

УДК 004.457, 007.51, 001.92

Д.Г. Рябов, О.М. Цеханович
WEB-САЙТ МУЗЕЯ ГЖЕЛЬ

Рассматривается процесс разработки проекта «Виртуальный музей» традиционного русского народного художественного промысла Гжель, осуществляющего учет экспонатов музея в электронном виде. При создании проекта использовались программные средства Microsoft SQL Server 2005, Microsoft.NET, GIMP.

Ключевые слова: web-сайт; музей Гжель; народный художественный промысел; программные средства; microsoft SQL Server 2005; microsoft.NET; GIMP.

Гжель — один из древних традиционных народных керамических центров России, где издавна сложились условия для развития гончарного, майоликового, керамического и фарфорового производства. Гжельская местность — совокупность сел и деревень в 50 км к юго-востоку от Москвы площадью 250 кв. километров, где расположены 34 населенных пункта с населением 19,5 тыс. человек на Гжельско-Кудиновском геологическом месторождении глин центральной России. Глины Гжельско-Кудиновского геологического месторождения глин уникальны по многоцветию и по легкоплавкости. Имеются кислотоупорные глины, пески и известняки. Здесь находится всемирно известный традиционный русский народный художественный промысел (НХП) «Гжель» — ЗАО «Объединение Гжель».

На территории ЗАО «Объединение Гжель» находится Фонд промышленных образцов, в котором с 1970-х годов сотрудниками предприятия собираются материалы (археологические находки, изделия гжельских мастеров прошлого и настоящего, подарки, полученные предприятием на Юбилеи, книги о промысле и др.). Ежедневно его посещают туристы (160—200 чел.). Туристы осматривают экспози-

цию, посещают производство и сами создают изделия на мастер-классах.

В настоящее время ведется разработка проекта «Виртуальный музей» традиционного русского народного художественного промысла «Гжель».

На первом этапе проект «Виртуальный музей» представляет собой реляционную базу данных, WEB-интерфейс которой разработан при помощи платформы Microsoft.NET, сама база данных и необходимые процедуры сделаны в Microsoft SQL Server 2005.

Реляционная база данных, разработанная в виде WEB — приложения может быть использована как способ хранения данных об экспонатах, хранящихся в музее, станет виртуальной картотекой, к которой будет обращаться персонал для поиска той или иной информации о любом экспонате. Т.е. это WEB — приложение будет полезно, прежде всего, для персонала. При этом сама программа и WEB — интерфейс будет пригоден для использования его в Рунете для всех желающих.

WEB-сайт имеет разделы археологический, исторический, изделия ЗАО «Объединение Гжель», подарки, печатные издания, керамические мате-

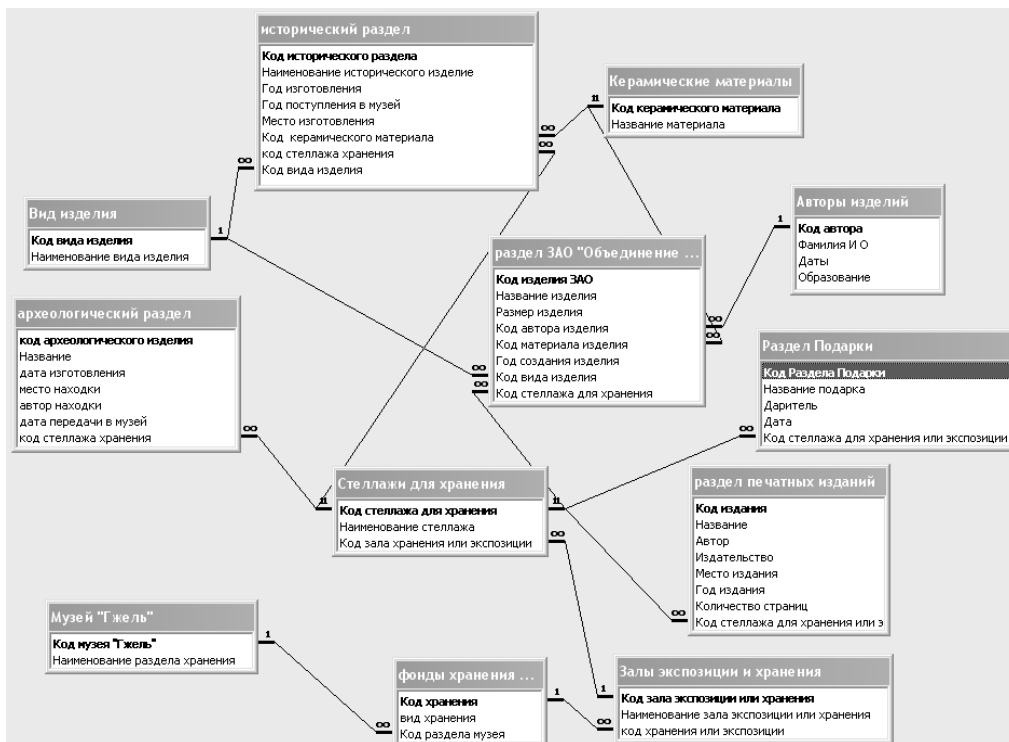


Схема данных «Виртуальный музей»

риалы и авторы изделий, связанных между собой ключевыми полями. При этом разделы исторический и изделия ЗАО «Объединение Гжель» имеют подразделы по видам изделий (посудная группа, вазы и т.д.), которые связаны ключевыми полями с соответствующими разделами. Схема данных представлена на рисунке.

После создания базы данных создаем клиентское приложение в Microsoft Visual Studio 2005. Связь с базой данных осуществляется с помощью технологии доступа к данным ADO.NET.

Интерфейс представляет собой набор web-страниц с разграниченными правами доступа. Внешний вид приложения создавался при помощи графического редактора GIMP. Типичные задачи, которые можно ре-

шать при помощи GIMP, включают в себя создание графики и логотипов, масштабирование и кадрирование фотографий, раскраска, комбинирование изображений с использованием слоёв, ретуширование и преобразования изображений в различные форматы.

Главной страницей является страница приветствия. Пользователь, войдя на эту страницу может: Перейти к любому разделу музея; Ознакомиться с экспонатами; Ознакомиться с информацией о местности, на которой располагается музей; Узнать о достопримечательностях данной местности; Ознакомиться с биографией мастеров, чьи работы представлены на экспозиции.

В дальнейшем предполагается представить проект на языке Virtual

Reality Modeling Language (VRML) — языке описания виртуальной реальности. Этот язык подобен HTML, но описывает графические трехмерные объекты за счет перечисления используемых в сцене примитивов и координат. Позволяет создавать сложные сцены с наложением текстур, установкой источников света и камер. Через World Wide Web пользователь может получить файл в формате VRML и, если программа-клиент обладает такой возможностью, просматривать сцену с разных точек зрения. Картинка на экране остается плоской, но, перемещая точку обзора, можно наблюдать вид трехмерного объекта с разных сторон. Создается эффект перемещения по залам музея и рассматривания экспонатов с разных точек зрения и с разных сторон. Данный «Виртуальный музей» можно разместить в Интернете.

Основные критерии, которым должны удовлетворять виртуальные музеи:

- репрезентативность и содержательность виртуальной экспозиции, исключая искажение фактов, которые могут привести к предвзятому представлению об истории, эпохе;

- многослойность представленной информации, подходящей для разных профессиональных, возрастных и образовательных категорий пользователей;

- интуитивно ясный и дружелюбный пользовательский интерфейс.

Эти критерии применимы и для реальных музеев, где в качестве дружелюбного интерфейса может выступить хороший экскурсовод. Таким образом, «виртуальный музей не памятник, а коммуникативный очаг, обеспечивающий открытый доступ каждому человеку к новым территориям знания, опыта, выражения». При этом не стоит сбрасывать со счетов и роль представителей реальных музеев в Интернете, поскольку они, как и виртуальные музеи, служат одному делу: просвещению и обогащению народа знаниями.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Эспозито Д.*, Microsoft ASP.NET 2.0 Углубленное изучение / пер. с англ. — М.: Издательство «Русская редакция»; СПб.: Питер, 2007. — 592 с.:ил.

2. Освоение Microsoft SQL Server 2005. / Сост. М. Гандерлой, Дж. Джорден, Д. Чанц, пер. с англ. — М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2007. — 1104 с. **ИДБ**

КОРОТКО ОБ АВТОРАХ

Рябов Д.Г. — магистр; e-mail: veliuz@yandex.ru;

Цеханович О.М. — кандидат технических наук доцент, e-mail: olgagzhel@mail.ru.

Московский государственный горный университет,
Moscow State Mining University, Russia, ud@msmu.ru

