

## **ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ-СКУЛЬПТОРІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ**

Стрімкий розвиток інформаційних процесів є відмінною рисою нашого часу. Успіх професійної діяльності людини дедалі більше залежить від здатності фахівця з максимальним результатом використовувати можливості інформаційних ресурсів та комп'ютерних технологій, тому інформаційна компетентність є одним з ключових стандартів національної системи освіти. Головним завданням освіти є створення умов для глобального сталого розвитку України, тому розробка нового типу професійних стандартів підготовки фахівця з вищою освітою, зокрема художника-скульптора, є актуальним завданням реформування національної системи освіти, що забезпечить якість вищої художньої освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що дослідження різноманітних аспектів інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі становить помітний інтерес науковців (В. С. Биков, Н. І. Гендіна, Р. С. Гуревич, А. М. Коломієць та ін.). Методичний процес навчання комп'ютерній графіці досліджували зарубіжні науковці Р. Лейн, Б. Флемінг та ін. Питання інформаційної культури фахівців художнього, графічного та дизайнерського профілю розглядалися у працях Л. П. Мартиросяна, М. М. Марченко, Ю. С. Брауна, С. О. Шишковського та ін. Комп'ютерне моделювання динамічних властивостей круглої скульптури програмними засобами досліджував О. Є. Максименко. Незважаючи на існуючі дослідження інформаційної культури в освіті, питання застосування інноваційних інформаційно-комунікаційних технологій в стандартах підготовки сучасних фахівців-скульпторів не знайшло необхідного відображення.

Метою доповіді є визначення концептуального підходу та перспективних практик, які б дозволяли ефективно розвивати інформаційну культуру студентів-скульпторів у художніх вишах.

Загально визнаним фактом є посилення ролі інформації й інформаційних технологій у житті сучасного суспільства, яке здобуває риси інформаційного. По визначенню, інформаційне суспільство — це суспільство, у якому більшість працюючих зайнята виробництвом, збиранням, переробкою й реалізацією інформації. Основним капіталом в інформаційному суспільстві є інтелектуальний потенціал та його

інформаційна культура. На рівні конкретної особистості розвинена інформаційна культура є складовою частиною загальної культури людини. Це сукупність інформаційного світогляду та системи знань і вмій, що забезпечують цілеспрямовану самостійну діяльність з оптимального задоволення індивідуальних інформаційних потреб з використанням як традиційних, так і нових інформаційних технологій. Вона є найважливішим чинником успішної професійної й повсякденної діяльності, а також соціальної захищеності особистості в інформаційному суспільстві [1].

Інформаційна культура художника-скульптора — це, насамперед, культура пошуку і відбору потрібної інформації, знання й використання у своїй діяльності ряду комп'ютерних програм за фахом, а також розуміння реальних можливостей інформаційних систем, які можна використати для творчого зростання.

Основою професійної підготовки художника-скульптора є освоєння теоретичних і практичних прийомів створення академічної скульптури. Вільне володіння технікою академічного ліплення є інструментом професійної підготовки, за допомогою якого художник-скульптор у майбутньому зможе впоратися з будь-яким поставленим творчим завданням. Однак, робота з матеріалом є довгостроковим і трудомістким процесом та потребує чималих матеріальних витрат. Ці причини обмежують творчі пориви художника. Сучасні програми комп'ютерного моделювання, 3D-скульптінга, зможуть стати рішенням всіх численних проблем, пов'язаних з роботою над скульптурною моделлю. Варто підкреслити, що ці програми вважаються «вищим пілотажем» для тривимірного моделювання і 3D-графіки, тому з метою досягнення вищої якості національної системи освіти до стандарту підготовки студентів-скульпторів потрібно впроваджувати інноваційні інформаційно-комунікаційні технології та програмне забезпечення. Програми 3D-скульптінга полегшать стадію підготовки проекту скульптури. Вони містять у собі комплекс операцій: моделювання скульптури, вибір варіантів її компонування та кінцевого матеріалу виконання, а також тривимірну візуалізацію. Тобто у програмах 3D-скульптінга можливо здійснювати весь набір проектних робіт зі створення скульптури у цифровому форматі, модифікацію їхніх поверхонь із наступним накладенням текстур і фактур, візуалізацію тощо. З метою випереджувальної освіти студентам потрібно вивчення найбільш професійних програм. По-перше, це Autodesk 3dsMax і Mudbox, які мають взаємний імпорт об'єктів для більш докладної деталізації та можливість експортування готової normal-карти. По-друге, це Pixologic ZBrush — вона є найбільш потужним і професійним

продуктом серед програм 3D-скульптінга. Програми Blender і Sculptris є безкоштовними, тому вони можуть самостійно використовуватись студентом. По-третє, це програми для реалістичної візуалізації 3D-об'єктів в інтер'єрі — Artlantis Studio і системи рендеринга V-Ray тощо. Усвідомити величезне значення комп'ютерного моделювання скульптурних об'єктів у професійній підготовці художників-скульпторів можна, подивившись область застосування цифрового 3D-моделювання — мультимедійні продукти, ігри, архітектура, 3D-принт-скульптура.

Отже, концепція розвитку інформаційної культури майбутніх скульпторів повинна базуватись на запровадженні в освітні стандарти ідей випереджальної освіти та враховувати тенденції і швидкість розвитку інформаційно-комунікаційних та комп'ютерно-програмних технологій, що надасть змогу підготувати фахівця до викликів і вимог завтрашнього дня.

1. *Н. І. Гендина*. Формування інформаційної культури особистості в бібліотеках і освітніх установах : навчально-методичний посібник [Текст] / *Н. І. Гендина, Н. І. Колкові, І. Л. Скіпор та ін.* — М., 2002. — 337 с.