

СОСТАВЛЕНИЕ ПЕРЕВОДНОГО УЧЕБНОГО ГЛОССАРИЯ ДЛЯ ИНТЕРФЕЙСА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ ДИЗАЙНЕРОВ AUTODESK 3DSMAX

Стенковский Никита Антонович

студент, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина, РФ, г. Екатеринбург

Киндлер Евгений Александрович

научный руководитель, Уральский гуманитарный институт, РФ, г. Екатеринбург

Развитие будущего дизайнера в языковом плане – это процесс профессиональной трансформации, включающий использование творческих способностей и языка для генерации идей, в соответствии с представлениям будущего дизайнера о том, что его окружает. Это определяет профессиональный образ мышления, помогает совместить различные профессиональные знания и навыки в области дизайна с иностранными языками.

Возрастающая роль профессионального сотрудничества с представителями разных стран, спрос на академическую мобильность специалистов, необходимость профессионального общения через Интернет и использования нелокализованного на русский язык программного обеспечения (в нашем случае – программного обеспечения Autodesk 3dsMax для дизайнеров) требует профессионализма будущих дизайнеров и их языковое развитие. Поэтому в последнее время особенно актуальным стал вопрос подготовки глоссария интерфейса программы дизайнерского направления, унификации и стандартизации терминологии. В связи с этим разработка универсальных лексикографических критериев отбора терминов имеет большое значение для составления глоссария интерфейса программы Autodesk 3DS MAX. В дальнейшем также возможна полная локализация этого ПО на русский язык на базе этого словаря.

Autodesk 3dsMax — это профессиональное программное обеспечение для 3D-моделирования, анимации и визуализации для создания и дизайна игр, разработчиком которой является компания Autodesk. 3ds Max обладает обширными инструментами для создания трехмерных компьютерных моделей различной формы и сложности, реальных или фантастических объектов окружающего мира, с использованием разнообразных приемов и механизмов.

Кто использует 3dsMax:

- архитекторы и дизайнеры интерьеров для проектирования внешнего вида зданий и помещений;
- промышленные дизайнеры для разработки внешнего вида новой продукции;
- разработчики и геймдизайнеры для рисования персонажей, объектов и окружения компьютерных игр;
- телевизионные дизайнеры для создания реалистичных объемных спецэффектов в фильмах и видеороликах;
- графические дизайнеры и иллюстраторы для дизайна сайтов, полиграфии, рекламных креативов;
- дизайнеры упаковки для визуализации продукта.

В связи с тем, что данная программа не локализована на русский язык, существует проблема унификации и стандартизации терминологии направления «Дизайн» для всех пользователей программы Autodesk 3dsMax. Для перевода данной программы на русский язык нам

необходимо решить ряд проблем:

- перевести все инструменты интерфейса программы в корректно соответствующие термины направления «Дизайн»;
- структурировать переведенные элементы в тематические группы;
- проконсультироваться со специалистами направления «Дизайн» относительно корректности перевода сложных элементов интерфейса;
- помимо перевода добавить описание функций элементов интерфейса.

При этом большое значение имеет разработка и составление терминологического глоссария для пользователей данной программы.

Согласно энциклопедическому словарю, глоссарий — это собрание глосс, непонятных слов или выражений с толкованием (толковый глоссарий) или переводом на другой язык (переводной глоссарий). Другими словами, глоссарий — это словарь узкоспециализированных терминов в какой-либо отрасли знаний.

Для составления учебного терминологического глоссария интерфейса программы Autodesk 3dsMax, с целью стандартизации лексики дизайнерского направления и выявления наиболее употребительных базовых терминов данной программы, мы обратились к работам филологов, которые освещают эту тему. Среди них работы известного исследователя теории терминологии и терминологической лексикографии С.В. Гринева, который внес значительный вклад в развитие теории лексикографии составления словарей терминов.

По С.В. Гриневу терминологическая лексикография определяется как наука о составлении и использовании терминологических словарей.

Составителю словарей (лексикографу) С.В. Гринев рекомендует следовать трем основным лексикографическим критериям: 1. авторская установка; 2. микрокомпозиция; 3. макрокомпозиция [4].

Первым лексикографическим критерием является авторская установка, которая подразумевает предметную направленность словаря, назначение словаря, направленность на читателя, описательную направленность, принцип подбора лексики, объем словаря и функцию словаря.

Вторым лексикографическим критерием является макрокомпозиция, параметрами которой, по мнению С.В. Гринева, являются следующие характеристики словаря:

- состав основных частей словаря;
- принцип представления терминов в словаре;
- принцип представления многозначных, омонимичных терминов и терминологических сочетаний.

Третьему лексикографическому критерию (микрокомпозиции) характерен принцип отбора, расположения и оформления элементов лексикографической информации, размещаемых внутри словарной статьи. Этот критерий включает четыре основных этапа составления терминологического словаря:

1. проектирование словаря;
2. подбор терминов и составление словаря будущего словаря;
3. анализ и описание терминов, включенных в глоссарий, подбор определений и/или иноязычных эквивалентов;
4. подготовка словаря к изданию.

На основе классификации типов терминологических словарей С.В. Гринева мы разработаем глоссарий для дизайнерского направления, а именно для пользователей программы 3dsMax.

Далее нам необходимо определить область специальной профессиональной лексики, которую необходимо описать, а именно тематическую. При этом выделяется несколько видов словарей:

отраслевые, многоотраслевые, узкоотраслевые, узкоспециальные, общенаучные [4].

Особое значение имеет охват слоя специальной лексики, который будет составлять основу будущего словаря. Для этого важно стратифицировать лексику выбранной терминологической системы.

С точки зрения микрокомпозиции разработанный нами глоссарий предназначен для профессионального и языкового развития будущего дизайнера и изучения английского языка. Данный глоссарий задуман нами как узкоспециализированный, и, в отличие от терминологического словаря или политехнического словаря, предназначен для будущего дизайнера от начального до продвинутого уровня, изучающего английский язык, а также специалистов этой области.

Первым шагом к созданию данного глоссария является рассмотрение области его применения. Глоссарии могут быть переводными (двухязычными или многоязычными), справочными (толковый глоссарий, глоссарий синонимов), учебными или информационными.

Наш глоссарий предназначен для обучения. Этот тип глоссария предназначен для студентов, будущих дизайнеров, изучающих английский язык в университете и использующих программное обеспечение Autodesk 3dsMax. Составителю такого глоссария следует уделять повышенное внимание семантическим и словообразовательным аспектам описания терминов, так как основная задача будущего дизайнера – овладение иностранными терминами дизайнерского направления и их смысловыми отношениями.

Следующим шагом на этапе проектирования является определение функции этого глоссария. Как правило, глоссарий выполняет либо описательную, либо нормативную функцию. Чтобы создать описательный глоссарий, необходимо собрать и перечислить все термины в интерфейсе данной программы.

Сферу применения глоссария определяют его функция, назначение, круг потенциальных пользователей. О.С. Ахманова и А.С. Герда утверждают, что узкоспециализированный учебный глоссарий должен содержать не более 1000 терминов, чтобы эффективно выполнять свою функциональную задачу [1,2]. Наш глоссарий будет содержать описание всех лексических единиц, приведенных в интерфейсе программы Autodesk 3dsMax.

Что касается макрокомпозиции, С.В. Гринев рекомендует определить порядок словарных статей. Порядок ввода статей может быть, как правило, алфавитным или тематическим [4].

Тематический порядок словарных статей используется преимущественно в идеографических словарях. Он полностью соответствует данному типу словарей и основным лексикографическим критериям их составления.

Алфавитный порядок словарных статей является основным для переводных и справочных словарей.

В нашем случае в интерфейсе программы есть структура, которая поможет нам составить структуру словаря. Интерфейс разбит на 16 пунктов, в которых находится определенное количество инструментов. Некоторые пункты разбиты на подпункты. Соответственно, словарь будет разделен на 16 тем, а также на подтемы, в которых будут описаны, переведены и затем расположены в алфавитном порядке все входящие в него инструменты.

Таким образом, данный глоссарий построен по тематическому принципу. Чтобы проиллюстрировать этот принцип организации специализированной профессиональной лексики, приведем пример: возьмем раздел интерфейса под названием Menu bar – «панель меню». В этот раздел входят такие инструменты, как:

- | | | |
|----------|------------------|---------------|
| • File; | • Create; | • Civil View; |
| • Edit; | • Modifiers; | • Customize; |
| • Tools; | • Animation; | • Scripting; |
| • Group; | • Graph Editors; | • Content; |
| • Views; | • Rendering; | • Help. |

В подразделе **Rendering**, например, находятся следующие пункты:

- Open Autodesk A360 Gallery – «открыть галерею Autodesk A360»;
- Render – «рендер», «визуализация»;
- Render in the Cloud – «облачный рендеринг»;
- Render Setup – «настройка параметров рендеринга»;
- Rendered Frame Window – «показать визуализированный кадр в окне».

В глоссарии для программы Autodesk 3dsMax терминологические сочетания представлены в статье родового термина в углубленном алфавите, что делает этот глоссарий более компактным, удобным и облегчает быстрый и удобный поиск терминов с последующей их интерпретацией на русском языке, тем самым расширяя профессиональный кругозор будущего дизайнера [6], [7].

При разработке данного глоссария мы опираемся на академические традиции и три основные лексикографические критерия (авторская установка, микрокомпозиция, макрокомпозиция) составления словарей. Исходя из вышеизложенного, в нашем глоссарии для интерфейса программы Autodesk 3dsMax все значения многозначных терминов в рамках терминологии дизайнерского направления будут представлены в одной статье. Узкоспециализированный переводной справочный двуязычный учебный глоссарий предназначен для оптимизации рабочего процесса в программе, профессионально-языкового развития будущего дизайнера и стандартизации его словарного запаса.

Список литературы:

1. Ахманова, О.С. Лингвистическая терминология / О С. Ахманова. - М.: изд-во МГУ, 1977.-154 с.
2. Герд, А.С. Прикладная лингвистика / А.С. Герд. - СПб.: изд-во СПб ун-та, 2005.- 188 с.
3. Гинзбург, Р.З. Лексикология английского языка / Р.З. Гинзбург. - М.: Высш. школа, 1979.- 271 с.
4. Гринев, С.В. Введение в терминографию / С.В. Гринев. - М.: Высш. Школа, 1995.- 175 с.
5. Зарицкая, Л.А. Профессионально-лингвистическое развитие будущего дизайнера средствами иностранного языка / Л.А. Зарицкая // Вестник ОГУ. - 2011. - №2. - С. 169-173.
6. Зарицкая, Л.А. Развитие креативности студентов-дизайнеров в процессе обучения английскому языку / Л.А. Зарицкая. - Оренбург: ГОУ ОГУ, 2007.- 105 с.
7. Зарицкая, Л.А. Искусство и дизайн / Л.А. Зарицкая. - Оренбург: ФГБОУ ВПО «Оренбургский

государственный университет», 2012. - 116 с.

8. Иванова, Т.Ф. «Частичное гнездование» слов в учебном толковом словаре для иностранцев / Т.Ф. Иванова. - М.: Высш. Школа, 1977.- 190 с.