

Однако, анализируя основные требования к защите информации в учреждениях культуры, можно заключить о необходимости учета следующих базовых положений:

1. Планирование комплексной системы безопасности информации (КСБИ) должно осуществляться как самостоятельная задача.

2. Реализация КБСИ должна быть интегрирована в существующую информационную инфраструктуру и составлять с ней единое целое.

3. КБСИ должна рассматриваться как непрерывно развивающаяся система, которая формирует в упреждающем режиме эффективную безопасность информации.

Создание служб безопасности информации в учреждениях культуры и искусств низового звена не представляется экономически оправданным. Представляется более эффективным создание в рамках отрасли культуры отраслевого специализированного центра обеспечения безопасности информации, основной функцией которого являлась бы создание защищенной арендуемой платформы, предназначенной для размещения информационных ресурсов учреждений культуры республики, а также защищенных каналов связи (например, VPN) и обеспечение надежного обслуживания.

1. *Биячуев, Т. А.* Безопасность корпоративных сетей / под ред. Л. Г. Осовецкого. – СПб. : СПб ГУ ИТМО, 2004. – 161 с.

2. *Грибунин, В. Г.* Комплексная система защиты информации на предприятии : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / В. Г. Грибунин, В. В. Чудовский. – М. : Издательский центр «Академия», 2009. – 416 с.

*Т. Д. Орешко,
ст. преп. каф. информационных
технологий в культуре БГУКИ*

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Современные информационные технологии оказывают влияние на все сферы жизни общества и отдельных индивидов.

Большое значение имеет использование информационных технологий в художественном творчестве и освоении культурного наследия.

Для специалиста по информационным технологиям *изобразительное творчество* ассоциируется с понятиями «компьютерная графика и дизайн». В настоящее время при создании высококачественных компьютерных изображений используются возможность, разнообразных изобразительных средств. Инструментарий компьютерной графики объединяет все инструменты традиционного искусства и оснащает ее новыми техническими устройствами ввода, обработки, отображения и передачи графической информации.

Информационные технологии в *музыкальном творчестве* представлены в первую очередь нотно-графическими редакторами (Encore, Finale) и программами для создания и анализа аранжировок реального звучания (Qbase, Sakewalk). Программы записи, обработки и сжатия звука способствуют популяризации музыкального творчества не только широко известных представителей этого жанра, но и помогают молодым исполнителям позиционировать свое творчество посредством современных средств коммуникации.

Специализированные компьютерные средства поддержки деятельности хореографа отсутствуют, однако в настоящее время делаются попытки конструирования *танцевальных композиций*. Компьютерные технологии могут быть полезны при создании и записывании музыкальных произведений, синхронизации движения в танце и музыкального ритма, моделировании костюмов.

В *театральном творчестве* объединяются выразительные средства литературы, музыки, живописи, танца, архитектуры. Цифровые технологии в *техногенных* видах художественного творчества проявились наиболее ярко. Программы растровой и векторной графики предназначены для создания новых и обработки существующих графических изображений. Уровень развития программ компьютерной графики характеризует общий уровень развития как непосредственно программного обеспечения, так и аппаратных средств компьютерного дизайна. Программы трехмерной графики предназначены для моделирования и последующей визуализации объектов и сцен с целью получения их фотореалистических изображений и анимации.

Разнообразие музейных экспонатов требует комплексного подхода и использования разных компьютерных технологий, от текстовых и графических пакетов до средств мультимедиа.

Современные информационные технологии открывают новые перспективы в деятельности музеев, сейчас стало возможным создание электронных коллекций произведений изобразительного искусства, проведение виртуальных выставок, виртуальная реконструкция и реставрация объектов культурного наследия. В 2007 г. сотрудниками Национального художественного музея Республики Беларусь совместно с преподавателями и студентами кафедры информационных технологий в культуре Белорусского государственного университета культуры и искусств был реализован проект создания виртуальной экспозиции «Художники XIX – начала XX в. – уроженцы Беларуси». Для моделирования экспозиции использовалась программа 3D MAX.

Специальные модули современных систем управления музейными базами данных (СУБД) позволяют вести мониторинг реставрационных работ, соотносить музейные коллекции и предметы с недвижимыми памятниками историко-культурного наследия, готовить мультимедиа-публикации по коллекциям музея, его истории, экспозиции, временным выставкам для дальнейшего размещения в сети Интернет либо для записи на компакт-диск [1].

Web-представительства музеев открывают дополнительные возможности для презентации культурных достижений, новых проектов и т. д. Сайт может использоваться как средство продвижения различного рода культурологических услуг, развития коммерческой деятельности. Через Интернет можно заказывать экскурсии, осуществлять покупку и продажу артефактов культуры (например, через специальные виртуальные аукционы). Новейшие технологии позволяют перейти от замкнутого музейного пространства к всемирному виртуальному мультимедийному информационному музею.

Данная деятельность наглядно иллюстрирует роль информационных технологий в процессах популяризации белорусского культурного наследия.

В настоящее время во всех высших образовательных учреждениях сферы культуры в качестве обязательной дисциплины введен курс «Основы информационных технологий». Для культурологических специальностей – «Информационная культура личности», «Информационные технологии в культуре», которые включают в себя цикл информационных дисциплин по медиакультуре и компьютерной графике, компьютер-

ные технологии в музыке, статистические методы обработки информации по культуре и искусству, web-технологии, базы данных в культуре, верстку текстовой и графической информации, модели и моделирование, разработку и сопровождение культурных проектов, флеш-технологии, мультимедию и интернет-технологии, автоматическую поддержку офисной деятельности. Творческие задания, которые выполняют студенты, всегда имеют культурологическую и социальную направленность, что активизирует и стимулирует процессы инкультурации молодежи, повышает уровень профессионального мастерства специалистов учреждений культуры в сфере информационных технологий, обучает современным методам воздействия на культурную аудиторию.

Таким образом, инновационные возможности современных информационных технологий способствуют разрешению насущных задач культурной интеграции и инкультурации.

1. О системе КАМИС // Официальный сайт ЗАО «КАМИС» [Электронный ресурс]. – 2005. – Режим доступа: http://www.kamis.ru/news/expo_more/e10kpkkr/. – Дата доступа: 10.04.2008.

*Н. Г. Гончарик,
ст. преп. каф. информационных
технологий в культуре БГУКИ*

СРЕДСТВА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Пристальное внимание общества к культуре как фактору развития основано на научном анализе общей ситуации в стране и вариантов ее развития. Об этом свидетельствует и целый ряд документов, принятых на международном уровне, программы ООН и ЮНЕСКО, включающие культуру в стратегии развития. В данном контексте обращение к проблемам сохранения, интерпретации и презентации культурного наследия представляется актуальным и обоснованным.

Сохранение культурного наследия является одним из приоритетов государственной культурной политики многих стран. Традиционно проблема культурного наследия рассматривается главным образом в аспекте сохранения памятников прошлого,