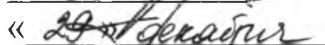


Учреждение образования  
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор БГУКИ

 Н. В. Карчевская

«  2025 г.

Регистрационный № УД-~~6/25-77~~зуч.

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРЕ**

*Учебная программа учреждения образования  
по учебной дисциплине  
для специальности 6-05-0215-06 Актёрское искусство  
для специальности 6-05-0215-05 Режиссура театра*

Учебная программа составлена на основе образовательных стандартов общего высшего образования по специальности 6-05-0215-06 Актерское искусство, по специальности 6-05-0215-05 Режиссура театра, утвержденных постановлением Министерства образования Республики Беларусь 21.08.2023 № 270 и учебных планов по специальности 6-05-0215-06 Актерское искусство, 6-05-0215-05 Режиссура театра

#### СОСТАВИТЕЛИ:

*В.С. Якимович*, доцент кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук, доцент;

*Н.Г. Гончарик*, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»;

*Т.С. Жилинская*, заведующий кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»; кандидат педагогических наук, доцент.

#### РЕЦЕНЗЕНТЫ:

*И.Р. Лукьянович*, доцент кафедры веб-технологий и компьютерного моделирования Белорусского государственного университета, кандидат технических наук, доцент;

*М.М. Чуйко*, ведущий научный сотрудник отдела вычислительной математики и математического моделирования Института математики НАН Беларуси, кандидат физико-математических наук

#### РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

*кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств (протокол № 1 от 25.09.2025)*

*президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств (протокол № 2 от 20.12.2025)*

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современные информационные технологии обеспечивают широкий спектр возможностей для реализации творческих задач: от разработки сценарно-режиссёрской концепции и создания мультимедийных декораций до формирования цифровых архивов, афиш, программ и интерактивных презентаций театральных проектов. Программное обеспечение для обработки аудиовизуального материала, графические редакторы, а также платформы для дистанционного взаимодействия участников творческого процесса становятся частью профессионального инструментария современного театрального деятеля. В этом контексте профессиональная подготовка актёра и режиссёра требует не только овладения средствами цифровой обработки информации, но и осознания эстетических принципов работы с технологическими средствами, способных трансформировать структуру театрального действия.

Учебная дисциплина «Информационные технологии в культуре» разработана в соответствии с образовательными стандартами высшего образования по специальностям 6-05-0215-06 Актерское искусство, по специальности 6-05-0215-05 Режиссура театра, утвержденными постановлением Министерства образования Республики Беларусь 21.08.2023 № 270 и учебных планов по специальностям 6-05-0215-06 Актерское искусство, 6-05-0215-05 Режиссура театра.

Содержание учебной программы учебной дисциплины носит практико-ориентированный характер и направлено на формирование у студентов ключевых навыков и умений, необходимых для создания проектов, содержащих графику, аудио- и видеоинформацию, ориентированных на решение творческих задач в профессиональной деятельности, включает изучение принципов работы с современными программными средствами, освоение технологий интеграции мультимедийного контента в театральные и музыкально-сценические проекты.

*Цель учебной дисциплины* – обеспечить студентов базовыми знаниями, необходимыми для эффективного применения современных информационных технологий в театральном творчестве, сформировать умения и навыки использования средств обработки мультимедийной информации. Для достижения этой цели необходимо решение следующих учебных задач:

- освоить понятия информационных технологий в культуре и искусстве;
- изучить основные технологии и программные средства обработки графической, звуковой и видеоинформации;
- овладеть эффективными методами и средствами решения творческих задач в области культуры и искусств на основе использования информационных технологий;

В результате изучения учебной дисциплины студент должен *знать*:

- современные достижения в развитии и использовании информационных технологий в сфере культуры и искусства;
- теоретические основы функционирования мультимедийной информации в социуме;

- методы создания графических информационных продуктов.
- основы видеомонтажного искусства;

Студент должен *уметь*:

- строить инфографические модели предметной области;
- создавать цифровые документы с включением мультимедийных объектов;
- комплексно применять мультимедийные программные средства для решения творческих задач;
- использовать сетевые медиаресурсы в деятельности специалиста.

Студент должен *владеть*:

- методами и инструментарием графической обработки информации;
- технологиями обработки аудио и видеоинформации.

Учебная дисциплина «Информационные технологии в культуре» относится к компоненту УВО, опирается на знания умения и навыки, полученные в процессе изучения учебной дисциплины «Основы информационных технологий».

В соответствии с учебным планом освоение учебной дисциплины «Информационные технологии в культуре» должно обеспечить у студентов формирование *специализированной компетенции*:

– решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе применения информационно-коммуникационных технологий; осуществлять информационный поиск в различных документных потоках и основных информационно-поисковых системах, проводить аналитико-синтетическую обработку информации, документально оформлять результаты информационного поиска.

В рамках образовательного процесса по учебной дисциплине студент должен не только приобрести теоретические и практические знания, умения и навыки по специальности, но и развить свой ценностно-личностный, духовный потенциал, сформировать качества патриота и гражданина, готового к активному участию в экономической, производственной, социально-культурной жизни страны.

Учебным планом на изучение учебной дисциплины «Информационные технологии в культуре» для студентов дневной формы получения образования всего предусмотрено 90 часов, из них 36 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 2 часа, лабораторные занятия – 34 часа.

На изучение учебной дисциплины для студентов заочной формы получения образования специальности 6-05-0215-05 Режиссура театра предусмотрено 90 часов, из них 10 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: 2 часа – лекции, 8 часов – лабораторные занятия.

Основными формами учебной работы являются лекционные, и лабораторные занятия. В процессе изучения учебной дисциплины предполагается выполнение творческих заданий в рамках управляемой

самостоятельной работы.

Текущий контроль необходимо осуществлять при выполнении и сдаче лабораторных работ. Рекомендуемая форма текущей аттестации студентов – тест. Рекомендуемая форма промежуточного контроля знаний студентов – зачет. Контроль знаний студентов по учебной дисциплине допускается проводить с использованием компьютерного тестирования.

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

### ***Тема 1. Введение. Перспективные направления использования информационных технологий в сфере актерского искусства и режиссуры***

Цели и задачи учебной дисциплины. Место учебной дисциплины «Информационные технологии в культуре» в системе учебных дисциплин, ее взаимосвязь с другими учебными дисциплинами, формирующими профессиональную компетентность специалиста. Объем, структура, отличительные особенности учебной дисциплины. Роль самостоятельной работы при изучении учебной дисциплины.

Информатизация сфере актерского искусства и режиссуры. Особенности использования информационных технологий и средств мультимедиа. Основные направления в интеллектуализации современных информационно-поисковых систем, информационных процессов в культуре и искусстве.

### ***Тема 2. Компьютерная графика и анимация***

Место компьютерной графики в современном мире информации, коммуникаций. Технические устройства. Графические объекты в культуре и искусстве. Виды графических объектов: статические и динамические, двухмерные и трехмерные. Кодирование графической информации.

Основные типы графических форматов: растровые, векторные, трехмерные и фрактальные, метафайлы. Преобразование формата, сжатие данных. Независимость графических данных от платформы. Компьютерное представление цвета. Цветовая кодировка и цветовые схемы. Цветовые модели: аддитивная, субтрактивная, перцепционная. Инструменты управления цветом в системах графического дизайна: редактор цветов, цветовые палитры и галереи, смесители.

Технические средства создания компьютерной графики. Периферийные устройства: мыши, графические планшеты, сканеры, цифровые фотоаппараты и видеокамеры, принтеры, плоттеры. Технологии цветной печати: матричная, струйная, лазерная, сублимационная. Сканирование. Принципы работы сканеры и базовые технологии сканирования. Настройки сканирования: распознавание, формат вывода.

### ***Тема 3. Средства создания и обработки растровой графики и анимации***

Растровая графика в искусстве. Использование растровой графики в визуализации объектов и процессов сферы культуры и искусства.

Размер файла. Распознавание. Редакторы растровой графики. Программный интерфейс. Разрешение растровой графики. Растровые форматы: gif, jpeg, bmp, tiff, psd, png и т. д. Многослойная растровая графика. Слои. Маски. Цветовые каналы. Взаимодействие слоев. Эффекты поточечного искажения, трансформации всего и (или) части изображения, ретушь растрового изображения. Получение информации об изображении. Изменение размера, разрешения изображения.

Изменение размера, разрешения изображения.

Работа со слоями. Перемещение и копирование слоя. Редактирование слоев. Маски и альфа-каналы. Средства ретуши изображения.

Приемы композиции и редактирования изображений Технологии выделения, перемещения, трансформации изображений. Работа со слоями в растровом редакторе. Создание коллажей. Эффекты и фильтры. Коррекция изображений, устранение дефектов съемки. Маски выделения. Кадрирование. Тоновая и цветовая коррекция по каналам.

Стилизация изображений, растровые фильтры. Использование маски для создания коллажей.

Работа с текстом в растровом пакете, художественные эффекты с текстом. Кисти. Создание кисти. Контур. Заливки. Пути и векторные слои в растровой графике. Ретуширование и реставрация изображений.

Анимированные растровые изображения.

#### ***Тема 4. Средства создания и обработки векторной графики***

Области использования векторной графики. Достоинства, недостатки, применение векторной графики. Векторная анатомия: контур, заливки, границы, эффекты, опорные точки, управляющие линии. Геометрические объекты векторной графики (примитивы): точки, линии, сплайны, кривые Безье, эллипсы и окружности, многоугольники, текст. Векторные операции. Составные фигуры, логические операции.

Обзор программного обеспечения для работы с векторными изображениями. Векторные форматы: cdr, ai, eps, wmf и др.

Редакторы векторной графики. Программный интерфейс. Панели инструменты. Работа с графическими примитивами: создание, выделение, перемещение и удаление геометрических фигур.

Средства рисования в векторной графике: работа с инструментами Безье и кистью. Назначение цвета контура и фона. Заливка, ее виды: сплошная, градиентная, растровое изображение, текстурная.

Редактирование векторных изображений, их заказ. Геометрические операции с объектами: слияние, пересечение, вычитание, объединение, группировка. Использование и изменение прозрачности объекта.

Эффекты. Работа с текстом. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Экспорт и импорт изображений. Трассировка растрового изображения. Верстка и допечатная подготовка.

#### ***Тема 5. Интерактивные медиа: онлайн-графика и веб-анимация.***

Веб-графика: возможности и назначение. Форматы графических файлов в Интернете: gif, jpg, png, swf, svg. Базовые цвета, веб-палитра и диффузия. Сглаживание. Выбор распознавания изображения и оптимизация его размера. Функции изображения: графика, фоны, логотипы, баннеры, визуальные эффекты. Специальные эффекты для веб-графики.

Создание интерактивной графики и веб-анимации. Анимация веб-

графики: gif-анимация и технология flash. Программы для интерактивной графики и веб-анимации. Возможности программ. Программный интерфейс.

Виды анимации: покадровая (традиционная), 2Д и 3Д компьютерная, кукольная, пластилиновая, живопись на стекле, моушн графика.

Работа с объектами. Работа с библиотекой символов. Функции линейки времени. Анимация движения. Анимация формы. Маски.

Создание презентации. Сложная анимация. Саундтрек к фильму. Импорт звука. Раскадровка звука. Настройки звука: настройки звука, звуковые эффекты, синхронизация звука. Создание анимационных кнопок.

### ***Тема 6. Средства видеомонтажа***

Компьютерный видеомонтаж как специфическое средство современных бизнес-проектов в социокультурной деятельности. Компьютерный видеомонтаж: основные программные продукты. Типы монтажа: межкадровый и внутрикадровый монтаж. Понятие «монтажной съемки». Виды монтажа: повествовательный, параллельный, ассоциативно образный, клиповый.

Трансфокация как внутрикадровый монтаж. Монтажные планы: дальний общий, общий, средний, портретный; крупный, сверхкрупный, детальный. Чередование крупности. Монтаж по крупности, по ориентации в пространстве, по направлению движения, по фазе движения. Монтаж по композиции, по свету и цвету. Монтаж перебивкой. Съемка с панорамированием, с зуммированием.

Компьютерный видеомонтаж: основные программные продукты, понятия и принципы работы. Линейный и нелинейный виды монтажа. Обзор профессиональных видео редакторов. Принципы создания видеопроекта. Приемы захвата видео. Нарезка видеоряда на фрагменты. Склейка фрагментов видеоряда с использованием эффектов перехода. Установка эффектов перехода между клипами (транзишенов), управление их длиной и положением. Окно управления эффектами: точное управление переходами, настройка их параметров. Установка стандартных и дополнительных переходов. Управление параметрами эффектов перехода.

Редактирование звука: регулировка уровня, смягчение переходов при наложении двух аудиоклипов, изменение скорости, исключение гула, шума. Экспорт звукового сопровождения. Наложение звука и синхронизация его с изображением.

Работа с ключевыми кадрами. Добавление в фильм монтажных эффектов (коррекция цвета, трансформация кадра). Настройка наложений и эффектов. Применение фильтров. Корректировка яркости и контрастности клипа. Изменение скорости клипа. Вылет клипов.

Спецэффекты. Панорамирование и наезд. Масштабирование видеокадра. Фильтры. Маскирование части изображения. Применение черно-белой маски. Редактирование линии управления прозрачностью. Прозрачное наложение (хроматический ключ). Типы прозрачного наложения.

Титры: заглавные или вступительные, промежуточные и заключительные титры. Внутрикадровые надписи (субтитры). Создание и расположение в кадре простых пользовательских титров.

Футаж. Обзор тематики футажей. Наложение клипов. Наложение в кадре неподвижных фотографий, иллюстраций, логотипов. Создание эффекта «кадр в кадре». Хроматический ключ. Использование шаблонов и футажей. Захват кадра. Ускорение-замедление темпа.

Экспорт видеопроекта в различные форматы. Сжатие видеоклипов. Уменьшение помех, обрезка краев клипа, устранение рывков. Запись конечного видеофайла на жесткий диск.

# УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

*Дневная форма получения образования*

Номер темы	Название темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСР	Форма контроля знаний
		Лекции	Лабораторные занятия		
1.	Введение. Перспективные направления использования информационных технологий	1			
2.	Компьютерная графика и анимация	1			
3.	Средства создания и обработки растровой графики и анимации		8	2	плакат
4.	Средства создания и обработки векторной графики и анимации		8	2	стикеры, визитка
5.	Интерактивные медиа: онлайн-графика и веб-анимация		4	2	плакат
6.	Средства видеомонтажа		6	2	ролик
	Итого	2	26	8	

*Заочная форма получения образования*

Номер темы	Название темы	Количество часов для дневной формы получения образования	Количество аудиторных часов		Количество часов для самостоятельного изучения учебного
			Лекции	Лабораторные занятия	
1.	Введение. Перспективные направления использования информационных технологий	1	1		
2.	Компьютерная графика и анимация	1	1		
3.	Средства создания и обработки растровой графики и анимации	10		2	8
4.	Средства создания и обработки векторной графики и анимации	10		2	8
5.	Интерактивные медиа: онлайн-графика и веб-анимация	6		2	4
6.	Средства видеомонтажа	8		2	6
	<b>Итого</b>	36	2	8	26

## ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### Литература

#### Основная

1. Алаева, Т. Ю. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / Т. Ю. Алаева. – пос. Караваяево : КГСХА, 2020. – 66 с. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/171670> (дата обращения: 29.09.2025). – Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Войтова, Н. А. Компьютерная графика : методические указания / Н.А. Войтова. – Брянск : Брянский ГАУ, 2020. – 129 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/172054>
3. Газеева, И. В. Монтаж аудиовизуальных программ в медиаиндустрии : учебное пособие / И. В. Газеева. – Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2023. – 128 с. – ISBN 978-5-94760-543-3. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/416006> (дата обращения: 29.09.2025). – Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Гринчук, С.Н. Визуальное представление информации средствами Microsoft PowerPoint и Microsoft Visio: учеб.-метод. пособие / С. Н. Гринчук, А. В. Гринчук, В. Н. Курбацкий. – Минск : РИВШ, 2013. – 106 с.
5. Гущина, О. М. Компьютерная графика и мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие / О. М. Гущина, Н. Н. Казаченок. – Тольятти : ТГУ, 2018. – С. 29 – 173. – ISBN 978-5-8259-1185-4. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/139890> (дата обращения: 29.09.2025). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

#### Дополнительная

1. Аксёнов В. С. Технические средства в культурно-просветительной работе: Учебное пособие. М.: Просвещение 1988. – 142с.
2. Алешин, Л. И. Компьютерный видеомонтаж / Л. И. Алешин. – М.: ФОРУМ, 2019 – 176 с.
3. Бессонова, Н. В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта: учебное пособие / Н. В. Бессонова. – Новосибирск : Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2016. – 101 с.
4. Боресков, А. В. Компьютерная графика / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Юрайт, 2016. – 219 с. Домасев, М.В. Цвет, управление цветом, цветовые расчеты и измерения: учебный курс / М.В. Домасев, С.П.Гнатюк. - 1-е изд. - СПб.: Питер, 2009. – 224 с.
5. Горюнова, Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана./ Н. Л. Горюнова – М.: ВГИК, 2011. – 152 с.
6. Крапивенко, А.В. Технология мультимедия и восприятие ощущений. Учебное пособие. / А.В. Крапивенко. – М.: Бином, 2009. – 271 с.
7. Светлакова, Е. Ю. Режиссура фильма : учебное пособие для вузов / Е. Ю. Светлакова. – 2-е изд. – Москва : Юрайт, 2022. – 65 с.

8. Степанов, В.К. Применение Интернета в профессиональной информационной деятельности / В.К. Степанов. – М.: Гранд-Фаир, 2009. – 304 с.

9. Соколов, А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. Учебник, части 1,2,3. / А.Г. Соколов. – М.: Изд-во «А.Г. Дворников», 2012.

10. Уразаева, Т. А. Графические средства в информационных системах : учебное пособие : [16+] / Т. А. Уразаева, Е. В. Костромина. – Йошкар-Ола : Поволжский государственный технологический университет, 2017. – С. 94–138. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483698> (дата обращения: 11.09.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8158-1888-0. – Текст : электронный.

## **Рекомендуемые методы преподавания**

Учебный материал необходимо излагать на основе современных методических требований с учетом педагогических целей, применяя коллективные дискуссии, экспериментирование, проектирование, привлечение дополнительного информационного материала (в первую очередь, с использованием медиасреды).

При чтении лекций особое внимание необходимо уделить рассмотрению примеров, иллюстрирующих виды графики, монтаж видеоклипов. Использовать обратную связь со студентами.

Лабораторные занятия направлены на формирование умений практического использования полученных знаний при графических программах, программ мультимедиа, видеомонтажа для создания плакатов, афиш, сценариев, инфографического материала, рекламных видеороликов. Методика проведения должна быть основана на проблемных, эвристических, активных методах обучения, с учетом индивидуального и когнитивно-визуального подхода, используя элементы учебно-исследовательской деятельности, что будет способствовать развитию творческих способностей каждого студента и приобретению навыков самостоятельной работы. При проведении лабораторных занятий необходимо создать условия для максимально самостоятельного выполнения заданий.

Особое внимание необходимо обращать на организацию индивидуальной работы студента под руководством преподавателя. Эта работа должна проводиться с учетом индивидуальных особенностей каждого студента с помощью системы индивидуальных заданий, которые студент может выполнять на основе образцов, рассмотренных во время проведения аудиторных занятий.

## **Перечень рекомендуемых средств диагностики**

Основными средствами диагностики усвоения знаний, умений и овладения необходимыми навыками по учебной дисциплине являются:

- фронтальный опрос на лекционных занятиях,
- проверка практических заданий, выполняемых на лабораторных занятиях и во время самостоятельной работы,
- компьютерное тестирование.

## **Критерии оценки уровня знаний и умений студентов**

Оценка «зачтено» ставится обучающемуся в случае, если он продемонстрировал:

- знание теоретических основ и закономерностей применения информационных технологий в сфере культуры и театрального искусства;
- умение использовать цифровые технологические приемы при создании видео-, аудио- и графических проектов, предназначенных для сценического и музыкально-театрального творчества;
- навыки применения профессиональных инструментальных средств для

редактирования, монтажа и художественной обработки видео-, аудио- и графического контента;

– овладение основным программным инструментарием, необходимым для разработки мультимедийных и визуальных продуктов, используемых в актёрской и режиссёрской практике, при создании афиш, видеотрейлеров, оформления сцен и других форм художественной репрезентации театральных проектов.

Оценка *«не зачтено»* при выполнении индивидуальных творческих заданий и проектов ставится, если студент продемонстрировал:

- слабое знание теоретических основ изучаемой дисциплины,
- отсутствие практических навыков реализации идеи творческого задания,
- невыполнение задания.

### **Рекомендации по организации самостоятельной работы студентов**

Самостоятельная работа обучающихся направлена на систематизацию знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Информационные технологии в культуре». Цель самостоятельной работы состоит в содействии усвоению в полном объеме содержания учебной дисциплины через систематизацию, планирование и контроль собственной деятельности. Преподаватель дает задания для самостоятельной работы и регулярно проверяет их выполнение.

В рамках самостоятельной работы студентам необходимо создать плакаты и афиши спектаклей, репертуаров профессиональных и любительских театров, студий, коллективов в растровом и векторном формате, подготовить сценографические макеты; записать подкаст; создать рекламное видео театральных проектов, что будет способствовать формированию у студентов компетенций, необходимых для творческого применения цифровых технологий в современном театральном искусстве, расширяя их выразительные и коммуникативные возможности.