

зйомки. В фотографічному осередку існує думка про те, що найкращим об'єктивом для створення жіючих портретів вважають об'єктив з фокусною відстанню 85 мм, а сприйняттю перспективи чоловічого портрету найлініше відповідає 135 мм об'єктив.

Посидання близько розташованої верхньої (чи нижньої) точки зйомки з короткофокусною оптикою є характерною ознакою ракурсною зйомки. Доречі, всім відомий дизайнер і фотограф Родченко свої ракурсні знімки виконував за допомогою штатного 50 мм об'єктиву.

На останок зауважу, що для практикуючих фотографів досконале знання закономірностей лінійної перспективи, не тільки сприятиме повноцінному використанню арсеналу змінної оптики, але й використовувати перспективну побудову кадру в якості одного з виразних творчих засобів.

**Сухорукова Л.А.**

*викладач кафедри «Мультимедійний дизайн», ХДАДМ*

### **ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК ХУДОЖНЬО-ВИРАЗНИХ І ТЕХНОЛОГІЧНИХ ЗАСОБІВ ДИЗАЙНУ МУЗИЧНИХ КЛІПІВ З ТРИВИМІРНОЮ ГРАФІКОЮ**

Становлення музичного кліпу як об'єкту дизайну знаходиться в даний час у стадії становлення. Його творці прагнуть досягти якомога вищою якості, естетичної цінності. І у зв'язку з цим на перше місце при створенні дизайну кліпу виходять знання та вміння використовувати художні засоби і новітні комп'ютерні технології, що розвиваються дуже стрімко і є інструментом дизайнера.

Основна спрямованість досліджень в галузі дизайну кліпів сконцентрована у теоретичних галузях: естетичні, гуманітарні аспекти, загальнофілософські та освітні проблеми. Однак в них зустрічаються нечисленні спроби аналізу сучасних напрямків та технологічних засобів формування візуально-образної мови. Зрозуміло, в цьому секторі науки зустрічаються і дослідження технічного плану, але вони нечисленні або не мають під собою професійного ґрунту. Навпаки, американські та європейські дослідження сконцентровані в технологічних галузях. Особливо активно розвиваються зараз саме галузі інформаційного дизайну, тривимірні технології. Фундаментальних сучасних досліджень, що мають безпосереднє відношення до дизайну музичних кліпів з тривимірною графікою не проводиться.

Важливу роль у дослідженнях дизайну музичних кліпів грають закономірності вибору художніх прийомів і технологічних засобів дизайну тривимірного середовища в залежності від специфіки простору, що враховують аспекти його психологічного впливу на людину, принципи структурної та композиційної організації. Використання різноманітних художніх засобів відкривають для дизайнерів унікальну можливість застосування прийомів та методів формування гармонійного середовища тривимірних анімаційних музичних кліпів. Сучасні комп'ютерні технології плюс професійні знання дизайнера — найбільш ефективний шлях досягнення художньої виразності, цілісності і композиційної єдності музичного кліпу, як мультимедійного твору.

Створення дизайнерами зображення засобами комп'ютерної графіки бага-

то в чому повторює роботу над творчим втіленням ідеї за допомогою засобів та інструментів художніх. Те й інше — творча робота, що включає в себе технологічні прийоми. Техніка — всього лише інструмент, що дозволяє прискорити творчий процес і надає нові можливості для матеріалізації результату.

Особливої уваги заслуговують методи творчого використання комп'ютерних технологій тривимірної графіки, нових засобів художньої виразності музичних кліпів: композиції статичного кадру і цілого кліпу, кольору і світла.

Засоби художньої виразності тривимірного музичного кліпу містять в собі особливу інформацію, яку можна визначити як інформацію просторову, а також героїв і об'єктів, що змінюють форму у цьому просторі. Вона впливає переважно на емоції глядача та дозволяє перенестися у різні світи, доставляючи задоволення від побаченого і почутого, і часто справляє набагато більш сильну дію, ніж відео матеріал або площинна графіка і анімація.

Знання художньо-виразних засобів, вивчення їх необмежених можливостей, професійне володіння на практиці тонкощами тривимірної графіки зможе забезпечити той необхідний рівень естетичної цінності музичного кліпу, коли він перетворюється з рухомого зображення у витвір мистецтва.

*Література:*

1. Миронов Д. Ф. Комп'ютерна графіка у дизайні: Підручник для ВНЗ / 42. СПб.: Питер, 2004. 224 с.: іл. С. 21-23.
2. Назаров Ю., Яцюк О. «Комп'ютерні технології як засіб художнього проектування»./ ДИЗАЙН ЕРГОНОМІКА СЕРВІС / випуск № 1 М.: 2006.
3. Чепурова О. Б. «Художня специфіка комп'ютерної графіки». Матеріали всеросійської науково-практичної конференції «Якість професійної освіти: забезпечення, контроль і управління». // Оренбург, 2003.-С. 416-418.

**Токар М.І.**

*викладач кафедри українознавства, ХДАДМ*

### **ПРОБЛЕМИ УКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВОЇ МОВИ Й ТЕРМІНОЛОГІЇ НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ. ОСНОВНІ ТЕНДЕНЦІЇ В РОЗВИТКУ ТЕРМІНОСИСТЕМ**

Існуючі концепції наукової картини світу, відповідаючи мовній моделі буття, ґрунтуються на поняттях, які відбиваються в мові за допомогою термінів. Історія термінології — це не тільки національно-історична проблема, і її проблема інтернаціональна. Автохтонні внутрішні ресурси національної мови, будучи основним реальним джерелом розвитку сучасної наукової та технічної термінології, закономірно доповнюються зовнішніми у вигляді запозичень на різних рівнях мовної ієрархії (лексика, морфеміка, словотвір тощо). Таким чином, дослідники зазначають, що у практиці термінотворення виявляються дві тенденції: до нормативного збереження національної самобутності і до термінологічних зовнішніх запозичень.

Минулого сторіччя українська терміна наука перейшла кілька етапів, що різним чином вплинули на розвиток української наукової мови, зокрема термінології. Після "золотого десятиріччя" двадятих років настав кар-