықтың назарын аудару, кейінде де олардың көңілінен тыс қалмау бағытында үзбей жұмыс жасауды жалғастыруды көздейді. Ендігі кезекте осы күндегі қолданыста бар интерактивті жарнама құралдарына шолу жасап өтейік.

Бұрынғы, яғни дәстүрлі жарнамалардың басым көпшілігі (көшедегі билборд, жарнама парақтары, буклеттер және т.б) статистикалық (қозғалыссыз) формада болғандықтан адам назарын тек бір сенсорлық канал- көзбен көру арқылы іске асырылатын. Ал, кейінгі жарнамалық видео- роликтер көзбен көрумен қатар есту каналы арқылы қабылдануымен қатар динамикалық (қозғалысты) формада берілетін болды. Әрине, бұл тәсіл алдыңғысына қарағанда адам назарын тез аудару мүмкіншілігіне және ол жарнамадағы сюжетті эмоциональды түрде бақылау арқылы есте сақталу қасиетіне ие болатын болды. Сондықтан оның тиімділігі артты.

Дегенмен, осы аталған екі жарнамалау формаларын тұтынушы тек бақылаушы ретінде қабылдайтын. Ендігі кезекте тұтынушыны жарнама үдерісіне белсенді түрде араластыру және көпшілік орындарда интерактивті жарнама құралдарын қолдану етек жаюда.

Әрине әуелде, интерактивті сөзінің түсінігін анықтап алайық: ағылшын тілінен алынған «inter»- аралық және «active»-қызмет, қимыл-қозғалыс, белсенділік мағынаны білдіреді. Сонымен интерактивті (аралық қимыл-қозғалысты) формадағы жарнама дегеніміз-өнім өндірушінің жарнама арқылы тұтынушымен өзара қарым-қатынаста болуы деп білеміз.

Тұтынушымен белсенді қарым –қатынас жасайтын жарнама түрлеріне әрине, үлкен сауда орталықтарында мерекелік жарнамалық акциялары өткізу іс-шараларын немесе көшедегі тірі адамның белгілі бір тауары немесе бренд символын үстіне киіп, өткен-кеткен адамдармен қарым-қатынас жасауын да айтуға болады. Тиімділік тұрғысынан алғанда бұндай интерактивті жарнамалық

шаралар жоғары нәтиже береді деп айту қиын және потенциалды аудиторияны көлемді түрде қамтуға қолайсыз. Бұндай жарнамалық шаралар біріншіден көлемі жағынан, екіншіден мерзімі жағынан шектеулі болып келеді.

Қазіргі замандағы статистикалық тұтынушының портретін сомдап көретін болсақ, ол – үлкен мегаполис тұрғыны, қауырт тірлік кешетін адам, уақыт өте тығыз, жұмысбасты, жанұясының кешке үйге асығыс жету, арасында баласын бақшаға немесе мектепке апарып салу – қайтып алып кету, дүкенге күнделікті азық-түлік сатып алуға жүгіре кіріп шығатын, орта жастағы әйел немесе ер адам делік. «Осындай қарбалас тірлік кешіп жүрген адамға белгілі бір тауар мен қызмет түрін қалай жарнамалау қажет?» деген сұрақ туады. Осындай «көкейкесті» мәселені шешу жолында жарнама саласында қызмет жасайтын түрлі мамандар жұмыс жасайды. Атап айтқанда, маркетингтер, аналитиктер, дизайнерлер және т.б.

Бақылау сұрақтары:

1. Жобалау үрдісінің кімге, неге бағытталғанын анықтаңыз?
2. Фирмалық стильге кіретін элементтерге анықтама беріңіз?
3. Фирмалық стильдің қызметтерін анықтаңыз?
4. Компьютерлік дизайнға анықтама беріңіз?
5. Графикалық жұмысқа арналған компьютерлік бағдарламаларды атап көрсетіп әр қайсысына анықтама беріңіз?

3.2 Анимациялық дизайн

Анимациялық дизайн дегеніміз - акпараттық жүйелерде, теледидардағы кез-келген бағдарламаларда, мультипликацияларда қолданылатын дизайнның түрі. Мысалы кино түсірген кезде экраннан анық шыққан дыбысты естисіз, немесе алыстан түсірілген бейнедегі сөздер анық шығады. Сондай - ақ сыбырлап айтылған сөздерді анық көрерменге естілетіндей мүмкіндікте беріледі. Тағы алыстағы екі жердегі адамдар бір бірімен телефон арқылы сөйлесу, машина немесе поезддағы шулы жерлерде, музыка ойнап жатқан бейнелердегі дыбыстардың барлығы анимациялық дизайн арқылы жасалынады. Анимациялық дизайн сондай - ақ мультимедиялық фильмдерде ара-қатынастық сөздерден тыс қимыл, іс-әрекеттерге байланысты дыбыстарды да бейнемен монтаж арқылы ұштастырады [26]. Осындай қиын да жауапты жұмыстардың нәтижесінде көрермендерге түсінікті әрі анық бейнеде жеткізіледі. Бұл дизайн көрермендер үшін арнаулы бағдарламаларда да қолданылады.

Компьютерлік бағдарламаның көмегімен фильмнің сюжетін және көркемділік қабілетіңізге қарай фильмдегі кейіпкеріңізді «тірілту» анимациясының екі әдісін қолдана аласыз:

- кадрлық анимацияны - сіз әрбір кадрды өзіңіздің қолымен құрайсыз;
- автоматты анимацияны - сіз кілттік кадрларды, ал қалған аралық кадрларды өзі құрайды.

Назар аудару керек бұл екі механизм бірге қолданылуы мүмкін, тек ғана бір фильмнің рамкасында ғана емес, сонымен қатар әрбір объектіге. Мысалы, қиын сюжеттік жоспарда олардың фрагменттері кадрлық анимацияда құрылады, ал «болжалған» даму фрагменттердің сюжеті арқылы автоматты анимацияның көмегімен құрылады. Бұндай біріктіруді әрбір объект үшін қолдану біріктірілген уақыт осы арқылы, уақытша диаграмма – редактор терезесінде көрсетілгендей қолдануға болады. Бір уақытта диаграммада «өмір сызығын» бірнеше объектілерді біріктіріп, бір көрініс алуға және бірнеше «кейіпкерлер» қатысуға болады.

Автоматты анимацияның ерекшелігі - оның көмегімен бір объектіні берілген қабатта анимациялауға болады. Көрініс құру үшін оның ішінде бірнеше анимацияланатын әрбір объектілерді бөлек қабатқа орналастыру керек. Қандай-да болмасын бөлек кадрларды құру, объектінің өзгеруіне, уақытқа бейнеленуіне байланысты фильмді құруыңызға болады, мысалға бір сағат көлемінде бір шар қозғалмай үстелдің үстінде жатуы мүмкін. Бұл жағдайда сіздің фильміңіз бір - біріне ұқсас болады, және де көрермен сіздің фильміңізді статикалық бейнеден айыруы қиынға соқтырады. Басқа жағынан қарасақ, бірнеше әдемі кадрларды құрып, оны бір уақыт моментінде қосуға болады [27]. Соның нәтижесінде көрермен көріністі көрмей қалады. Кадрлық анимацияны құру үшін ең алдымен фильмнің әрбір кадрын дайындау керек. Ол үшін келесі жағдайларды ескеру қажет: бір кадрдан келесіге көшу сәйкестігін, кейіпкерлердің қозғалуы, келесі кадрдан алдыңғы кадрдың айырмашылығын ескеру. Басқа сөзбен айтсақ, құрылған «мультик» көп кадрдан тұрса, сонша кейіпкерлердің қозғалысы табиғи болып көрінеді. Сондықтан да кадрлық анимацияны құру өте көп еңбекті қажет етеді. Онда объектілер өзара әрекеттесетін басқа қиын бейнелердің бір-бірімен байланысы. Сонымен қатар кадрлық анимацияны Flash-та фильмнің интерактивті элементінде қолданылады. Мысалы, батырмалар, әрбір батырма күйінің анықталған кілттік кадры уақытша диаграммаға сәйкес келеді. Анимациялардың барлық түрі қазіргі кезде компьютерлік бағдарламалармен жасалынады, олар мысалы:

- *Flash-та жұмыс жасау.* Жеңіл және түсінікті нөмірленген Flash-тың (*Flash - (вспышка), жарық сәуле ұшқыны - деген мағынаны білдіреді*) нұсқасына тоқтап, оның орнына MX деп аталатын нұсқасы өзгертілді. Бұл әріптер нені білдіреді? *Multiextended (кеңейтілген)* сөз тіркесі пайдаланушының аббревиатурасына ассоциалануы керек. Бір сөзбен айтқанда - *Mixed (араласқан)* дегенді білдіреді. Flash құрушылары қолданушылардың назарын аудару үшін, бұл бағдарламаның интерфейсін (*жұмыс ортасын*) қолданушының әртүрлі категориясына жеке бағытталған. Flash MX ортасын әрбір қолданушы қосқан кезде жұмыс ортасының пакетін 3 вариантын таңдауға мүмкіндік бар. *Designer* - бұл ең алдымен графикалық редактормен жұмыс істейтін дизайнерлер үшін бағытталған;

Web-сайттар үшін интерактивті анимация құру әдісі - Macromedia Flash Mx Web - сайттың қолданушыға ұмытылмайтындай, айқын етіп және де құрылған векторлық графиканы реестрға, дыбысқа, анимациялауға және

интерактивті идеясымен байланыстырады. Web - топтарын құру процессінде Macromedia Flash Mx жеңіл интеграцияланып, Macromedia Freehand және Fireworks импорт мүмкіндігінің көмегімен жүзеге асырылады [28].

Macromedia Flash Mx Web - қосымшаларын теру құралдарының кең құрылуымен қатар Macromedia Generator интеграциясымен тығыз байланысты. Оның мүмкіндіктері мынадай: Web-Native Printing Web -қосымшалар құрумен қатар жоғары сапалы баспа болуына мүмкіндік береді.

- Action Script Tools - бұл Web - қосымшаларды тиімді, әрі маңызды құрылуына, оның жаңа тілдердің java script сценарийіне ұқсас, Action Script және Debugger редакторының көмегімен, сонымен қатар SmartClips функциясы элементтерінің жиі қолданылатынын шешімін құрады.

- HTML Text Support форматтанған HTML - мәтіні мен гиперсілтемені қосуға мүмкіндік береді және қанық мәтіндік ақпаратты файлға оңай құрады.

- XML Transfer Support - электрондық сауда үшін XML-дің көмегімен күшті қосымшаларды жасауға болады.

- Macromedia Generator Developer Edition Support - Web - сайты тиімді болуы үшін және оның көмегімен Flash - контент құрылу процессін автоматтандырады.

- Common User Interface - Macromedia фирмасынан Web - дизайн үшін кез-келген қосымшаларды қолданушының интерфейсінің жеңіл құруға рұқсат етеді. Web - беттері үшін Flash - клиптер анимация және векторлық графиканың элементтерімен беріледі. Мазмұнды толық Интернет беттеріне Web-дизайнерлер Flash Mx-тің көмегімен навигациялық панельдер, динамикалық логотиптер, толық форматты клиптерді синхронды дыбыспен қамтамасыз етеді. Flash-клиптер векторлық графиканың тиімді элементтері болып табылады, себебі олар өте тез жүктеледі және өзінің масштабын монитордың өлшеміне сәйкес қолданушы өзі таңдайды. Web - беттерінде Flash - клиптерін көрген боларсыз, оның ішінде Disney, The Simpsons, Pepsi жарнамалары сияқты Flash - технологиясында жасалған. Миллиондаған Веб-қолданушылар компьютер сатып алғанда, браузерлер немесе жүйелік программалық қамсыздандыру кезінде компьютерде алдын - ала орнатылған Flash Player-ды қондыруды талап етеді. Ал көптеген қолданушылар Macromedia фирмасының Веб-беттерінен көшіріп алады. Flash Player компьютерде клиптерді браузерге немесе бөлек бағдарлама қарауға жағдай туғызады. Flash Mx - пен жұмыс жасағанда сіз құрылған клипті салып немесе графиканы импорттайсыз, оны жұмыс өрісінде өңдеп және монтажды сызғыш арқылы тірілту эффектісін қолданасыз (TimeLine) [29]. Бұндай клип немесе фильм интерактивті болып жасалуы мүмкін, яғни анықталған бейнелер өзгеріп және оқиғаларға әсер етеді. Бұны сіз Flash форматында экспорттап, бетін қосып, оны бетіне Веб - сервер ретінде аударасыз.

Flash жүйесінде құрал - саймандармен құрылған әрбір клип немесе фильм түріне қарай түрленуі мүмкін және Интернет браузері арқылы көруге болады. Қорытындысында әрбір фильмге 3 файл сәйкес келеді. Бұл:

1) өңделген және құрылған фильм үшін құрылған файл;

2) фильмнің кодын тек қана көруге болатын файл;

3) браузер арқылы фильмді көруге арналған - жүктеуші файл.

4) XX ғасырдың аяғы адамзат баласының ғылым мен техниканың ең бір биік те күрделі белестеріне жеткен кезеңі. Ғылым мен техниканың көзі де, кілті де - компьютер. Компьютер адамзат өміріне кіруге бастасымен - ақ адам баласының қолы жете бермейтін химия, физика, космос, биология және білім беру саласында т.б. жетістіктерімен кеңінен танылды. Өзінің мүмкіндіктерінің шексіз екендігін көрсетті.

Энциклопедиялық сөздікте «компьютер» сөзі «есептеуіш» (есептегіш) деген мағынаны білдіреді. Ақпараттарды (мәліметтерді) өңдеуді автоматтандыру қажеттілігі оның ішінде есептеулерге деген қажеттілік өте ертеректе пайда болған. Мындаған жылдар бұрын санау үшін қарапайым таяқшалар мен тастар қолданылған.

Бұдан 1500 жыл бұрын санау, есептеу істерін жеңілдету үшін санауды және сандарды қолдана бастаған.

1642 ж. Блез Паскаль сандардың механикалық қосу орындағышын ойлап тапты, ал 1673 ж. Готфрид Вильгельм Лейбниц арифметикалық төрт әрекетін орындауға мүмкіндік беретін арифмометрді құрастырды. XIX ғ. басынан бастап арифмометрлер өте кеңінен қолданыла бастады. Олармен өте күрделі де кең есептеулерді орындай бастады. Мысалы артиллериялық атқыштарға арналған балдық кестелердің есебін орындады. Сондай - ақ, осы кезеңде есептегіштің арнайы мамандығы да пайда болды. Бертін келе бұл мамандық программист мамандығының негізі болды. Дегенмен, көптеген есептеулер өте баяу жүрді, үлкен есептеулерді жүргізу үшін ондаған есептегіштер бірнеше жұма мен айлар бойы мақсатқа жету үшін жұмыс істеуіне тура келді. Бұның бір себебі - мұндай есептеулерді есептегіш орындағанымен, олардың қорытындыларын жазу жұмыстары арқылы адам баласы орындауы тиіс болды, ал адам баласының жұмыс істеу жылдамдығы шектеулі еді.

XIX ғасырдың бірінші жартысында ағылшын математигі Чарльз Бэбидж универсалды есептегіш құрылғыны жасады. Сөйтіп есептеу қорытындыларын адамның көмегісіз орындауға қол жеткізді. Ол үшін перфокарта көмегі арқылы енгізілген бағдарламаларды орындай білу мен бірге мәліметтерді сақтайтын «қойманың» қажеттілігі туындады.

Бэбидж аналитикалық машина жасау жұмысын аяғына дейін апара алмады. Өйткені ол сол кездегі техника үшін өте күрделі болды. Дегенмен, ол негізгі идеяларды ұсынды. 1943 ж. америкалық ғалым Говард Эйкен Бэбидж жұмыстарының көмегімен XX ғасырдың техникасының негізінде «IBM» фирмасы кәсіпорындарының бірінде жоғарыда аталған «Марк-1» атты машинасын құрастыруға қол жеткізді.

Бэбидж идеясынан бұрынырақ неміс инженері Конрад Цузе 1941 жылы аналогиялық машинаны құрастырған. Бұл кезеңде есептегішке деген қажеттілік ұлғая түсті. Эйкен мен Цузе негізінде құрастырылатын машина жасауда бірнеше зерттеуші жұмыс жасаған. 1943 ж. бастап Джон Мочли және Преспер Экерт мамандардың басшылығымен АҚШ-та осы типтес машина құрастырыла

бастады. Оның негізі электрондық лампаға негізделді. Олардың «ENIAC» атты машиналары «Марк-1» машинасына қарағанда, мыңдаған есе жылдам жұмыс жасады. Дегенмен, оның бағдарламасына тапсырма беру үшін бірнеше сағаттар қажет болды, немесе сымдарын қажетке қарай ыңғайлы жалғау үшін бірнеше күндер қажет болды. Бағдарлама тапсырыс процесін жеделдету үшін Мочли және Экерт жаңаша машина құрастыра бастады. Бұл машина, негізінен, бағдарламаны өзінің жадында (памят) сақтауға мүмкіндік беретін еді. 1945 ж. бұл жұмыстарға атакты математик Джон Фон Нейман араласа бастады және бұл машина жөнінде баяндама жасады. Баяндама көптеген жан-жақтағы ғалымдарға таратылып, көпшілікке танымал болды. Бұл еңбегінде Нейман есептегіштердің әмбебап құралдарының, компьютердің жалпы принциптері мен қызметтерін тиімді, анық түсіндіреді [30].

Ең алғашқы компьютер Нейман принциптеріне негізделген, Оны 1949 жылы ағылшын зерттеушісі Моррис Уилкс құрастырған. Сол кезеңнен бастап компьютерлердің мүмкіндіктері ұлғайып, күрделеніп дами бастайды. Әйтсе де, Нейманның принциптеріне сүйеніп жасалынған бірқатар бөлшектерінде айтарлықтай өзгеріс бола қойған жоқ.

1958 ж. Джон Бэкустың басшылығымен «IBM» фирмасында коммерциялық қолданысқа арналған жоғарғы фортран деңгейіндегі бағдарламалау типі жасалынды. Бұл тіл негізінен ғылыми есептеуге арналды және ол қазіргі кезеңге дейін осы салада кеңінен қолданылады. Басқа сұраныстарда қолдану үшін де әр түрлі деңгейдегі тілдер жасалына бастады. Олардың ішінде Си және Си++, Паскаль, Бейсик, Лого, Форт, Лисп, Пролог т.б. кең көлемде қолданылды.

1940 - 1950-ші жылдары пайда болған компьютерлердің құрамы мен құрылымының көлемділігіне, құнының қымбаттылығына қарай оларды өте үлкен компаниялар мен мекемелер ғана тұтынды.

Компьютерлер көлемінің кішіреюіне 1940-шы жылдардың соңында пайда болған транзисторлар мен кішігірім электронды қондырғылардың әсері үлкен болды. Бұл компьютерлердің электронды лампаларын алмастыруға көмектесті.

1950-ші жылдардың ортасында транзисторларды өндірудің тиімді жолдары табылса, екінші жартысынан бастап транзисторларға негізделген компьютерлер шыға бастады. Лампалы компьютерлерге қарағанда, олардың көлемі шағын болды. Оның кейбір электронды лампалары, атап айтқанда, жадыдағы және блоктардағы лампалары ауыстырылды, орнына сол кезеңде шығарылған магнитті жүрекшедегі жадылық схемалар қолданылды.

1960-шы жылдар ортасында компьютердің сыртқы пішініне ыңғайлы, тиімді құрылымдар пайда болды. Осының негізінде «Digital Equipment» фирмасында 1965 ж. ең алғашқы кішігірім компьютер «PDP - 8» (құны 20 мың доллар) шығарыла бастады. Интегралды схемаларды шығармас бұрын транзисторлар даярланды, схемаларды жинақтау барысында кездесетін біріктірулер мен жалғаулар қолмен жасалынды. 60-шы жылдардың соңында Джек Кибли бір пластинадан бірнеше транзистр алудың жолын ойлап тапса, Роберт Нойс (келешекте «intel» фирмасының негізін салушы) бір пластинаға,

транзисторға және барлық қажетті байланыстарды жүзеге асырудың қарапайым тәсілін ойлап тапты. Осыдан алынған электронды схемалар интегралды схемалар немесе чиптер деп аталды. Келешектегі транзисторлардың көлемі, яғни бір аумаққа сыйғызылатын интегралды схемалар жыл сайын шамамен екі есеге өсіп отырды. Бұған осы жылдары «Vnioghs» фирмасынан интегралды схема негізінде және 1970-ші жылдардың басында «intel» фирмасынан жадылық интегралды схемалар бойынша жасалған компьютерлер дәлел болды. «Intel» фирмасында сонымен бірге Маршан Эдвард Хофтың құрастыруымен интегралды схема жарық көрді, ол өзінің функциясы жағынан ЭВМ-нің үлкен орталық процессорына қарағанда аналогиялық сипатта болды. «Intel-4004» микропроцессоры осылайша ең алғаш жарық көріп, саудаға шықты. Оның мүмкіндігі өте қарапайым болды, бір мезгілде тек төрт бит мағлұматты өңдей алды.

Бит-компьютер жақысының көлемін өлшейтін өлшем атауы. Алайда, 1973 ж. «Intel» фирмасы 5 битті микропроцессор «intel-8008», ал 1974 ж. оның жетілген түрі «intel-8080» түрін шығарды. Ол 1970-жылдардың аяғына дейін кішігірім компьютер индустриясында негізгі стандарттардың бірі болды.

Ең алғашында микропроцессорлар электроникаға қызығушылық тұрғысында қолданылды және әр түрлі мамандандырылған құрылымдарда пайдаланылды. Дегенмен, 1974 жылы бірнеше фирмалар «Intel-8008» микропроцессорының негізінде компьютер құрастыруға кірісті. Нәтижесінде 1975 жылдың басында ең алғашқы коммерциялық таратылымдағы «Альтаир-8800» компьютері пайда болды. Ол негізінен «Intel-8080» микропроцессоры негізінде «MITS» фирмасында құрастырылып, 500 доллар құнында сатылды. Бірақ, оның да мүмкіндігі шамалы еді [31].

«MIT-8» фирмасының жетістіктері көптеген фирмаларға дербес компьютерлер дайындауға мүмкіндік туғызды. Дербес компьютерге қатысты бірнеше журналдар пайда болды. Компьютерлер клавиатуралармен және мониторлармен ондап сатыла бастады. Сатылу деңгейінің ұлғайуы, тұтынуға сұраныстың көбеюі негізінде көптеген пайдалы бағдарламалар іс-жүргізу жұмыстарына арналып жасалынды.

Коммерциялық таралымдағы бағдарламалар да пайда бола бастады. Мысалы, мәтінді өндеуге арналған «Wortstar» кестелік процессор VisiCak (1978 және 1979 жылдармен сай келеді). Мұндай бағдарламалар дамыған елдерде компьютерге деген сұраныс пен қажеттілікті ұлғайтып, компьютердің өтімділік, сатылу деңгейі өсті. Компьютердің көмегімен бухгалтерлік есептеулерді орындауда құжаттар мен құрастыруларда тиімділік артты. Бірқатар ұйымдарда қажетті есептеулерді үлкен немесе кішігірім ЭВМ-да орындаудан гөрі, дербес компьютерлерде орындау тиімді, әрі арзанырақ болды.

Бертін келе компьютерлер білім мен ғылымның көптеген салаларында нақты бағдарламалар арқылы кеңінен пайдаланыла бастады. Бұл тұрғыда жаңа технологиялар мен ақпараттық кеңістікті, ақпараттық желі, ара қашықтыққа білім беру, мультимедиялық білім беру, компьютерлік графика, интернет және

т.б. атауға болады. Осылардың ішінде компьютерлік графиканың болашақ көркем өнер мамандарын даярлауда рөлі ерекше.

«Компьютерлік графика» деген түсінік ағылшын тілінде («Computer Arts»)-компьютерлік өнер деген ұғымды білдіреді. Ол соңғы ондаған жылдар ішінде графикалық ақпарат кеңістігінде кеңінен танымал болып, мамандарының ізденістеріне қарай үлкен жетістіктерге жетті.

Өнертапқыштар мен ғалымдар өздерінің шығармашылық (кескіндеме, дизайн, мүсін, музыка және поэзия) ізденістерінің нәтижесінде суретшілер мен инженерлерге үлкен тың жаңалықтар мен жеңілдіктер жасады

Компьютерлік графиканы алғаш рет 1940 жылдары Масачусет технологиялық институтының ғалымдары АҚШ-тың қарулы күштеріне ЭВМ көмегімен ұшатын аппаратқа қолданады. Кейіннен «Вихр» атты супер компьютерге алғаш жасалған эксперименттік жұмыстар жүргізіліп, 1951 жылы көпшілікке ұсынылады. 1961 - 1963 жылдары аталған институттың ғалымы Айвен Созерланд «Stretchard» (қойын кітапшасы) атты техникалық сызуға арналған бағдарлама жасап шығарады. Бұл бағдарлама кәсіпқой техника саласындағы сызғыш мамандарға өте қолайлы, әрі уақыттарын үнемдеуге үлкен септігін тигізді. 1959 жылы «General Motors» компаниясы мен «IBM» фирмасының шарты бойынша автомобиль құрастыратын компьютерлік жүйе жасалды. Жүйе «DAC-1» («Design Augmented by Computers») - компьютер көмегімен дизайн жасау деген атпен жарық көрді. Бағдарлама автомобильдің асты - үстінен, жаны, алды - арты, қырынан кез-келген жағынан көре алатындай мүмкіндіктерге қол жеткізді. Осы бағдарламадан кейін - ақ компьютерлік графикаға деген қызығушылық арта түсті.

1960-шы жылдардың басынан компьютерлік жүйелер өндіріс өнімдерін шығаруда, картографиялық және сәулеттік құрылыстарда кеңінен пайдаланыла бастады. Мәселен, «IBM - 2250» графикалық терминалын жасауда қолданылды. Аталған қондырғы көпшілікке пайдалануға берілгенімен, графиканың барлық саласын қамтып шығуы мүмкін емес еді.

Дербес компьютерді графиканың сурет құралы екендігін алғаш рет Юпитер, Сатурн және басқа планеталарға ұшатын аппараттарды даярлайтын зертхананың бас маманы американдық суретші Дэвид Эм дәлелдеген. Эм компьютердің көмегімен өзі салған суреттерінен (75x100см) көрме ұйымдастырған. Сол жылдардағы суретшілер оның компьютерлік туындыларын көркемсурет тұрғысында өте жоғары бағалады оған «компьютерлік графика» деген ат берді.

Компьютерлік графиканы әрі қарай жетілдіруде АҚШ студиялары мен жеке фирмаларының, ірі технологиялық компанияларының рөлі ерекше болды. 1976 жылы «ЭППЛ» («Apple») фирмасының програмистері Стив Джобс пен Стив Возняк «Адамдарға көмектесу - технологияның көмегімен жақсы адам болу» деген ұранмен сол кездегі ЭВМ-нан кем түспейтіндей суретшілер мен жазушыларға, музыканттарға және т.б. өнер адамдарына арнап бірнеше бағдарламалар ұсынды [32].

1990-шы жылдардың бас кезінде жапондық «Ваком» («WAKOM») фирмасы графикалық бағдарламаларға арнап планшет ойлап тапты. Планшетке суретті кәдімгі қарындашпен салу мүмкіндігіне қол жеткізді. Салынған суретті монитордан көруге де, жоғарыда аталған «Fractal Design Painter» бағдарламасында қолдануға да болады. Планшетке деген сұраныс, бүгінгі таңға дейін жоғалған жоқ.

Осы жылдары «Автодеск» («Autodesk») компаниясы жүйесіне арналып «3D студио» («3 D Studio») үш көлемде өлшейтін графикалық бағдарлама шығарылды. Бұл пакет компанияның технология Гари Иостаның «Иост Групп» («Yose Group») тобымен бірлесіп жасалды. Бағдарлама қазіргі кездері үлкен қажеттілікті керек ететін пакеттердің бірі [33].

Компьютерлік графиканы сонымен қатар кино индустриясында да 1970-1980-ші жылдары көптеп пайдалана бастады. Мысалы: американдық режиссерлар Стивен Спилберг және Джеймс Камерондар түсірген «Бездна» (1989), «Терминатор - 3» (1989-2003), «Чужие» (1992), «Титаник» (1998) атты «Оскар» сыйлықтарына ие болған фильмдерде «Автодеск» компаниясының жасап шығарған «Автодеск-Аниматор» және «Силикон Графикс» компаниясының бағдарламасы «Open же-ель» («Open GL») бағдарламалары фильмге жаңа өсер әкеліп, әрлендірді. Сондай-ақ, «Disney» студиясының шығарған мультфильмдерінде қолданылған анимация, үш көлемдегі персонаждар компьютерлік графиканың өнімдері деуге болады. Компьютерлік графиканың үлкен жетістіктерінің бірі: 1980-ші жылдардың аяғы 1990-шы жылдардың бас кезінде «Apple» компаниясының бағдарымен баспа жасалды, бертін келе оның мағынасы, атауы өзгеріп мультимедия деп аталды және өзіне тән бағдарламасы болды.

Мультимедия технологиясы білім беру саласында ең керекті құралдардың біріне, әрі дербес компьютерді кеңінен қолдануға жол ашты. Мультимедиялық бағдарламалар мынадай қызмет атқарды:

- а) дауыс - магниттік жазу;
- ә) компьютерлік анимация-кино немесе видео үзінді;
- б) статикалық компьютерлік бейне-иллюстрациялар, суреттер, репродукциялар және фото сурет;
- в) электронды оқулықтар және оқу құралдары, энциклопедиялар, виртуалдық (компьютермен жасалған) әлем, бағдарламамен оқу және тренажерлер;
- г) қолданушымен тығыз байланыс тестер, тапсырмалар, мұғалімнің сұрақтары және т.б.

Кейінгі жылдары компьютерлік графика мен мультимедия технологиясының өркендеуіне байланысты оқу процестері түрлі көрнекілік құралдармен толығы бастады. Әсіресе, оқу технологиясында ақпараттарды оқуға арналған СВ - КОМ - КУ қондырғысы кеңінен қолданысқа ие болды. Қондырғының көмегімен білім алушы өзінің білім деңгейін қадағалауға мүмкіндік алады. СВ - КОМ - КУ қондырғысы арқылы лазерлі дискіге жазылған ақпараттардан білім алушы студент өткен тақырыптарды қайталай алады,

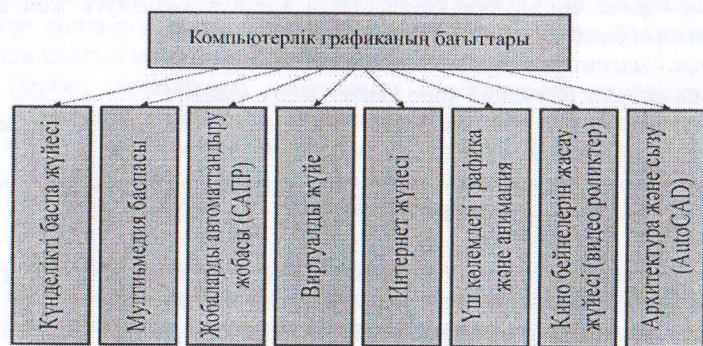
немесе бір дискіге бірнеше ақпараттарды жазып алуға мүмкіндігі болады. Мысалы, бір дискіге бірден көлемі үлкен текстерді, жүздеген суреттер мен слайдтарды және көркем-графикалық иллюстрацияларды, ондаған аудио және видео фрагменттерді еркін сыйғызып жаза алады. Сондай-ақ, бірнеше компьютерді ортақ желіге локальдық жүйеге жалғау арқылы бір дискімен бірнеше студент жұмыс жасай алатындай жағдай жасауға болады.

Интернет жүйесі арқылы кез-келген ара-қашықтықтан ақпараттық білім алуға да (динамикалық көрнекіліктер, суреттер, сызулар, кестелер, карталар т.б.) мүмкіндіктері бар.

Сонымен, компьютерлік графиканың шығу тарихын мазмұндайтын ғылыми еңбектерге жасаған талдау, оның мынадай бағыттарда дамығанын көрсетеді (Сурет-1):

1. Баспа жүйесі (DTP);
2. Мультимедиялық баспа және білім беру;
3. Автоматтандырылған жобалық қондырғы;
4. Интернет желісіндегі графика;
5. Виртуалды кеңістіктегі жүйе және компьютер ойындары (YR);
6. Үш көлемдегі графика және анимация (3D);
7. Киноға арналған бейне генерациясы (CGI).
8. Сәулет және сызу (AutoCAD).

Компьютерлік графиканың дамып, жетілуін оның қай жерде, қалай қолданылуы мен бағытталуына қарай айқындауға болады (Сурет1). Ол ақпараттық технологиялардың күннен - күнге өркендеуіне байланысты жаңарып отырады. Мысалы, графикалық редакторлауға жаңа түс, материал немесе жаңаша бояудың әдістері енгізілсе, бұның өзі үлкен жаңалық болып есептеледі.



Кесте 1. Компьютерлік графиканың бағыттары

Компьютерлік графиканы былайша топтастыруға болады: көркем компьютерлік графика; инженерлік компьютерлік графика; иллюстративті компьютерлік графика; іс-құжаттық компьютерлік графика; когнитивті компьютерлік графика және т.б.

Компьютерлік графиканы көркем өнерде қолдану дегенді бағдарламалық әрі дербес компьютердің аппарат құралдарын кең көлемде көркем сурет өнерінің дәстүрлі түрлерінде пайдалану деп түсіну қажет. Компьютерлік графика түрлерінің атқаратын міндеттері әртүрлі.

Көркем компьютерлік графика негізінен кескіндеме, сурет, сәндік қолданбалы өнер, көркем және кітап графикасы, мүсін және т.б. графикалық пәндерге бағытталған. Әйтсе де, ол компьютерлік пәндерді толығымен ауыстыра алмайды. Өзіне тән «Adobe Photoshop», «Corel DRAW», «Paint», «3d Max» және т.б. мүмкіндіктеріне қарай бағыттталып жасалған арнайы бағдарламалармен шектеледі.

Инженерлік компьютерлік графика құрастыру құжаттарын жасауда, әсіресе, мамандыққа қажетті жұмыстарды және шұғыл сызулар мен жобаларды, кескіндер мен карталар жасауда пайдаланылады.

Иллюстративті компьютерлік графика белгілі бір ақпаратты (текст, аудио жазбалар және т.б.) көруге бағытталады немесе оқуға көмекші құрал ретінде пайдаланылады. Компьютерлік графиканың бұл түрі арқылы білім алушы бағдарламаны үйренеді және мультимедиа технологиясының көмегімен кез-келген пәндегі ақпараттарды алып қарауға мүмкіндік алады. Иллюстративті компьютерлік графика сондай-ақ ғылыми ізденістердің нәтижелері мен графикалық мазмұнында жиі қолданылады [34].

Медицина саласында рентген немесе микроскоп арқылы көрінбейтін ұсақ заттарды да осы иллюстративті компьютерлік графикамен іске асыруға болады.

Іс - құжаттық компьютерлік графика офистік тапсырмаларды шешуде: графиктер мен диаграммалар құрастыру, кесте көркемдеу және т.б., құжаттарды өндеуде графикалы көркемдеу, факстарды, фирмалық стиль жасау т.б. қолданылады.

Когнитивті компьютерлік графика болса бағдарламалық қамсыздандыру мен бағдарламаның интерфейстерін жасауға, әсіресе, тестік шешімдерді қабылдайтын бағдарламаларға бағытталады.

Компьютерлік графика - әр түрлі кескіндерді (суреттерді, сызбаларды, мультипликацияларды) компьютердің көмегімен алуды қарастыратын информатиканың маңызды саласы.

Дербес компьютерді пайдаланушылардың қатарында компьютерлік графикамен айналысатындардың саны күн санап артып келеді. Қазіргі кез-келген мекемеде кей уақытта газеттер мен журналдарға жарнамаларға тапсырыс беру немесе жарнамалық парақшалар мен буклеттер басып шығару қажеттілігі туындайды. Олардың кейбіреулері осындай жұмыстарды арнайы дизайнерлік бюролар мен жарнамалық агенттіктерге тапсырса, кейбіреулері қолда бар программалық құралдарын пайдаланып, өз күштерімен жасауға тырысады.

Қазіргі танымал бағдарламалардың ешқайсысы компьютерлік графикасыз жұмыс істемейді. Статистикаға сүйенсек, жаппай қолданыста жүрген бағдарламаны жасап шығарушы программистік ұжымның қызметкерлері өз жұмыстарының 90% уақытын осы графикамен шұғылдануға жұмсайды екен.

Графикалық бағдарламаларды кең көлемде қолдану қажеттілігі ғаламтордың және бірінші кезекте миллиондаған ғаламтор парақтарын бір «өрмекпен» байланыстырған World Wide Web қызметінің пайда болуынан туындады. Өйткені компьютерлік графикасыз безендірілген web-парақтың бүкіләлемдік желіде басқалардың көзіне түсіп, танымал болуы екіталай[35].

Қазіргі компьютерлік графика тек көркемдеу мен безендірумен үшін ғана емес, ғылым мен медицинаның барлық саласында, коммерциялық және әкімшілік қызмет орындарында алуан түрлі ақпаратты көрнекі түрде көрсету үшін сызбалар, графиктер, диаграммалар жасау үшін қолданылады.

Конструкторлар автомобильдің немесе ұшақтың жаңа үлгілерін құрастырған кезде олардың соңғы көрінісін алу үшін үшөлшемді графикалық объектілерді қолданады. Сәулетшілер монитор экранында болашақ ғимараттың кең көлемді кескінін жасап, оның жер бедерімен қалай жанасатынын алдын-ала болжай алады.

Қазіргі компьютерлік графика қолданылу әдісі бойынша мынадай негізгі салаларға бөлінеді:

Ғылыми графика. Алғашқы компьютерлер тек ғылыми және өндірістік есептерді шығару үшін қолданылды. Есептерден шыққан нәтижелерді дұрыс түсіну үшін оларды графикалық тұрғыда өңдеп, графиктер мен диаграммалар, сызбалар тұрғызған. Машинадағы алғашқы графиктерді символдық режимде басып шығаратын. Кейін сызбалар мен графиктерді қағазға қаламұштың көмегімен сызатын арнайы құрылғылар – графиксалғыштар (плоттерлер) пайда болды.

Қазіргі заманғы ғылыми компьютерлік графика әр түрлі есептеу тәжірибелерін жүргізіп, олардың нәтижесін көрнекі түрде көрсетуге мүмкіндік береді.

Іскерлік графика - қандай да бір мекеме жұмысының көрсеткіштерін көрнекі түрде ұсыну үшін қолданылатын компьютерлік графиканың маңызды саласы. Іскерлік графиканың көмегімен жоспар көрсеткіштерін, есеп құжаттарын, статистикалық есептерді және т.б. объектілерді көрнекі түрде ұсынуға болады. Іскерлік графиканың программалық жабдықтары электронды кестелердің құрамында болады.

Конструкторлық графика – инженер-конструкторлардың, сәулетшілердің жаңа техниканы ойлап шығарушы өнертапқыштардың жұмысында қолданылады. Компьютерлік графиканың бұл түрі САПР-дың (система автоматизации проектирования - жобалауды автоматтандыру жүйесі) міндетті элементі болып табылады. Конструкторлық графика құралдарын пайдалана отырып жазықтықтағы кескіндерді (проекциялар, сызбалар) ғана емес, кеңістіктегі үш өлшемді кескіндерді де жасауға болады.

Суреттеу графикасы (көркем графика) деп компьютер экранында ерікті түрде сурет салу мен сызуды айтады. Суреттеу графикасының пакеттері жалпы мақсатта пайдаланылатын қолданбалы программалық жасақтамалардың қатарына енеді. Суреттеу графикасында қолданылатын қарапайым бағдарламалық жабдықтарды графикалық редакторлар деп атайды.

Жарнамалық графика - теледидар пайда болғаннан кейін танымал бола бастады. Қазір компьютердің көмегімен жарнамалық роликтер, мультфильмдер, компьютерлік ойындар, видеодерістер мен видеопрезентациялар жасалады. Оларды жасау үшін қолданылатын графикалық пакеттер осы мақсатта қолданылатын компьютерлердің жады мен жұмыс істеу жылдамдығына үлкен талап қояды. Осы графикалық пакеттердің басты ерекшелігі ретінде олардың шыншыл кескіндер мен «қозғалатын суреттерді» жасау мүмкіндігін айтуға болады. Үшөлшемді объектілерден тұратын суреттерді салу, оларды бұру, жақындату, аластату, деформациялау үлкен көлемде математикалық есептеулерді қажет етеді. Мысалға, объектінің жарықтылық деңгейін сол объектіге түсіп тұрған жарық көзін, оны қоршаған заттардың, олардың көлеңкелерін есепке ала отырып бейнелеу үшін оптиканың заңдарын есепке алатын күрделі есептеулерді жүргізу қажет[36].

Компьютерлік анимация деп дисплей экранында қозғалатын кескіндерді жасау өнерін айтады. Суретші қозғалатын объектінің бастапқы және соңғы қалпын бейнелейтін суреттерді ғана салады, ал осы екі суреттің арасындағы барлық қозғалысты компьютер осы объектіні қозғалтуға қажетті алдын-ала белгіленген математикалық есептеулерді орындай отырып өзі суреттеп шығады. Белгілі бір жиілікпен бірінен кейін бірі пайда болатын осындай суреттердің жиынтығы экранда қозғалатын суреттерді бейнелеуге мүмкіндік береді.

Мультимедиа деп - компьютер экранындағы жоғары сапалы кескінді дыбыстық сүйемелдеумен біріктіруді айтады. Мультимедиа құралдары оқу - ағарту саласында, электронды ақпарат құралдарында және т.б. мақсатта қолданылады. Мультимедиа мүмкіндіктерін толық пайдалану үшін компьютерге арнайы программаларды орнатып қана қоймай, арнайы құрылғыларды қосу қажет.

Компьютерлік графика үш түрге: растрлық, векторлық және фракталдық болып бөлінеді. Олар бір-бірінен монитор экранында бейнелену және қағаз бетіне басып шығарылған кезде кескіндердің қалыптасу принциптері бойынша ажыратылады.

Растрлық графикада кескіндер түрлі - түсті нүктелердің жиынтығынан тұрады. Графикалық ақпараттың осындай нүктелер жиыны немесе пиксельдер түрінде ұсынылуы растрлық түрдегі ұсынылу болып табылады. Растрлық кескінді құрайтын әрбір пиксельдің өз орны мен түсі болады және әр пиксельге компьютер жадында бір ұяшық қажет.

Растрлық кескіннің сапасы сол кескіннің өлшеміне (тігінен және көлденең орналасқан пиксельдердің саны) және әр пиксельді бояуға қажетті түстердің санына тәуелді болады.

Мұндай типті кескіндер Adobe Photoshop, Corel Photo, Photofinish секілді қуатты графикалық редакторларда өңделеді. Растрлық кескіндер векторлық кескіндерге қарағанда сапасы жоғары, әсерлі болады. Қарапайым фотосуреттердің өзі компьютерде растрлық кескін түрінде сақталады. Растрлық

кескіндерді Paint, Adobe Image Ready секілді бағдарламаларды қолданып қолдан жасауға да болады[37].

Растрлық кескіндердің артықшылықтары да, кемшіліктері де бар.

Артықшылығы: растрлық кескінді түзетуге, әдемілей түсуге, яғни оның кез - келген бөлігін өзгертуге болады; нүктелерді қажет болмаса ішінара алып тастауға немесе қоюлатуға, сондай - ақ кескіннің әр нүктесін ақ - қара немесе басқа кез келген түске өзгертуге болады.

Кемшілігі: растрлық кескін өлшемінің масштабын өзгерткенде (бір немесе бірнеше бағытта созу немесе сығу) кескіннің сапасын жоғалтатыны. Мысалы, кескінді үлкейткенде, оның көрінісі дәрекіленіп кетсе, кішірейткенде - кескін сапасы өте нашарлап кетеді (нүктелерін жоғалтқандықтан).

Растрлық кескіндердің тағы бір кемшілігі - файлдар өлшемдерінің өте үлкендігінде (түстері неғұрлым көп және сапасы жоғары болған сайын, олар соғұрлым үлкен болады).

Бірақ бұл кемшіліктеріне қарамастан, қазіргі техникада растр өте жоғары сапалы кескін алуға мүмкіндік береді. Сондықтан растрлық кескіндер көркем графикада кеңінен қолданылады.

Растрлық графика электронды (мультимедиялық) және полиграфиялық басылымдарды жасап шығару үшін де жиі қолдылады. Растрлық графикалық редакторлар көбінесе жаңа суреттерді салу үшін емес, дайын суреттерді өңдеу үшін қолданылады. Осы мақсатта көбінесе суретшілердің қолымен салынған дайын суреттер сканерленіп алады немесе фотосуреттер алынады. Соңғы кездері растрлық кескіндерді компьютерге енгізу үшін сандық фотокамералар мен видеокамералар кеңінен қолданылуда.

Векторлық кескіндер, бұл - сызық, доға, шеңбер және тікбұрыш сияқты геометриялық объектілер жинағынан тұратын кескіндер. Бұл жерде вектор дегеніміз - осы объектілерді сипаттайтын мәліметтер жиынтығы.

Векторлық графиканың басты артықшылығы оған кескін сапасын жоғалтпай өзгеріс енгізуге, оңай кішірейтуге және үлкейтуге болатындығы. Келесі артықшылығы - векторлық кескіндердің ақпараттық көлемі растрлық кескіндермен салыстырғанда әлдеқайда аз болады. Векторлық кескіндер CorelDRAW, Adobe Illustrator, Micrografx Draw секілді векторлық графикалық редакторларда жасалады.

Векторлық графикамен жұмыс істеуге арналған бағдарламалық құралдар бірінші кезекте кескіндерді өңдеу үшін емес, оларды жаңадан салу үшін қолданылады. Бұндай құралдар жарнама агенттіктерінде, дизайнерлік бюроларда, редакциялар мен баспаханаларда кеңінен қолданылады. Қарапайым геометриялық объектілер мен қаріптерді пайдалануға негізделген безендіру жұмыстары векторлық графика құралдарының көмегімен әлдеқайда оңай іске асады[38].

Растрлық графиканы векторлық графикамен салыстыру		
Салыстыру критерийлері	Растрлық графика	Векторлық графика
Кескіндерді ұсыну әдісі	Растрлық кескін пиксельдердің жиынтығынан тұрады	Векторлық кескіндер командалардың тізбегі түрінде бейнеленеді
Шынайы суреттерді бейнелеу мүмкіндігі	Растрлық кескіндер шынайы суреттерді айқын бейнелей алады	Векторлық графика фотосуреттегідей сапалы кескіндерді алуға мүмкіндік бермейді
Кескіндерді өңдеу мүмкіндігі	Растрлық кескіндерді үлкейтіп-кішірейткенде немесе бұрғанда кескін өзінің бастапқы сапасын жоғалтады.	Векторлық кескіндерге сапасын жоғалтпай-ақ өзгеріс енгізуге, яғни қажет болса оларды кішірейтуге немесе үлкейтуге болады
Кескіндердің басып шығарылу ерекшеліктері	Растрлық суреттерді принтерде оңай басып шығаруға болады	Векторлық суреттер кейде принтерде басылмайды немесе нашар басылып шығады

Кесте 2. Растрлық графиканы векторлық графикамен салыстыру

Сонымен, жоғарыда айтылғанның бәрі компьютерлік графиканың адам өмірінде киноиндустрия, компьютерлік модельдеу және дизайн, білім беру саласы, полиграфия, үш көлемдегі графика және анимация, сәулет, видеоөндіріс, мультимедия және т.б. қолданылатынын, сондай - ақ жаңа ақпараттық технологияларды білім беру саласында пайдалануға болатынын дәлелдейді. Компьютерді жан-жақты меңгергендер де өзінің уақыты мен күш-қуатын үнемдей алатынын көрсетеді. Компьютерлік индустрияның дамуы республиканың оқу орындарын (орта, жоғары) компьютерлендіру қолға алынды, компьютерді қолданушылар саны көбейді. Білім беру саласының технологиясында медиа білім беру бағыты пайда болды. Жаңа ақпараттық технологияны меңгергендерге ерекше назар аударылды. Ғаламторда жұмыс жасау, мектеп пен жоғары оқу орындарында түрлі пәндерден білім алушылардың білім деңгейлеріне қарай ара-қашықтықпен білім беру және т.б. мәселелерге аса мән берілді. Жаңа ақпараттық технологиялар, сөйтіп, оқушылардың білім мазмұны мен формасын жетілдіруде септігін тигізді.

Еуропа елдерінде компьютерлік графика саласы мектептерде, жоғары оқу орындарында әлдеқашан өз орнын тапқан. Компьютерлік графиканы пән ретінде пайдаланып, арнайы мамандық алып шығатындай деңгейге жеткізген, мәселен, Батыста компьютерлік графикадан алдыңғы сапыдағы мектептердің бірі ретінде ағылшын мектептерін атауға болады. Даярлық бірнеше бағыттарда жүргізіледі: электронды ақпараттардағы дизайн, бейнелеудегі дизайн,

модельдеудегі дизайн, БТР (баспалық жүйе), WEB-дизайн, компьютерлік графика [39].

Англияда дизайнерлерді даярлауда техникалық қамсыздандыруға жете көңіл бөлінеді. Мәселен, Суонси институтындағы мультимедия факультеті тек графикалық жұмыстарға арналған 60 дербес компьютермен жобабағытталған. Бұлар «AdobePotoshop», «CorelDRAW», «3ds MAX» графикалық бағдарламаларын меңгеруге бағытталған.

Компьютерлік графика технологиясына мамандарды даярлауда Тиссайда университетінің де тәжірибесі мол. Математика және есептеуіш техникалар факультетінде 10 жылдан бері «компьютерлік графикалық технологиялар» пәнінен мамандар даярлайды. Университетті бітірушілер теледидарда жұмыс жасайды, анимацияны модельдеу, ғылыми және медициналық визуалдау, видеомонтаждаумен айналысады. Студенттерге компьютерлік графикадан қосымша курстар жүргізіліп тұрады, оның басым көпшілігі дизайн саласын қамтиды.

Германия, АҚШ мемлекеттерінің оқу орындары да басқа дамыған елдердегідей болашақ дизайнер, сәулетші, суретші мамандарды даярлауда компьютерлік технологияларды көп қолданады. Олар компьютерлі технологиясыз жақсы маман даярлап (дизайнер, суретші, сәулетші т.б.) шығару мүмкін еместігін жақсы түсінеді.

Ресей мемлекеттерінде де компьютерлік графиканы қолдану жолдары 1980-ші жылдардың бас кезінде етек ала бастады. Батыс елдеріндегідей деңгейге жетпегенімен, өзіндік қол таңбасы бар компьютерлік графикаға арналған бағдарламалар бойынша пакеттер, қосымшалар, кішігірім графикалық бағдарламалар сияқты өнімдер шығарды. Сөйтіп, орта және жоғары оқу орындарында компьютерлік графикаға деген көзқарас өзгерді. Мәскеу, Санкт-Петербург, Кемеров және т.б. қалаларының оқу орындары компьютерлік графиканы арнайы пән ретінде сол уақыттың өзінде-ақ оқу процесіне ендіріп үлгерді. Әсіресе, өнер саласында болашақ мамандарды даярлайтын оқу орындары сағат санын айқындап, зертханалар ашқан тәжірибелік жұмыстар жазып, ғылыми еңбектер қорғаған. Алыс және жақын шет елдерде компьютерлік графиканың осылайша дамып жетілуі Қазақстанның өнер мектептері мен жоғары оқу орындары үшін маңызы зор болды. Өйткені, Қазақстан үшін бұл проблема әлі де болса көкейкесті мәселелердің бірі болып саналады және оны өнер саласындағы жоғары оқу орындарында оқыту, меңгерген білімдерін шығармашылық белсенділігін арттыру жүйесін айқындау, студенттерді компьютерлік графиканы шығармашылық белсенділігін арттыру мәнін жан-жақты сипаттау қажеттігі туындайды.

Бақылау сұрақтары:

1. Анимация терминіне анықтама беріңіз?
2. Flash технологиясының құрамына не кіреді?
3. Flash интерфейсі қандай панелдерден тұрады?

4. Flash - фильмге мәтіндік өрісті қосу үшін қандай әрекеттерді орындау қажет?

5. Редактрлеудің құрал саймандарын атаңыз?

3.3 Компьютерлік бағдарламаларды қолдана отырып білімгерлердің шығармашылық қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері

Кез - келген жүйеде, соның ішінде компьютерлік графикадан тұлғаның шығармашылық белсенділігін арттыруға белгілі бір мүмкіндіктерді жүйелі пайдаланып даярлағанда ғана тиімді жүзеге асады.

Тұлғаның шығармашылық белсенділіктерін арттыруда компьютерлік графиканың мүмкіндіктерінің әр түрлілігі тұлғаның нақты қойған мақсаты мен міндеттеріне, қоғамның қойып отырған талаптарының өзгеруіне байланысты түсіндіріледі. Сонымен бірге, жоғарғы оқу орындарында психологиялық-педагогикалық әдебиеттерге жасаған талдау да жоғары білім берудің тиімділігі педагогикалық мүмкіндіктер жасауға байланысты екендігін көрсетеді [40]. Мұндай жағдайда тұлға белсенді бағытты ұстанады және оқу әрекетінің субъектісі ретінде өзін көрсете алады, яғни интеллектуалдық деңгейін де, жеке тұлғалық және әлеуметтік белсенділігін де қоса көрсетеді. Тұлғаның танымдық белсенділігі қағидасын іске асыру детерменизм қағидасын қамтамасыздандырады: сыртқы себеп - салдар ішкі мүмкіндіктерін арқылы әрекет етеді. Ішкі мүмкіндіктерін ретінде әр түрлі субъективті факторлар қызмет атқара алады: болашақ шығармашылықта компьютерлік графиканы пайдалану мотивациясының түрі мен деңгейі, тұлғаның өзіндік шығармашылық қызметінді компьютерлік графиканы пайдалануға көзқарасы, шығармашылық қызметте компьютерлік графиканы пайдалану тәсілдері және т.б. Бұл факторлар тұлғаның шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдаланудағы белсенділігінен, тұлғаның компьютерлік графиканы пайдалануда өзін-өзі басқара білуінен, оқытушының бағыт беруінен байқалады.

Жоғарыда айтылғандарға сүйене отырып, біз тұлғаны шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы оқытудың мүмкіндіктеріне мыналарды жатқызамыз:

1. Компьютерлік графиканы оқытуда тұлғаның шығармашылық белсенділігін арттыруға оның тұлғалық субъективтік көзқарасын көкейкестілендіру;

2. Шығармашылық белсенділікте дизайн мен компьютерлік графиканы пайдалануға тұлғаның даярлау процесін басқаруды және өзін-өзі басқаруды бағыттау;

3. Шығармашылық белсенділікте оқу материалдарын компьютерлік графиканы пайдалану теориясы мен практикасы бойынша құрылымдаудың модульдік технологиясы.

Осы аталған мүмкіндіктердің әрбіріне қысқаша тоқталайық:

1. Тұлғаның шығармашылық белсенділігін арттыруда компьютерлік графиканы пайдалануға оларды даярлау процесінде оның тұлғалық

субъективтік көзқарасын көкейкестілендіру. Қазіргі таңдағы жоғары білімді маманды шығармашылыққа бағыттау және оның іс-әрекетін дамыту, тұлғаның өзін-өзі дамытуына, танымын белсенділендіруге, шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалану және үйрену саласындағы өздерінің жетістіктеріне көзқарасын өзгертуге бағытталған жағдайларды жасау проблемаларын құрайды [41].

Біздің мақсатымыз қоғамның сұранысына байланысты жоғары оқу орындарында тұлғаның шығармашылық көзқарасының дамуы және шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдаланудағы тәжірибесінің жетілуі:

а) шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануда тұлғаның жеке өзіндік жетістіктерін ынталандыра отырып дамыту;

ә) шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалану арқылы тұлғаны даярлау процесінде проблемалық жағдайлар тудыру (проблемалық оқыту);

б) тұлғаның жеке басына қажетті іс - әрекеттерге енгізу арқылы белсендіргенде жүзеге асатынын көрсетті.

Шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануда тұлғаның жеке жетістіктерін ынталандыру («тұлғаның жетістігі», «тұлғалық жетістіктер», «тұлғаның белсенділік жетістіктері», «тұлғаның шығармашылық нәтижесі», «тұлға жетістігі» сияқты түсініктермен тығыз байланысты.

Шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы үйрену мен пайдалануда тұлғаның өз әрекеттеріндегі жетістіктеріне деген көзқарасы әртүрлі болады. Тұлға өзінің жетістігіне де жеңілісіне де оң, немесе теріс баға бере алады; жетістіктерге ұмтылуы да, ол туралы ойланбауы да мүмкін; жетістікке жетуге талпынады немесе немқұрайдылықпен қарайды; жетістікке ақиқатты түрде жетуі де, жетпеуі де мүмкін. Басқаша айтқанда, адам үшін оның жетістіктерінің тұлғалық дәрежесінің маңыздылығы әр түрлі болады. Әр алуан іс-әрекет түрлеріндегі өз жетістіктерін өзіне қажет екенін төмендігі адамның дамуына кедергі болуы мүмкін, ал жоғарысы өзін-өзі шығармашылық белсенділікте көрсетуге бағытталған адам дамуына жол береді, ынталандырады.

Сонымен, шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануға даярлау процесінде студенттердің тұлғалық жетістіктерін көкейкестілендіретін мүмкіндіктер жасау студенттердің компьютерлік графиканы үйрену мен пайдалану бойынша белсенділігін ынталандырады, сол арқылы оларды өзінің тұлғалық шығармашылық дамуының субъектісіне айналдырады [42].

Педагогикалық процесте проблемалық жағдайларды туындатуды біз тұлғаның шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалану даярлығын қалыптастыруда субъектілік көзқарасын көкейкестілендірудің бір тәсілі ретінде анықтаймыз. Проблемалық жағдайларды туындату тұлғаның компьютерлік технологияны білуге, үйренуге олардың мүмкіндіктерін пайдалануға баулиды. Проблемалық жағдайлар нәтижесінде кездесетін

эмоционалдык әсерлер болашақ маманның қажетті білім, іскерлік, дағдыларды меңгеруде құндылық бағдарын қамтамасыздандырады.

Проблемалық оқыту оқытушының шығармашылық мазмұнын былайша болжайды: проблеманы қоя білу; проблемалық жағдай тудыру; проблеманы шешуге байланысты қажетті шарттарды ұйымдастыру; алайда оқытушы дәстүрлі оқыту әдістеріндегідей оларға қорытынды, тұжырым жасамайды. Тұлғаға оқытушының берген білімдері негізінде өздігімен дербес қорытынды жасап, ойларын тұжырымдайды, қойылған сұраққа жауап және проблеманы шешу жолдарын іздестіреді.

Көп жағдайда оқытушылар проблемалық оқытуды сұрақ-жауап әдісімен тендестіреді. Әрине, сауатты қойылған сұрақ-проблемалық оқытудың маңызды элементі болып табылады. Әйтсе де оларды бірдей деуге болмайды, өйткені проблемалық оқытудың мәні сұрақ-жауапта емес, проблемалық жағдай туындатуда, оларды шешуде тұлғаның өздігімен дербестігін дамытуда, проблеманың шешімін іздестіруде осы шешімнің дұрыстығын тексеру. Тұлғаның проблемалық тапсырманы оқытушының сұрағынсыз-ақ орындауына болады, дегенмен тұлғаның мәселені орындау барысында қиналмауы үшін оқытушы тарапынан сұрақ болғаны орынды.

Проблемалық оқытудың негізгі міндеті- тұлғаның ынта-ықыласын ояту және танымдық белсенділігін дамыту. Бұл нәтижеге оқытушы проблеманы өзі қойып, өзі шешкен жағдайда да жетуіне болады. Алайда осының бәрін студенттің өзі жасаған жағдайда нәтижесі әрқашан жоғары болады. Студенттерде белсенді танымдық дербестікті және шығармашылық ойлау дағдыларын қалыптастыру үшін олардың талдау, салыстыру, абстрактілі ойлау, нақтылау, жалпылау, жіктеу, жүйелеу және т.б. интеллектуалдық дағдыларын қалыптастыру керек [43].

Тұлғаның субъективті көзқарасы алған білімін әртүрлі, соның ішінде, үйреншікті емес жағдайларда қолдана білу іскерлігінен көрінеді.

М.И. Махмутов дербестіктің мынадай төрт деңгейін бөліп қарастырады:

1. Дербестіксіз белсенділік деңгейі (мұнда негізінен тұлғаның репродуктивті шығармашылық белсенділік орын алады).

2. Жартылай дербес белсенділік деңгейі (оқытушы проблеманы қояды, ал тұлға бұрынғы білімдерін тірек ете отырып өздігімен оның шешімін іздестіреді).

3. Дербес белсенділік деңгейі (тұлға кітапмен өзі жұмыс істейді, оқытушының кішігірім көмегі арқылы орташа күрделі проблемалық тапсырманы орындайды).

4. Шығармашылық белсенділік деңгейі (тұлғаның жоғары деңгейдегі дербестігі: логикалық талдау және пайымдау, оқу мәселесі шешімінің жаңа тәсілін табу).

М.И. Махмутов, бұл проблеманы теориялық және практикалық тұрғыда қарастыра отырып, проблемалық жағдайды туындатудың мынадай тәсілдерін атап көрсетеді:

- Оқушыны құбылыстар мен фактілерді, олардың арасындағы сыртқы сәйкессіздікті шығармашылықпен түсіндіруге ынталандыру;

- Оқушылардың практикалық тапсырмаларды орындау барысында оқудағы және өмірдегі жағдайларды пайдалану;

- Проблеманы түсіндіруде оқудағы проблемалық тапсырмаларды қоя білуі немесе оны іс-тәжірибеде қолдану жолдарын іздестіруі;

- Оқушыларды нақты фактілер мен құбылыстарды талдауға баулу, осы фактілер туралы күнделікті тіршілік пен ғылыми түсінік арасындағы қарама-қайшылықтарды шешуге ұмтылдыру;

- Болжам қоя білуге, қорытынды, тұжырым жасауға және оларды тәжірибе арқылы тексеруге үйрету;

- Жаңа фактілерді жалпыландыруға жеке тұлғаны бейімдеу, соның нәтижесінде проблемалық жағдай пайда болады;

- Проблемалық жағдайларды туындататын, құбылыстар, фактілер, шығармашылық белсенділікте жеке тұлғаға салыстырмалы түрде қарастыруға бейімдеу;

- жеке тұлғаның түсінігіне күрделі фактілермен таныстыру;

- пән аралық байланыстарды ұйымдастыру;

- тапсырманы және сұрақ мәтінін өзгертіп отыру.

Ғалымдардың пікірінше, мұндағы басты нәрсе тұлғаның жетекші мотивациясын ескеру болып саналады, бұны түсінбей, болашақ маманды жан-жақты дамыту мүмкін емес. Сонымен бірге маман тұлғасының мотивациялық аясын даярлықты қалыптастырудың белгілі бір кезеңдерінде қайта құру іс-әрекеттің белгілі түріне байланысты. Шығармашылық белсенділікте белгілі түрі деген Е.Н.Шияновтың түсінігінде студенттердің шығармашылық оқу әрекеттерінің динамикалық мазмұндық бағыты, бұл олардың шығармашылығына қажетті себеп - салдарын дамытады[44].

Ғалымдардың айтуынша, шығармашылық белгілі түрлерін анықтау үшін тұлғаның субъективті көзқарасының даму кезеңдерін саралап алу қажет.

Ғылыми - педагогикалық әдебиеттерге жасаған талдау мен өзіміздің тәжірибелі-экспериментіміз бізге шығармашылық белсенділікте студентті компьютерлік графиканы пайдалануға даярлау процесінде олардың тұлғалық субъективті көзқарасын дамыту кезеңдерін былайша анықтауға мүмкіндік береді.

Бірінші кезең - түсінікті I курс студенттерінің оқуға бейімделуі, бұл кезеңде студенттер компьютерлік графиканың негізін оқып және оларды шығармашылық іс - әрекеттерде пайдалану мүмкіндіктерімен танысады. Олардың тәртібі мен шығармашылық басымды дәлелі болып оқуда белгілі бір нәтижеге жетуге деген ұмтылысы саналады, ал бұл студенттің шығармашылық белсенділікте түрін танымдық айқындайды деуге мүмкіндік береді.

Екінші кезең жаңа жағдайда шығармашылық белсенділікте (III - IV -курс) компьютерлік графиканы пайдалануда қиындықтарды саналы түрде жеңумен және тұлғалық сапаларды анықтаумен сипатталады. Белсенділіктің белгілі түрлері болып танымдықпен тікелей байланысты құндылық - бағдар саналады.

Студенттің шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы дербес пайдалануға жаңа субъективтік көзқарасқа көшуге психологиялық даярлығы тұлғаны жаңашаланған кезеңін сипаттайды. Бұл кезең студенттің алатын жаңа орнымен, яғни іс-тәжірибе барысында маман функциясын орындауымен байланысты. Осы кезеңде студенттер өзінің іс-тәжірибесінде компьютерлік графиканы іс - әрекеттерде пайдалану қажеттігіне көздері жетеді. Өндірісті информатизациялау жағдайында шығармашылық белсенділікте табысқа бағдарлау шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы шығармашылықпен пайдалану қажеттілігін түсінуге итермелейді. Міне осыдан барып студенттер үшін шығармашылық негізгі түрі болып қайта жасау, яғни танымдық және құндылық бағдар басталады.

Сонымен, болашақ маманды даярлықтың әрбір кезеңінде оған қажетті тұлғалық маңызы бар шығармашылық кірістіру оның шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануда субъективтік көзқарасын көкейкестілендіруге ықпал етеді.

Шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануға болашақ маманды даярлау процесінің тиімділігін қамтамасыздандыратын шарттың келесі түрі осы процесті басқару мен өзін-өзі басқаруды бағыттау болып табылады.

Шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануға даярлау түсінігін тірек ете отырып, біз оның табысты жүзеге асуы оқытушының басқаруына, студенттің өзін-өзі басқаруына байланысты демекпіз.

Н.Ф.Талызинаның пікірінше, берілген шығармашылық белсенділік түрлеріне даярлық оған тікелей басшылық еткенде ғана жүзеге асады. А.А.Кирсановта студенттердің оқу әрекетін басқару, оқытушы тарапынан ұйымдастырылған қажетті шарттың бірі деп санайды. В.А. Слостенин оқытушының іс - әрекетіне басқарушылық көзқарасты негіздей отырып: «педагогикалық іс - әрекет дегеніміз, әлеуметтік басқарудың көптеген педагогикалық тапсырмаларын шешу процесі», - деп дәлелдейді.

Жоғарыда айтылғандар педагогикадағы басқарушылық көзқарас оқытушының практикалық шығармашылық белсенділікте, оның студенттермен өзара шығармашылығымен байланысты деген ой тұжырымдауға мүмкіндік береді [45].

Басқару идеясы техника саласында туындаған және содан барып жалпы адамның шығармашылық белсенділік, соның ішінде педагогикалық белсенділік ауысқан. Ғылыми әдебиеттерде басқару «басқарушы жүйенің немесе басқару органның басқарушы жүйеге немесе басқару объектісіне оның тиімді жұмыс істеуі мен дамуын қамтамасыздандыру мақсатында мақсатты бағыттылыққа ықпал ету процесі» - деген. Басқару ұйымдасқан, реттелген белсенділік ретінде жұмыс атқарады.

Ф.У.Тэйлордың пайымдауынша, ғылыми басқару-дәстүрлі дағдылардың орнындағы ғылым; қарама - қайшылықтар орнындағы үйлесімділік; жеке жұмыс орнындағы бірлестік; өнімділікті шектеу орнындағы барынша көп өнімділік болса, А.П. Огаркованың көзқарасында педагогикалық басқару

сапалық бірлік және объектінің, субъектінің өзара байланысы мен өзара әрекеттесуінің ішкі шарты. Ю.В. Васильев басқаруды педагогикалық ғылым заңдылықтарын қолдана отырып, тәрбиелеу мен оқыту процесі деп айтады. Сонымен, педагогикалық басқару әлеуметтік басқарудың бір құрамдас бөлігі болып, өз объектісімен ерекшеленеді, және осының негізінде студенттердің шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануға даярлығын қалыптастыру процесі бола алады.

Педагогикалық басқарудың мазмұндық жағы оқытушының басқару әрекеттерін қарастырады. Теориялық зерттеулерді талдай отырып біз мынадай қортындыға келдік: негізінен оқытушылар басқарудың жалпы теориясының жиынтығына сүйене отырып, оны өндірістік іс-тәжірибеге ыңғайластырады. Мысалы, Ю.В. Васильев оқытушының педагогикалық тапсырмаларды шешуде бірқатар басқару кезеңдерінен өтетінін көрсетеді: педагогикалық жағдайларды талдау және педагогикалық белсенділікті жоспарлау; педагогикалық процесі бағыттау және реттеу; педагогикалық ықпалды үйлестіру, алынған нәтижелерді қадағалау және бағалау [46].

Педагогикалық басқару проблемасы көп жақты және қазіргі педагогикада әртүрлі бағытта қарастырылады. Оның бір бағытын 1960 - шы жылдары Я. Гальперин мен Н.Ф. Тальзина білімді меңгеру процесін басқару тұжырымдамасы шеңберінде өңдеді, ол кибернетиканың ықпалымен отандық педагогикалық психологияда пайда болды. Тұжырымдаманың негізгі ережелері төмендегідей:

- Оқыту процесі басқарудың күрделі, өзіндік бір түрі ретінде қарастырылады, мұнда оқытушы немесе оқыту құралы басқару субъектісі болады, ал басқару объектісі ретінде студент немесе студенттердің әр түрлі шығармашылықты меңгеру процесі саналады;

- Оқытудың негізінде, міндетті түрде әрбір операцияның кері байланысы жатады;

- Танымдық шығармашылық, меңгеру объектісінің рөлін атқара отырып оқытудың соңғы нысанасы болып табылады, осыдан келіп меңгерілген іс - әрекеттің өнімін де, оның мазмұнын да қадағалау қажеттігі туындайды.

Н.Ф.Тальзина білімді меңгеру процесін тиімді басқарудың талаптарын ұсынады: оқу мақсатын көрсету; оқушылардың іс-әрекетінің бастапқы жағдайын белгілеу; оқыту процесін басқару әрекеттерінің бағдарламасын анықтау; оқу процесін бағыттау, бағдарлау.

Біздің пайымдауымызша, бұл тұжырымдаманың кемшілігі - білім алушы педагогикалық басқарудың тек объектісі ретінде қарастырылады, "субъект-объект" жүйесінде объективті орын алған қарама-қайшылықтар ескерілмейді. Бұл студенттің жеке тұлғасына сыртқы басқарушылықтың ықпалы мен ішкі белсенділігі арасындағы қарама-қайшылық, ол іс-әрекетке өздігімен дербес өзін - өзі басқаруды дамыту жолын таңдауынан байқалады.

Біз студентті компьютерлік графиканы пайдалану бойынша білімді меңгеру процесін басқарудың субъектісі ретінде, ал басқарудың өзін оқытушы мен студенттің өзара әрекеттестігі ретінде қарастырамыз. Біздің түсінігімізде,

шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалану даярлығын, болашақ маманды қалыптастыру процесін басқарудың мақсаты студентті басқару объектісінен басқару субъектісіне аудару болып табылады. Өз іс - әрекетінде компьютерлік графиканы пайдалануға студенттер даярлығының қалыптастырылуы деген өзін - өзі басқаратын белсенділік, сондықтан қарастырып отырған педагогикалық мүмкіндікті біз оның оқытушымен қатар студенттің де өзін басқарудағы деңгейін басқаруы ретінде анықтаймыз. Сонымен бірге, біз мына заңдылықты тірек етеміз: сыртқы басқарушы әсерлер тұлғаның ішкі қажеттіліктеріне қаншалықты сәйкес болған сайын, оның өзіне тән белсенділігін іске асыру үшін шығармашылық белсенділіктерді қамтамасыздандырады, белсенділік өзін - өзі басқару деңгейінің жоғарылауына әсер етеді (А.Я. Найн).

Осыған байланысты оқытушының алдында мынадай міндеттер тұрады: студенттердің сұранысына тірек ете отырып және олардың белсенділігі мен дербестілік дәрежесін бағдарлай отырып, студенттердің шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануға даярлау процесін басқарудың тиімді шарасын таңдап алу (байланыс - қатынасын сақтап отырып): басқару шарасы көп болған сайын шығармашылықты студенттің белсенділік және дербестік деңгейі төмен; басқару шарасы төмен болса, белсенділік пен дербестік деңгейі жоғары. Осы тұрғыда бізге Н.Д.Никандровтың: «Ілім (үйрену) - меңгеру сияқты толық басқару барысында ғана жүзеге асады, ілім сондай - ақ ойлау қабілетін және жеке тұлғаның басқа да қасиеттерін дамытуды мақсат ете отырып басқару шараларын азайтуды, студенттерге көбірек еркіндік беруді талап етеді» деген көзқарасы жақын.

Е. И. Машбиц ақпаратты теорияның автоматты бағыттау мен басқару формуласын бір жақты, механикалық тұрғыда педагогикаға көшіре салудан сақтандырады. Оның айтуынша, оқытуды басқару ретінде қарастыру жеткіліксіз. Басқару жүйесінде екі серіктестік бар-оқытушы мен білім алушы, олар белгілі бір себептердің әсерімен әрекет етеді. Басқаруды оқытушы мен білім алушы арасындағы өзара әрекеттесу деп сипаттау қажет, ол дидактикалық тапсырманы шешу барысында іске асырылады және педагогикалық қатынас көмегімен дәріптеледі [47].

Ескере кететін жайт, студент бірте-бірте басқару субъектісі бола бастайды. Шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалану даярлығын қалыптастыру процесінің алғашқы сатыларында студентке оқытушының әсері байқалады, содан соң бірте-бірте өзара әрекеттесудегі басқарушылық байқалады, соңғы қорытынды сатыда студенттің өз шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануында өзін-өзі басқаруы қалыптасады. Алайда, бұның бәрі бастапқы сатыда студентте өзін-өзі басқару дағдысы болмайды, ал соңғы сатыда оқытушы тарапынан басқару байқалмайды деген түсінік бермеуі керек. Біздің пікірімізше, шығармашылық белсенділікте компьютерлік графиканы пайдалануға болашақ маманның даярлығын қалыптастыру процесінің барлық мерзімінде де басқару мен өзін - өзі басқаруды үйлесімді бағдарлап отыру қажет.

Оқыту жетістіктерінің өлшемдік жүйесі деген-объект стандарт талаптарына сай форма түрінде бақылауға мүмкіндік беретін студенттерге қойылатын нормативті талаптар. Бұл талаптар оқыту жүйесінің стандарттық талаптардың объектісіне сәйкестендірілуін қадағалап отырады. Бақылауға негізделген білімде, тәртіп бойынша, айтарлықтай икемді құрылым болады [48].

Компьютерлік графикадан бірінші семестрде студенттер жалпы информатика негіздерінен сауат алады. Сабақ барысында студенттердің информатика саласынан білім деңгейлері ескеріледі. Себебі, ауылды жерлерден, жай орта мектептерден, қалалық жерлерден, арнайы көркемөнер колледждерден келген студенттердің арасында компьютердің не үшін керек екенін де білмейтіндер ұшырасады. Ал бұл студенттерге информатикадан сабақ беруде дидактикалық талаптарды ескеруді қажет етеді.

Яғни, компьютер деген не, оның түрлері, атқаратын қызметі, қолданылатын салалары, т.б. сұрақтардан бастаған жөн.

Компьютерлік графика компьютерлік технологияның бір бөлігі ретінде оқу процестеріне ене бастауының өзі информатикамен тығыз байланыстылығын дәлелдейді. Өйткені информатика сабағында ақпараттарды өңдеу, тасымалдау, сақтау және т.б. негізгі істері жүзеге асырылса, компьютерлік графика да өзіне қатысты салаларға байланысты түсініктеме береді. Сөйтіп, алғашқы түсініктерден бастау алатын дәрістің мазмұны бірте-бірте күрделіленіп, толықтырыла түседі. Мәселен, курстың алғашқы 4-6 сағаттарында компьютерлік графикадан қарапайым түсініктер алса, кейінгі сағаттарда «MS Word» негізіне келтіріліп жасалған еркін, әрі жеңіл түсіндіретін текстік пакеттердің бірі «Adobe Photoshop» бағдарламасын меңгереді [49].

Бағдарлама арқылы жазуды үйренумен бірге оның қосымшалары графикалық қатарымен де танысады, ондағы объектіні салу, өзгерту, бояу, үлкейту, кішірейту, сақтау, өшіру сияқты негізгі түсініктер барлық компьютерлік графикаға қатысты бағдарламаларда көптеп ұштастырады. Аталған бағдарлама оқу жоспары бойынша I семестрде ғана жүргізіледі. Бағдарлама студенттердің компьютерлік графикадан оқу орнына түскенге дейінгі алған білім деңгейлерін ескеретіндіктен, олардың даярлары сабақтан босатылады, немесе оларға күрделі тапсырмалар беріледі. Екінші сатыда оқу бағдарламасы бойынша «Corel DRAW» векторлық бағдарламасы өтіледі. Әрине, бір топқа екі сағаттың ішінде түрлі бағытта екі түрлі бағдарламаны оқыту оңайға түспейді. Дейтұрғанмен, біз студенттердің алғашқы қызығушылығын жіберіп алмай, білімін тереңдете түсу үшін еркін тақырып алуымыз жөн.

Пән бойынша оқыту бағдарламасын жинақтап құрастыратын кезде, компьютерлік графиканың негізгі бағдарламаларының бірі ретінде төрт бағдарламаны іріктеп, таңдадық:

1. «MS Word» - текстік бағдарлама;
2. «Corel DRAW» - векторлық бағдарлама;
3. «Adobe Photoshop» - растрлық бағдарлама;

4. «3ds MAX» - үш деңгейлік өлшеу бағдарламасы. Аталған бағдарламалардың - текстік бағдарламасынан басқасы таза компьютерлік графикаға қатысты таңдалған бағдарламалар реті. Таңдалып алынған бағдарламаларға қысқаша түсінік бере кететін болсақ:

«MS Word» - текстік бағдарламасы жоғарыда атап көрсеткеніміздей алғаш келген студенттерге таныстық үшін, әрі мектепте алған информатика негіздері жөнінде алған білімдерін ұштап, қайталап, толықтыру мақсатында алынған бағдарлама [6];

«Corel DRAW» - векторлық бағдарламасы арқылы компьютерлік графиканың негізі - деген ақпараттарын осы бағдарламадан алуға болады [14]. Айталық, компьютерлік графиканың көп салаларында (көркем компьютерлік графика; инженерлік компьютерлік графика; иллюстративті компьютерлік графика; іс - құжаттық компьютерлік графика; когнитивті компьютерлік графика) осы бағдарламаны көптеп қолданысқа ендіреді. Себебі, бағдарламаның көптеген опциялары аталған салалардың барлығына лайықталып жасалынған. Біздің тақырыбымызға арқау болып отырған болашақ көркемсурет өнері саласындағы мамандарды даярлайтын бағытта да осы бағдарламаның үлесі өте жоғары. Көркем - сурет саласындағы арнайы пәндер қаріп, жобалау, плакат, құрастыру, композиция, дизайн т.б. байланысқан десек, артық айтпаған болар едік. Бұл бағдарламамен көбінесе «Графикалық дизайн» мамандығының студенттері айналысады [50].

«Adobe Photoshop» - растрлық бағдарламасы арқылы да компьютерлік графиканың көркемсурет саласындағы алатын орны ерекше деуге болады. Көркемсуретке байланысты бағдарламада растрлы фото, түрлі эффектілер, қаріптер, арнайы фильтрлер, ғаламтормен байланысы және т.б. мүмкіндіктерімен өзінің өте қажет екендігін көрсетеді. Бағдарлама арнайы пәндер ішінде жоғарыда аталған пәндермен, сонымен қатар кескіндеме пәнімен де байланысты. Кескіндемедегі қысқалам қызметтерін де осы бағдарламада орындап, кереметтей туындылар жасауға болады.

«3ds MAX» - үш деңгейлік өлшеу бағдарламасы - компьютерлік графиканың бағдарламаларының ішіндегі өзіне тән айырмашылығы бар тартымды бағдарлама. Бұл бағдарламамен арнайы пәндер ішіндегі жобалау, құрастыру, интерьер, экстерьер, дизайндық жобалық кестелер, жиһаз құрастыру және т.б. қызықты тапсырмаларды атқаратын бағдарлама, десек те, аталған бағдарламаны техникалық базаның әлсіздігінен өткізу қиынға соғады. Сол себепті, осы бағдарламаға қатысты тапсырмалар ретін «Corel DRAW» - векторлық бағдарламасы арқылы орындау ыңғайлы.

Сонымен, бірінші курста студенттер білім деңгейі ескеріле отырып бір топқа екі түрлі бағдарлама енгізіледі. Әрине, екі топтың да бір мамандық екендігін ұмытпағанымыз жөн. Мысал ретінде «Темірді көркемдеп өңдеу» мамандығының студенттерін алып көрелік, бұл топта басым көпшілігі жоғарыда атап көрсеткеніміздей ауылды жерлерден келген жас боз балалар. Олардың информатика туралы, жалпы компьютер туралы білімдері өте төмен. Сол себепті оқыту сағаттарының басым көпшілігі алғашқы негіздерді қайталап

түсіндіруді талап етеді. Онсыз бағдарлама бойынша алға жылжу мүмкін емес. Әйтсе де, бұл студенттердің білім деңгейлері жоғары студенттерден де артықшылығы жоқ емес. Осы ерекшеліктерінің арқасында I-ші курстың соңында екеуінің де білімдері теңеседі. Кей жағдайда шығармашылық шешімдері жағынан артық түспесе, кем түспейді. Бұл курсқа алғаш келген балалардың білім деңгейлерінің әр түрлілігіне қарамастан, уақыт өте келе прогрессивті жетістіктерге жеткендігін байқатады. Айта кетерлік жайт аталған мамандықтың өзіне тән тапсырмалар реті жан-жақты болғаны жөн [51].

I - семестрдегі алғашқы информатика мен компьютерлік графиканың негіздері менгерілген соң, текстік пакеттегі графикалық қатардағы құралдар арқылы мамандыққа байланысты тапсырмалардың орындалуына мән беріледі. Мысалы, қарастырып отырған мамандықтың студенттеріне темірмен байланысқан кішігірім графикалық (жарнамалық белгі, реферат сыртын безендіру т.б.) тапсырмалар беріледі. Әрине, бағдарламаның графикалық мүмкіндігінің шектеулігі міндетті түрде ескеріледі, бұл жерде студенттерге компьютерлік графиканың алғашқы шағын тапсырмаларын оқытушымен бірге орындауға тура келеді. Семестрдің соңында жасаған жұмыстары принтер арқылы шығарылып, планшетте безендіріліп, кішігірім көрме ретінде ұйымдастырылып, сынақтан өткізіледі. Ал білім деңгейі жоғары студенттерге де талап бірдей, бірақ бағдарламаның «Corel DRAW» өзгеше және күрделілеу болуына байланысты сынақтың талаптары өзгеше, тапсырмалар реті де көлемділеу.

2 семестрде, екіге бөлінген топ біріктіріліп таза бағдарлама бағытымен оқытылады, яғни барлығына берілетін талап, тапсырмалар реті, өтетін бағдарлама «Corel DRAW» бірдей. Семестрдің басында бағдарлама бойынша жоспарланған бағдарлама «Corel DRAW» векторлық немесе сызықтық бағдарламасы жүргізіледі. Білім деңгейі жоғары студенттерге бірден тапсырмалар реті белгіленіп тапсырылады, ал кенжелеп келе жатқан студенттерге 4 сағат көлемінде бағдарламаның барлық тетіктері, мүмкіндіктері, құралдары, басқа бағдарламалардан ерекшелігі туралы теориялық және практикалық түсініктеме беріледі. Білім деңгейі жоғары барларды қуып жету мақсатында қосымша 6-8 сағат сабақтан тыс уақытта дәріс жүргізіледі. Нәтижесінде, бір айдың ішінде жоғарыда атап өткеніміздей екі топтың да білім деңгейлері теңеседі. Тапсырмаларды орындау жағынан да тепе-теңдік айқындалады [52].

Арнайы мамандықтарына қатысты шығармашылық тапсырмалар реті сол арнайы пәндерге жасалған типтік оқу бағдарламасы арқылы топтастырылып, жинақталып жасалынды. Мысалы,

«Темірді көркемдеп өңдеу» мамандықтарының студенттері компьютерлік графиканы шығармашылық іс-әрекеттерде пайдалану мақсатында қызықты да тартымды тапсырмаларды орындады, мамандықтарына қатысты жарнамалық плакаттар, визиткалар, бәйджиктер, фирмалық белгі мен стиль сияқты тапсырмаларды меңгерді. Бірінші семестрдің соңына дейін 5 түрлі тапсырманы толығымен орындап, жұмыстарын принтерден шығарып көрме ұйымдастырды.

Жұмыстары балдық бағамен бағаланды. Екі топтың арасындағы айырмашылық көрмедегі шығармашылық жұмыстарынан алғашында аса байқалмағанымен, әрбір баланың білім деңгейі, шығармашылық композициялары, көркемсуреттік тапсырмаларды орындаудағы өзіндік ерекшелігін елемей мүмкін емес. Олардың компьютерлік графикадан орындаған жұмыстарынан техникалық, шығармашылық, көркемсуреттік тәсілдері ерекше көрініп тұрады [53].

Біз бұл жерде тек «Темірді көркемдеп өңдеу» мамандығының бірінші курс студенттерін мысалға алып отырмыз. Жоғарыда атап кеткен 8 мамандықтың студенттері де компьютерлік графиканы осы бағдарлама және осындай әдістеме арқылы меңгереді. Тек, шығармашылық тапсырмалар реті ғана өздерінің мамандықтарына байланысты белгіленеді.

3 семестрде, яғни 2 - курста компьютерлік графиканы шығармашылық іс-әрекеттерде пайдалануға даярлау мақсатында оқу бағдарламасы бойынша тапсырмалардың реті күрделене түседі. «Corel DRAW» векторлық немесе сызықтық бағдарламасының күрделі графикалық бағдарлама болуына байланысты екінші курстың бірінші семестрінде студенттердің алған білімдерін толықтыру, ұштау, күрделендіру мақсатында жалғасын табады. Бағдарламаның көп жағдайларда графикалық сұрақтарды шешуіне байланысты «Графикалық дизайн» мамандығы студенттерінің қызығушылықтары арта түседі. III семестрде аталған мамандықтың компьютерлік графика бойынша үлгерімдері, сабаққа қатысу, шығармашылық тапсырмаларды орындау деңгейі басқа топтарға қарағанда жоғары ілгерілеушіліктері байқала бастады [54]. Біріншіден, арнайы пәндермен байланысқан бағдарламаның құралдарында орындалатын тапсырмаларды еркін шешуге мүмкіндіктер көп болады, екіншіден, бағдарламаның өзі осы мамандыққа арналып жасалғандай барлық тапсырмалармен байланыстыруға мүмкіндіктер көптеп кездеседі. Айталық, қаріп, жобалау, құрастыру, композиция сияқты негізгі пәндердегі тапсырмаларды «Corel DRAW» векторлық немесе сызықтық бағдарламасында еркін орындауға болады. Студенттер компьютерлік графикадан берілген тапсырмаларын семестрдің аяғына дейін жылдам әрі сапалы орындап, тиісті бағаларын алып қосымша сабақтан тыс тапсырмаларын орындайды.

4 семестрде оқу бағдарламасы бойынша векторлық бағдарламадан кейін растрлық («Adobe Photoshop») бағдарламаға көшеді. Семестрдің басында 4 - 6 сағат көлемінде бағдарламаның күрделілігі, яғни теориялық және практикалық саласына мән беріледі. Оларды меңгеріп болған соң, практикалық тапсырмаларға көшеді. Онда бағдарлама бойынша растрлы бейнелер, фото, қаріптік тапсырмалар ретімен жүргізіледі. Мәселен, «Графикалық дизайн» мамандығының студенттері жарнамалық плакат, қаріптерге фильтрлерді пайдалана отырып, эффектілер беру жолдары, бағдарламаның басқа графикалық бағдарламалармен байланысы, импорт, экспорт жасау жолдары, сканнермен бейнелерді ендіру, өңдеу тапсырмаларды орындайды. «Adobe Photoshop» бағдарламасының қыр-сырын меңгеріп, компьютерлік графикаға қатысты ең негізгі деген ақпараттармен танысады. Студенттердің, яғни 2-

курстың соңында студенттердің білімі, іскерлік деңгейлері арнайы тест сұрақтары арқылы тексеріледі.

5-6 семестрде (3-курс) студенттердің меңгеретін білімдері күрделене түседі. Жоғарыда көкейкесті мәселенің бірі деп техникалық базаның әлсіздігінен «3ds MAX» - үш деңгейлік өлшеу бағдарламасын үйрену студенттерге қиынға соғады. Осыны ескере отырып, «Corel DRAW» және «Adobe Photoshop» бағдарламаларын біріктіріп, тапсырмалар көлемін ұлғайту, III курс студенттеріне оларды меңгертуге талпынамыз. Бастапқыдағы (I - курс) ауыл балалары мен білім деңгейі жоғары балалардың арасындағы айырмашылықтардың айқын көрініп тұрады [55].

Олай дейтініміз, ауыл қала деп бөлуде емес, болашақ компьютерлік графиканың кәсіби маманы болам деген ниетте жасалынған жұмыстардың сапасынан, орындалу деңгейінен, шығармашылық шешімінен негізгі қағидалардың дұрыс орындалуын көруге болады. Бұл жерде негізгі себепті екі түрлі тұжырымға бөліп қарауға болады:

1. Бастапқыда екі топқа бөлінген студенттердің білім алуға деген құштарлығынан байқалған болатын. Себебі, білімі төмен балалардың басым көпшілігі ауылды жерден компьютер алуға немесе қосымша дайындалуына мүмкіндіктің болмауынан, бірақ пәнге деген қызығушылықтары өте жоғары болуында. Соған қарамастан қосымша келіп, кеңестер алып, дайындалудың нәтижесінде осындай жетістіктерге жетіп отыр.

2. Бұның екінші бір жағы қала балаларының өздеріне берілген мүмкіндіктерді алып кете алмауында. Үйлерінде компьютер болғанымен, ауылды жерден келген немесе жағдайы жоқ студенттермен салыстырғанда, оларда компьютерлік графикаға деген аса бір қызығушылық байқала бермейді. Компьютерде күні-түні әртүрлі ойындар ойнағандықтан, компьютерлі графиканың қосымша қыры-сырын білетіндей көрінеді, ал іс-жүзіне келгенде немесе сабақ барысында алғашқы аталған студенттерден білім деңгейі кенже қалып келе жатқандары байқалады. Пән бағдарламасын толық меңгеруге сағаттың аздығы да кедергісін жасайды.

Сонымен, студенттерге компьютерлік графиканы шығармашылық белсенділігін арттыруға даярлау мақсатын ұстана отырып, көркемсурет мамандығының 1-3 курс студенттеріне компьютерлік графиканың оқу бағдарламасы бойынша жүргізілу ретін айқындадық.

Компьютерлік графиканы өнер мамандық бойынша оқытқандықтан, мынадай көкейкесті мәселелер туындайды, мысалы:

1. Компьютерлік графиканың мақсаттары;
2. Компьютерлік графика пәнінің өзіндік ерекшеліктері;
3. Компьютерлік графиканың негізгі тапсырмалары;
4. Компьютерлік графиканы оқу барысында студенттер қандай іскерлікті меңгеруі тиіс.
5. Сабақты түсіндіру жолдары;
6. Шығармашылық тапсырмалар реті;
7. Қандай оқыту бағыттарын қолданса кәсіби маман бола алады;

8. Компьютерлік графиканы меңгерген студент келешекте қай жерде, қандай бағытта қызметте істей алады;

9. Маман ретінде қалыптасқан тұлғаны келешекте компьютерлік графика саласындағы жұмыс орнына жұмысқа алушы қандай талаптар арқылы қабылдай алады.

Бақылау сұрақтары:

1. Компьютерлік графиканың негізгі бағдарламаларын атап оларға анықтама беріңіз?

2. «Corel Draw» бағдарламаның артықшылықтарын көрсетіңіз?

3. Тұлғаның шығармашылық белсенділігін арттыруда компьютерлік графиканың маңызы?

4. «Графикалық дизайн» мамандығының білімгерлердің шығармашылық белсенділіктерін арттыруда компьютерлік графиканы оқытудың мүмкіндіктері қандай?

5. «Adobe Photohop» бағдарламаның артықшылықтарын атаңыз?

ҚОРЫТЫНДЫ

Ұсынылып отырған «Заманауи дизайн» оқу құралында «Дизайн негіздері», «Дизайндағы материалды мәдениет», «Графикалық дизайнның элементтері мен процесстері», «Плакат дизайны», «Жарнама және баспа графикасы», «Интерьер және экстерьер теориясы» және т.б көптеген пәндерден алынған теориялық және практикалық білімдермен, дағдылары шындалып бекітілген.

«Заманауи дизайн» оқу құралы дизайндағы білімді пайдалану негізінде ұйымдастырылды. Дизайн пәні бойынша оқыту нәтижесінде білімгер білуге тиіс жағдаяттар қарастырылады. Олар:

- дизайнның атқаратын жұмысындағы анықтамалары;
- дизайн негіздерін қалаушы ғалымдар;
- дизайндағы стильдер;
- дизайн мектептері: Баухауз, ВХУТЕМАС.

Заманауи дизайн оқу құралының мақсаты қазіргі заманауи дизайнның ерекшеліктерін, техникаларын, стильдерін игеру, оларды сарамандық жұмыстарда қолдана білу, жаңа компьютерлік бағдарламаларды игеру, оларды практикада қолдану, іске асыру. Оқу жоспары бойынша пәннің келесі пәндермен пән аралық байланысы бар: «Компьютерлік графика», «Ұлттық нақыштағы дизайн», «Фотографика», «Типографика». Оқу жоспары бойынша пәнді меңгеру, пәннен алған білімдерін «Дизайн» мамандығының білімгерлері өндірістік іс-тәжірибеде қолдану үшін қажет.

Бұл оқу құралы пайдасы біздің қоғам үшін өте зор. «Заманауи дизайн» пәнін оқу кезінде білімгерлер білуі міндетті: дизайндағы заманауи стильдер және бағыттар, олардың ерекшеліктері, шығу тарихы және дамуы. ХХІ ғасырдағы дизайн әлемдегі ең әдемі, жаһандық феномені болып кетті. Ол сәулеттен бастап, жиһаз өндірісінен графикаға дейінгі әр түрлі сфераларды қамтыды. Дизайн тілі қазіргі кезде әмбебап көлемін коммуникативті және мәнерлі түрде әлемдегі өте көп шексіз мүмкіндіктері қамтылады. Басқаша айтқанда, дизайн сізді барлық салаларда түгелдей қамтиды. Қазіргі заманғы қоғамның қажеттіліктері тарихи стильде шабыт іздеп дизайнер мамандығына жиі жүгінеді. ХХІ ғасырда шабыт үшін дизайнерлер стилі қазіргі заманғы визуалды мәдениет көзінің толыққанды құрамдас бөлігі ғана емес, өткен ғасырдың жаңашылдықтарын жалғастырушы болды. Қазіргі уақытта, дизайнерлердің алдында кең көлемді таңдаулар, көркем құралдар мен стилистикалық атрибуттарды, олардың өткені мен бүгінін дизайндағы ағымдарды, өзгерістерді араластыруға, тереңірек іздестіруге толық мүмкіндік береді.

«Заманауи дизайн» пәні білімгерлерге көркем білім берудің және эстетикалық тәрбие берудің негізі болып табылады. Ұсынылып отырған оқу құралы білімгерлердің толыққанды алған білімдерін пысықтау, шындау және бекіту болып табылады.

Тапсырманы орындау кезеңдері қарапайымнан күрделіге қарай принципі бойынша жүргізіледі. «Заманауи дизайн» оқу құралы бойынша оқыту нәтижесінде білімгерлер білу тиіс:

- дизайн мамандығының барлық салаларын, олардың ерекшеліктерін;
- әлемдегі дизайн жаңалықтарынан хабардар болуға;
- компьютерлік бағдарламаларды еркін игеруге;
- материалды мәдениетті, этика - эстетикалық талаптарға толық жауап беруге.

Білімгер игеруге міндетті:

- композициялық және пропорциялық заңдылықтарды сауатты игеруге;
- тұстану ғылымын кәсіби деңгейде игеруге;
- компьютерлік бағдарламаларды еркін игеруге;
- талғампаздық талаптарының жоғары деңгейде болуына;
- кез келген тапсырманы елестете білуге және сауатты шешімін табуға;
- тапсырмаға байланысты материалдарды сауатты таңдауға;
- кез келген тапсырмадағы бұйымның макетін жасауға міндетті.

Оқу құралда дизайн мамандығында оқытылатын пәндерінде қолдануға болады.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. Мәуленова Г. Дизайнерге арналған практикүм [Мәтін] / Г. Мәуленова, Д. Амандықова.- Астана: Фолиант, 2010.- 112бет.- (Кәсіптік білім).
2. Бекболатұлы, Ж. Жарнама өнері [Мәтін]: Оқу құралы / Ж. Бекболатұлы.- Алматы: Қазақ университеті, 2013.- 114бет.
3. ЕрмолаеваЛ.П. Основы дизайнерского искусства [Текст]: Учебное пособие / Л.П. Ермолаева.- Москва: Архитектура-С. 2009.- 152с.
4. Мазбаев О.Б. Жарнама [Мәтін]: Оқу құралы / О.Б. Мазбаев.- Алматы: Эверо, 2014.- 84б.
5. Антипов К. В. Основы рекламы [Текст]: Учебник / К. В. Антипов.- М.: Дашков и К, 2012.- 328с.
6. МазилкинаЕ. И. Основы рекламы [Текст]: Учебное пособие / Е. И. Мазилкина.- М.: Дашков и К, 2009.- 288с.
7. Жадова Л.В. ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН. Страницы истории// Декоративное искусство СССР. -1970. - №11.
8. Нуркасимов С.Ж. Шрифт и дизайн [Текст] / С.Ж. Нуркасимов.- Алматы: Эверо, 2012.- 382с.
9. ТкаченкоН. В. Креативная реклама: Технологии проектирования [Текст]: Учебное пособие / Н. В. Ткаченко, О. Н. Ткаченко; Под ред. Л. М. Дмитриевой.- М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2009.- 335с.
10. Ромат Е. В. Реклама [Текст] / Е. В. Ромат.- 2-е изд.- СПб.: Питер, 2009.- 208с.
11. Данилова А. Идея, сценарий, дизайн в рекламе [Текст] / А. Данилов.- 3-е изд.- СПб.: Изд. ДАН, 2009.- 252с.
12. Макарова Т. В. Основы информационных технологий в рекламе [Текст]: Учебное пособие / Т. В. Макарова, О. Н. Ткаченко, О. Г. Капустина; Под ред. Л. М. Дмитриевой.- М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2009.- 271с.
13. Бекболатұлы Ж. Ел брендингі [Мәтін]: Оқу құралы / Ж. Бекболатұлы, А. Сандыбай, Е. Әзімшайық.- Алматы: Қазақ университеті, 2013.- 101б.
14. Панкратов Ф. Г. Основы рекламы [Текст]: Учебник / Ф. Г. Панкратов, Ю. К. Баженов, В. Г. Шахурин.- 12-е изд. перераб. и доп.- М.: Дашков и К, 2010.- 548 с.
15. Бегімбай К. М. Компьютерлік технологияларды қолдану арқылы болашақ дизайнерлерді кәсіби даярлау. Автореферат / К. М. Бегімбай.- Астана, 2010.- 24б.
16. Амандықова Д. Дизайнерге арналған сөздік-анықтама [Мәтін] / Д. Амандықова, Г. Мәуленова.- Астана: Фолиант, 2009.- 120бет.- (Кәсіптік білім).
17. Бегімбай К.М. Графикалық дизайн [Мәтін]: Оқулық / К.М. Бегімбай.- Алматы: Эверо, 2014.- 192б.
18. Пименов П. А. Основы рекламы [Текст]: Учебное пособие / П. А. Пименов.- М.: Гардарики, 2009.- 399с.
19. Исабек Нұрдәулет Е. Студенттерді компьютерлік графиканы кәсіби іс-әрекеттерде пайдалануға даярлау. [Мәтін]: Педагогика ғылымдарының

- кандидаты ғылыми дәрежесін алу үшін дайындалған диссертацияның авторефераты / Нұрдәулет Е. Исабек.- Алматы, 2005.- 25б.
20. Данилов А. Идея, сценарий, дизайн в рекламе [Текст] / А. Данилов.- 3-е изд.- СПб.: Изд. ДАН, 2009.- 252с.
 21. Вавилов А.В. Теория цвета и цветовоспроизведения [Текст]: Учебник / А.В. Вавилов, Н.Т. Сурашов, Д.Е. Елемес.- Алматы: Эверо, 2015.- 252с.
 22. Мудров А.Н. Основы рекламы [Текст]: Учебник / А.Н. Мудров.- 3. изд., перераб. и доп.- М.: ИНФРА-М, 2012.- 416с; ил.
 23. Голованов В. Рекламное агентство: с чего начать, как преуспеть [Текст] / В. Голованов.- СПб.: Питер, 2012.- 256с.
 24. Волкова Т.О. Лучшие спецэффекты Photoshop CS3 для дизайнера [Текст] / Т.О. Волкова.- СПб.: Питер, 2008.- 224с.
 25. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория [Текст]: Учебное пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н.А. Ковешникова.- 4-е изд., стер.- Москва: Омега-Л, 2008.- 224с.3.
 26. Грожан Д.В. Справочник начинающего дизайнера [Текст] / Д.В. Грожан.- 4-е изд.- Ростов н/Д: Феникс, 2006.- 318с: 16л. ил.- (Это модно).
 27. Розенсон И.А. Основы теории дизайна [Текст]: Учебник для вузов / И.А. Розенсон.- СПб.: Питер, 2008.- 219с.5.
 28. Устин В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве [Текст]: Учебное пособие / В. Б. Устин.- 2-е изд. уточненное и доп.- М.: АСТ, 2008.- 239с.
 29. Холмянский Л.М. Дизайн [Текст]: Кн. для уч-ся / Л.М. Холмянский, А.С. Щипанов.- М.: Просвещение, 1985.- 240 с.
 30. Данилов А. Идея, сценарий, дизайн в рекламе [Текст] / А. Данилов.- 3-е изд.- СПб.: Изд. ДАН, 2009.- 252с.
 31. Вавилов А.В. Теория цвета и цветовоспроизведения [Текст]: Учебник / А.В. Вавилов, Н.Т. Сурашов, Д.Е. Елемес.- Алматы: Эверо, 2015.- 252с.
 32. Павловская Е. П. 12 Дизайн рекламы: поколение NEXT. – СПб.: Питер, 2004г.
 33. Бекболатұлы Ж. Жарнама негіздері [Мәтін]: Оқу құралы / Ж. Бекболатұлы.- Алматы: Экономика, 2011.- 160б.
 34. 1. Хартман А. AdobeIllustratorCS2. Руководство дизайнера [Текст] / А. Хартман; пер. с англ. А. А. Минько, А.Л.Соколенко.- М.: Эксмо, 2006.- 400с.
 35. Волкова Т.О. Лучшие спецэффекты Photoshop CS3 для дизайнера [Текст] / Т.О. Волкова.- СПб.: Питер, 2008.- 224с.
 36. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне [Текст]: Учебник для вузов / Д.Ф. Миронов.- СПб.: Питер, 2004.- 224с.
 37. Стейплз Т. Практикүм по Adobe Photochop CS и Image Ready CS для Web-дизайна [Текст] / Таня Стейплз, Линда Вайнман; Пер.с англ.- М.: Вильямс, 2005.- 832с (с компакт диском).

38. Adobe Photoshop 7.0: Офиц.учеб.курс.- М.: ТРИУМФ, 2004.- 496с
Бойер Питер. Использование Adobe Photoshop и Illustrator. Специальное издание.

39.П. Бойер; Пер. с англ и ред. П.А.Минько.- М.: Вильямс, 2006.- 131с (с компакт диском).

40.ГурскийЮ. Corel DRAW X3. Трюки и эффекты (+CD) / Ю. Гурский , И. Гурская , А. Жвалевский.- СПб.: Питер, 2006.- 480с.

41.Комолова Н.В. Самоучитель Corel DRAW 12 / Н.В. Комолова, А. Тайц, А.А. Тайц.- СПб.: БХВ-Петербург, 2004.- 640с.

42.Корабельникова Г.Б. Adobe Photoshop 7 в теории и на практике / Г.Б. Корабельникова.- 2-е изд.,испр.- Мн: Новое знание, 2003.- 560с.

43.Солоницын Ю. Photoshop 7 для Web - графики: Учебный курс / Ю. Солоницын.- СПб.: Питер, 2002.- 336с.

44.Стейплз Таня. Практикум по Adobe Photochop CS и Image Ready CS для Web-дизайна / Т. Стейплз, Л. Вайнман; Пер.с англ.- М.: Вильямс, 2005.- 832с (с компакт диском).

45. Грожан Д.В. Справочник начинающего дизайнера [Текст] / Д.В. Грожан.- 4-е изд.- Ростов н/Д: Феникс, 2006.- 318с: 16л. ил.- (Это модно).

46.Гурский Ю. А., Васильев А. В.Г95 Photoshop CS. Трюки и эффекты {+CD}. — СПб.: Питер, 2005. — 555 с.

47.Топорков С. С.Т58 Adobe Photoshop CS в примерах. — СПб.: БХВ-Петербург, 2005. —384 с.

48.Волкова Е. В.В67 Photoshop CS2. Художественные приемы и профессиональные хитрости. —СПб.: Питер, 2006. —252 с.

49.Федорова А. В.Ф33 CorelDRAW X3. Экспресс-курс. — СПб.: БХВ-Петербург, 2006. —432 с.

50.Волкова В.В. Дизайн рекламы. Учебное пособие. Москва, 2005г. —152 с.

51. Скотт Келби. Adobe Photo Shop CS5: справочник по цифровой фотографии Adobe Photo Shop CS5Book Digital Photographers.-М.: «Вильямс», 2011. —400с.

52. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика [Текст]: Учебное пособие / Н.П. Бесчастнов.- Москва: ВЛАДОС, 2008.- 271с.

53. Нуркасимов С.Ж. Шрифт и дизайн [Текст] / С.Ж. Нуркасимов.- Алматы: Эверо, 2012.- 382с.

54. Грожан Д.В. Справочник начинающего дизайнера [Текст] / Д.В. Грожан.- 4-е изд.- Ростов н/Д: Феникс, 2006.- 318с.

55.Гурский Ю. А., Васильев А. В.Г95 Photoshop CS. Трюки и эффекты {+CD}. — СПб.: Питер, 2005. — 555 с.

БІЛІМГЕРЛЕРДІҢ БІЛІМІН АНЫҚТАУҒА АРНАЛҒАН ТЕСТ

1. «Дизайн» термині ағылшын тілінен аударғанда нені білдіреді?

- A) шығармашылық
- B) сурет салу
- C) сызу
- D) жобалау
- E) эстетика

2.Заттарды құру теориясы бұл - ...

- A) шығармашылық құрастыру
- B) модельдеу
- C) форма
- D) техникалық эстетика
- E) заттық орта

3.Қандай өрнек тобы жан-жануарлар үлгісінде жасалған?

- A) өсімдік тектес
- B) геометриялық
- C) зооморфтық
- D) ою-өрнектер
- E) қарапайым өрнектер

4.Мүсін өнерінің түрін тап?

- A) графика
- B) перспектива
- C) интерьер
- D) сурет
- E) горельеф

5.«Оптикалық өнер» бұл

- A) интерьер дизайны
- B) оп-арт
- C) киім дизайны
- D) өндірістік дизайн
- E) ландшафтық дизайн

6.Оп-арт өкілдерін атаңыз?

- A) К. Коперник, Ч. Чемберлен
- B) В. Вазарели және Мортенсен
- C) П. Понтии, Р. Раушенберг
- D) А. Азимов, Д. Джонс
- E) Т. Тиллим, О. Ольденберг

7. Француз тілінен аударғанда «интерьер» сөзі нені білдіреді?

A) Кабинет

B) Ғимарат

C) Тұрғын үй

D) Сыртқы

E) Ішкі

8. Өндірістік бұйымдарды көркемдеп өңдеу бұл -...

A) өнер

B) колорит

C) сәулет өнері

D) дизайн

E) сурет салу

9. Қандай әдіс бұйымның құрылымдық элементтерінің унификациясына жағдай жасайды ?

A) комбинаторика

B) модульды

C) деконструкция

D) «акыл-ой» әдісі

E) дельфийлік әдіс

10. Адамды қоршайтын бұйымдар мен оның комплексі қалай атаймыз?

A) бұйым

B) сетка

C) өндіріс

D) кәсіпорын

E) заттық орта

11. Дизайн бұл - ...

A) дұрыс жауап жоқ

B) кейбір жағдайлар мен заттардағы саналы немесе санасыз қажеттілік

C) кей адам баласын қоршайтын бұйымдар мен олардың комплексі

D) ғимараттың, пәтер мен бөлменің ішін көркемдеп жобалау

E) адамның материалдық және рухани қажеттіліктерін өтейтін

үйлесімді заттық ортаны қалыптастыру негізгі мақсаты болатын шығармашылық жобалық іс-әрекет

12. Дизайн іс-әрекетінің объектілеріне не жатады?

A) әртүрлі іс-әрекет жүйелері

B) ойлау-жоба

C) дизайн-өнім

D) әртүрлі іс-әрекет жүйелері

E) дұрыс жауап жоқ

13. Қай ғасырда «ампир» стилі құрылған?

A) 13 ғ

B) 14 ғ

C) 19 ғ

D) 15 ғ

E) 17 ғ

14. Қандай ортадан біздің елдердегі алғашқы дизайнерлер шықты?

A) мұғалімдер мен жазушылар

B) сәулетшілер, суретші-декораторлар

C) мемлекеттік жұмыскерлер

D) дәрігерлер

E) өнер танушылары

15. Қай жылы Аида Кауменованың алғаш туындылары жарық көрді?

A) 2006

B) 1998

C) 1999

D) 1981

E) 1990

17. Қандай өнімдерді батыс германдық «Браун» фирмасы шағарды?

A) ас үй жабдығы, радио құрылғылары, фото сурет құрал-жабдықтары

B) жиһаз

C) ыдыс-аяқ

D) үй жабдықтары

E) ішімдік сусындарын

18. Графикалық дизайн бұл - ...

A) стандартты компоненттерден кеңістікті құру

B) қажет материалдарды өндіру

C) өндірістік бұйымдар мен бүтін жүйелер

D) плакаттарды шығару, кітап, журнал мен газет баспа беттерін безендіру

E) жарнамалайтын тауардың сатылуын жоғарылату

19. 1950 жылдардың ортасында қалыптасқан аса бір белгілі және танымал ағымның бірі

A) футуризм

B) поп-арт

- C) боз-арт
- D) арт-деко
- E) модерн

20. Қандай салада поп-арт ағымының танымал жүргізушісі Джим Дайн жұмыс істеді?

- A) жиһазды безендіреді
- B) автомобильдерді безендіру
- C) коллаждарды безендіру
- D) киімді безендіру
- E) интерьер бұрыштарын безендіру

21. Қандай дизайнның түрі ақпаратты көру құралдарымен байланысты?

- A) графикалық
- B) интерьер
- C) сәулет
- D) өндірістік
- E) киім

22. Жарнама хабарламаларды көрсету тәсілі бойынша нешеге бөлінеді?

- A) 8-ге
- B) 5-ке
- C) 4-ке
- D) 2-ге
- E) бөлінбейді

23. Дизайн-интерьерде пайдаланатын материалдары атаңыз?

- A) қызыл бояу
- B) әйнек, бояу
- C) тас, ағаш, мрамор
- D) пластик
- E) шыны

24. Қай жылы Джорджио Армани дүниеге келді?

- A) 1963
- B) 1936
- C) 1968
- D) 1948
- E) 1944

25. «Графика» ұғымы грек тіліне аударғанда қандай мағына білдіреді?

- A) тырнау, жазу, салу
- B) салу, жазу
- C) ойып салу

- D) өрнектеу
- E) салу

26. Заманауи дизайн қанша түрге бөлінеді ?

- A) 2
- B) 5
- C) 9
- D) 6
- E) 14

27. Қандай дизайнер 2008 жылы өткен олимпиадаға спорттық киімдерді тікті?

- A) Оксана Корби
- B) Куралай Нуркадилова
- C) Аида Кауменова
- D) Балнур Асанова
- E) Саида Азихан

28. Киімнің қандай түрін атақты дизайнер Вячеслав Зайцев көбіне тігеді?

- A) көйлек
- B) ішкі киім
- C) шалбар
- D) сырт киім
- E) спорттық киімдер

29. Ең бірінші өнеркәсіптік дизайнды іске асырған дизайнердің атын атаңыз?

- A) Э.Эймс
- B) Вячеслав Зайцев
- C) Этторе Эоттсасс
- D) Саартен ван Северен
- E) Михаэль Тонет

30. Қай жылы Кристиан Диордың алғашқы көрмесі болды?

- A) 1953
- B) 1957
- C) 1947
- D) 1958
- E) 1954

31. Алғаш рет жоғарғы жағы костюм, ал асты жағы ұзын юбка екеуін үйлестіре отырып көйлек тіккен дизайнердің атын атаңыз?

- A) Жанни Жабриель
- B) Халек Холстон
- C) Валентино Вааравани

- D) Кристиан Диор
- E) Эдуардо Эленаро

32. Қанша жасында Кристиан Диор қайтыс болды?

- A) 49
- B) 52
- C) 48
- D) 46
- E) 40

33. Қай жылы Қазақстандық дизайнер Құралай Нұрқадилованың алғаш жұмыстары шықты?

- A) 2011
- B) 2000
- C) 1995
- D) 2003
- E) 2001

34. «Дизайн» саласында қандай бағдарламаларды қолданамыз?

- A) word
- B) visiCon
- C) power paint
- D) 3d max, Photoshop
- E) exel

35. Сәулет өнері дегеніміз не?

- A) керамикадан жасалатын туынды.
- B) киім үлгісін көрсететін өнер
- C) сурет - қарындашпен, бір түсті бояумен, көмір, пастель, салынатын сурет
- D) қай жағынан қарасаң да көлемі көрінетін, саз, ағаш, пластиллин,
- E) құрылысты жобалау, салу, оған көркемдік бейне беру өнері

36. Мәскеудегі Кремль, Сан - Францискодағы аспалы көпір, Астанадағы Бәйтерек, бұл суреттерде бейнеленген дүниені қандай өнер түрі біріктіреді?

- A) сәулет өнері
- B) сурет өнері
- C) атының ұқсастығы
- D) көлемі
- E) өлшемі

37. Интерьер -

- A) пәтердің белгілі бір ретпен қалыптастырылған әрі сәндеп

жабдықталған ішкі кеңістігі

B) түрлі – түсті бояумен, майлы бояу акварель, т.б. салынған шығарма

C) киім үлгілерін жасау

D) қай жағынан қарасаң да көлемі көрінетін, саз, ағаш, пластиллин, мрамор, керамика т.б. жасалатын туынды

E) жай қағазбен жасау

38. Интерьерді жабдықтаудың қажетті шарты —

A) көркемдік

B) жарық

C) суыққа төзімділік

D) әсемдік

E) қолайлылық пен әсемдік

39. ...– ғимарат ішіндегі элементтер өзара гармониямен орналасуының ыңғайлығы, түстік сәйкестік пен эстетикалық тұрғыдан көркемдік сыйлау мақсатында әзірленетін дизайн саласы.

A) Графикалық дизайн

B) Өнеркәсіптік дизайн

C) Интерьер дизайны

D) Ландшафт дизайн

E) Киім дизайны

40. Қандай ұғымға келесі анықтама келеді «Әсемдік заңына, эргономика және бионика заңдарына негізделіп, формаларды адамның антропометриясына арнап қалыптастыру философиясы»?

A) музыка

B) сурет

C) би

D) дизайн

E) сәндік қол өнер

41. Қай жылы алғашқы дизайнер мамандарды даярлайтын жоғары мектеп Германияда ашылды?

A) 1869

B) 1919

C) 1800

D) 1705

E) 1798

42. Қай жылы ғылыми тұрғыда «дизайн» ұғымы пайда болды?

A) 1928

B) 1875

- C) 1863
- D) 1899
- E) 1877

43. Қай жылы Айгуль Қасымова алғаш Қазақстанда жана аяқ киім жасады?

- A) 2002
- B) 1996
- C) 1995
- D) 2001
- E) 2006

44. Қай жылы Айгуль Қасымованың алғашқы жұмысы күздік және қыстық киімдері жарық көрді?

- A) 2001
- B) 2000
- C) 2005
- D) 2007
- E) 2011

45. Қазақстанда дизайн өнері нешінші жылдан бастап жүйелі түрде қалыптасып, дами бастады?

- A) 1973
- B) 1988
- C) 1960
- D) 1991
- E) 1805

46. Қандай өнерімен қазіргі заманғы кәсіптердің дамып жетілуі тығыз байланысты?

- A) Дизайн
- B) Мүсін өнері
- C) Көркем өнер
- D) Сурет өнері
- E) Қолданбалы өнері

47. Модернизм түсінігі қашан пайда болды?

- A) XIX ғасыр
- B) XX ғасыр
- C) IX ғасыр
- D) XI ғасыр
- E) XXI ғасыр

48. Қай жерде Атақты Габриель Бонер Шанель дизайнерінің алғашқы “Коко” дүкені ашылды?

- A) Берлин
- B) Вильнюс
- C) Париж
- D) Варшава
- E) Прага

49. Қазіргі күнге дейін қолданып келе жатқан атақты Chanel №5 хош иісі қай жылы шығарылды?

- A) 1921
- B) 1165
- C) 1711
- D) 1822
- E) 1812

50. Christian Dior өз жолын қалай бастады?

- A) ол ештеңе сатпады
- B) ол ең басынан бай дәулетты, атақты болды
- C) киімдерді тігіп оларды сатты
- D) атақты суретшінің көмекшісі болып жұмыс істеді
- E) қолдан салынған суреттер мен киімнің эскиздерін сатты

51. Christian Dior сол кездегі сән дизайнерлерімен танысып өз жолын қайда жалғастырды?

- A) Chanel
- B) Lucien Lelong
- C) Armani
- D) Valentino
- E) Carmella

52. Қай мемлекетте Диордың сән үйі ең алғаш танымал болды?

- A) Италия
- B) Франция
- C) Англия
- D) Германия
- E) Ресей

53. Шәкірті, көмекшісі сонымен қатар Кристиан Диор компаниясының көркемдік жетекшісі кім болды?

- A) Stella McCartney
- B) Giorgio Armani
- C) Valentino Garavani
- D) Yves Saint Laurent
- E) Carmella

54. Өткен ғасырдың соңында Ив Сен-Лоран қандай беделді марапатқа ие болды?

- A) BAFTA
- B) Нобелев премиясы
- C) Букеров премиясы
- D) Оскар премиясы
- E) Golden

55. Ерлер сәнін әлеміне айналдырған, қатаң консервативті көзқарастарды неғұрлым шектеусіз жеңілдеу дизайнды нұсқаларына алмастырған дизайнерді атаңыз?

- A) Valentino Garavani
- B) Dolce and Gabbana
- C) Giorgio Armani
- D) Alexander McQueen
- E) Carmella

56. Dolce & Gabbana қай жылы негізделді?

- A) 1995
- B) 1965
- C) 1966
- D) 1999
- E) 1985

57. Dolce & Gabbana алғашқы сән көрсетілімі қашан өтті?

- A) 1985 жылы қазан айында
- B) 1996 жылы тамыз айында
- C) 1990 жылы шілде айында
- D) 2000 жылы желтоқсанда
- E) 2001 жылы шілде айында

58. Доменико Дольче қай институттарда білім алды?

- A) Studio Design
- B) New York Academy of Art
- C) Yale University
- D) Istituto Europeodi Design
- E) Istituto Marangoni, Палермо

59. Атақты дизайнер Джанни Версаче қай жылы қайтыс болды?

- A) 1997
- B) 2003
- C) 1989

D) 1984

E) 2000

60. Қандай американдық сән дизайнері 1948 жылы 2 қазанда туған?

- A) Кельвин Кляйн
 - B) Донна Каран
 - C) Том Торд
 - D) Ральф Рорен
 - E) Торда Тор
61. Донна Каран әлемге әйгілі қандай брендтердің авторы?
- A) Armani SpA
 - B) Gucci
 - C) Donna Karan, DKNY
 - D) Valentino
 - E) Miss you

62. Қандай дизайнер «Жылдың үздік британдық дизайнері» номинациясында 4 марапатқа ие болды?

- A) Shakira
- B) Ralph Lauren
- C) Calvin Klein
- D) Stella
- E) Alexander- Mcqueen

63. Қай жылы танымал француз дизайнері, сән үйінің негізін салушы Ив Сен Лоран өмірге келді?

- A) 1 тамыз 1936
- B) 3 тамыз 1938
- C) 25 шілде 1937
- D) 2 тамыз 1937
- E) 5 тамыз 1938

64. «Дизайнерлік джинсы» атты әлемде бірінші көрсетілімін жасап және қымбатқа сатып соның арқасында кейіннен танымал болған дизайнерді атаңыз?

- A) Ральф Рорен
- B) Жан Клод ван Дам
- C) Кьер Карден
- D) Кельвин Ричард Кляйн
- E) Джим Кери

65. Қай жылы Ральф Лорен әйелдер киім желісінің дизайнымен айналыса бастады?

- A) 1971

- B) 1981
- C) 1998
- D) 1988
- E) 1990

66. Роберто Кавалли қай елдің дизайнері?

- A) Римдік дизайнер
- B) Франциялық дизайнер
- C) Италияндық дизайнер
- D) Америка елінің дизайнері
- E) Қазақстандық дизайнер

* Дұрыс жауаптарына кілт

1 D	2 D	3 C	4 E	5 B	6 B	7 E	8 D	9 B	10 E
11 E	12 D	13 C	14 B	15 A	16 A	17 A	18 D	19 B	20 E
21 A	22 D	23 C	24 B	25 C	26 A	27 C	28 D	29 E	30 C
31 D	32 B	33 C	34 D	35 E	36 A	37 A	38 E	39 C	40 D
41 B	42 A	43 E	44 E	45 C	46 A	47 B	48 C	49 A	50 E
51 B	52 B	53 D	54 D	55 C	56 E	57 A	58 E	59 A	60 B
61 C	62 E	63 A	64 D	65 A	66 C	67	68	69	70