

Клещинская Елена Александровна

АЛЬБОМ «САНКТ-ПЕТЕРБУРГ» В ФОРМАТЕ HTML: 3. ПАМЯТНИК И.А. КРЫЛОВУ В ЛЕТНЕМ САДУ

Эта статья студентки математико-механического факультета СПбГУ Е. Клещинской описывает ее работу, выполненную по моей просьбе для альбома о Санкт-Петербурге. Нам захотелось сделать справочное руководство по памятнику, используя замечательные средства, которые предоставляет язык HTML. Следует отметить, что начала эту работу студентка А. Безрукова, на результаты которой мы существенно опирались.

И.В. Романовский

1. ПАМЯТНИК И.А. КРЫЛОВУ

В воспоминаниях любого ленинградца-петербуржца живут картинки долгих прогулок в Летнем саду! Не исключением был и великий русский баснописец И.А. Крылов. Летний сад был любимым местом прогулок Крылова, где он подолгу бродил, обдумывая сюжеты своих басен. Наверное, именно поэтому после долгих споров самым удачным местом для памятника И.А. Крылову был признан Летний сад. И по сей день нескончаемый поток знатоков басен Крылова приходит к его памятнику, чтобы вспомнить, кто что знает, и опознать на пьедестале знакомых персонажей. Ведь уже со школьной скамьи морали басен «дедушки Крылова» служили примером нашего воспитания.

Памятник был создан Петром Клодтом. Как известно, скульптор Клодт работал очень обстоятельно. Задавшись идеей украсить памятник Крылову персонажами басен, Клодт внимательно прочел все произведения баснописца и составил список животных, изображения которых обязательно должны присутствовать в скульптурной композиции монумента. Лепить животных

Клодт предпочитал с натуры. Говорят, что во время работы над этим памятником в доме скульптора разместился целый зверинец: осел, кот, собаки, волк, обезьяны, овца с ягнятами, лиса, журавль, лягушка и многие другие. По заказу Клодта ему даже были доставлены медведь с медвежонком. Скульптор мужественно переносил соседство с животными, некоторые из которых жили



Скульптор мужественно переносил соседство с животными...

во дворе, а некоторые – прямо в мастерской.¹

На данный момент времени мир далеко шагнул вперед, и с развитием всемирной паутины интернет стал неотъемлемой частью быта почти каждого жителя на планете. Можно сказать, что Web-страница в настоящее время – это основной способ публикации в информационных системах. Иначе говоря, Web-страница представляет миру информацию и, кроме того, может служить проводником к другим Web-страницам. Становясь участниками интернета, мы оказываемся потребителями и поставщиками информации. Теперь не один уголок мира не может быть для нас таким далеким как кажется, всю информацию и море замечательной иллюстрированного приложения мы можем получать через интернет!

2. СБОР И ПОДГОТОВКА ИНФОРМАЦИИ

Мой интерес к работе И.В. Романовского над альбомом был вызван как желанием более детального знакомства с городом, так и желанием поспособствовать в подготовке информации. То есть интерес к тех-



Рисунок 1.

нологиям и способам ее реализации, которые будут необходимы для того, чтобы потом эта информация могла быть полезной и доступной для каждого, кроме того, быть наиболее удобной для восприятия. Моя задача заключалась в подготовке анализа сюжетов для памятника И.А. Крылову и сопоставлению им нужной басни, а потом в реализации этого с помощью языка HTML в нужной форме.

Сбор материала для работы был очень интересен. Теперь было недостаточно полчаса заворожено постоять возле памятника, вспоминая те басни, которые приходят в голову, нужно было сосредоточенно и верно выделить конкретный сюжет для каждой из 22 басен, которые мастерски изобразил Клодт.² С книжкой в руках я проделала не один круг вокруг памятника, вначале вовсе не привлекая к себе внимания окружающих, которые сами делали то же самое. Потом мое чрезмерное блуждание по одной и той же траектории просто начало их веселить, наверное, это самая адекватная реакция из всех. Видимо просто не так часто встречается такой тотальный интерес. К тому же за весь процесс моего «блуждания» я получила немало советов от всех, кто делал свои собственные догадки, опознавая на пьедестале знакомых персонажей.

Были трудности в полном нахождении соответствия сюжетов тексту басен. Особенно сложно было определить, к чему могло бы относиться изображение над предельно лаконичной надписью «КРЫЛОВУ 1855» (рисунок 1) на фронтальной стороне памятника. Какую басню имел в виду Клодт? Догадки были различными, одной из них была басня «Две бочки». Но, приглядевшись, мы увидели коллекцию классических театральных атрибутов: трагическую маску греческого театра, лавровую ветвь, свиток бумаги

¹ Лишь к одному животному Клодт испытывал антипатию: ему не хотелось находиться под одной крышей с козлом. Однако, по замыслу скульптора, козел непременно должен был фигурировать в композиции памятника. Клодту удалось договориться, чтобы козлика к нему каждый день водила жившая неподалеку старушка. Главной проблемой было заставить его позировать: животное никак не хотело идти в мастерскую, упиралось, чуя присутствие волка и медведя. Но хозяйке так хотелось увидеть своего любимца, увековеченного в бронзе, что она все-таки заставляла козлика идти в мастерскую. Старания скульптора оправдали себя: животные, украшающие пьедестал памятника Крылову, выглядят очень естественно и правдоподобно.

² В литературе встречается упоминание о распознанных 15 баснях, из которых 13 с анималистическими сюжетами. Как видите, мы насчитали много больше. – Прим. И.В. Романовского

справа от ветви. Дальше мы распознали за ветвью очертания лиры. Теперь уже стало понятно, что левый из упомянутых кругов – это зеркало с характерной ручкой внизу, и пришлось согласиться с тем, что правый круг, скорее всего, изображает какой-то старинный музыкальный инструмент, например, кимвал. Значит, Клодт отразил в памятнике и то, что И.А. Крылов был не только знаменитым баснописцем, но и очень известным в те времена драматургом.

Следующим этапом работы был поиск оригинального текста басен: оказалось, что обычно публикуются упрощенные тексты «для школьников» с более явной моралью и упрощенной лексикой. Для этого случая мы предпочли более крыловский текст. К счастью, в этом нам помог интернет.

3. ГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

Задача технического характера заключалась в следующем: позволить пользователям, очутившись на Web-странице, без особого труда ознакомиться с анализом сюжетов. Для это использовалась графическая карта ссылок. Напомним, что графическая ссылка имеет вид

```
<A HREF="адрес_ссылки">  
<IMG SRC "имя_графического_файла"></A>
```

В графических ссылках одной картинке можно сопоставить несколько ссылок, привязав каждую их них к некоторой области графического изображения. Такие области называют *горячими*, а сам технологический прием *графической картой ссылок* или *сегментированной графикой*. Горячие области графической карты могут быть различной формы: прямоугольной, многоугольной или в виде окружности. Это очень удобный прием оформления группы ссылок, однако, при выборе картинке, служащей основной карты ссылок, следует стремиться к тому, чтобы границы горячих областей были хорошо очерченными и не пересекались. Кроме того, необходимо позаботиться о том, чтобы пользователь понял, что имеет дело с картой ссылок, а не просто с графическим фоном. Для этого можно использовать поясняющие тексты. При наведении на горячую

область курсор мыши изменяет свою форму как и при использовании обычных ссылок. При щелчке на горячей области ее границы становятся видимыми.

Графическая карта задается с помощью нескольких тэгов. Первым является тэг **<MAP>** (карта) с атрибутом **NAME** для указания имени карты. Имя карты выбирается как имя переменной. Далее, между тэгами **<MAP>** и **</MAP>** следуют тэги **<AREA>** (область) для задания горячих областей. Тэг **<AREA>** имеет ряд атрибутов, описывающих собственно ссылку, а также форму и положение горячей области:

HREF – строка, определяющая адрес ссылки;

SHAPE – определяет форму области; принимает аргументы: **RECT** (прямоугольник), **POLY** (многоугольник), **CIRCLE** (круг);

COORDS – координаты области, которые задаются в виде перечня чисел, разделенных запятыми; весь перечень заключается в кавычки (для прямоугольника задаются четыре числа – координаты верхнего левого и правого нижнего угла; для многоугольника задаются координаты каждого угла; для круга задаются три числа – координаты центра и радиус). После закрывающего тэга **</MAP>** следует указать тэг, вставляющий графическое изображение и реализующий привязку карты к нему – это уже известный тэг ****, в котором помимо прочих возможных атрибутов используется атрибут связи с картой: **USEMAP = "#имя_карты"**. В качестве имени карты указывается аргумент атрибута **NAME** тэга **<MAP>**.

Графические карты ссылок обычно используются для создания красочных меню, а также в тех случаях, когда внешний вид страницы формируется с помощью графического редактора (например, Adobe Photoshop), в котором можно создать картинку со всеми необходимыми надписями и художественными элементами – это альтернатива использованию множества тэгов, вставляющих различные элементы. Основная трудность здесь состоит в определении координат горячих областей. Однако если известны ширина и высота всего изображения, то координаты горячих областей можно либо рассчитать, хотя бы приблизительно



*Якорь определяет место в документе,
в котором происходит переход по ссылке.*

но, а затем уточнить опытным путем при отладке, либо с помощью окошка «навигатор» в графическом редакторе Adobe Photoshop, где прежде в настройках пиксели исправляются на сантиметры.¹

Вот так с помощью описанных средств я определила области для каждого из сюжетов. Затем с помощью графического редактора Adobe Photoshop, каждый сюжет с имеющейся картинкой вырезала по мере возможностей наиболее художественно. Чтобы добиться совсем идеального результата наложения вырезанного сюжета, использовала операции со слоями в том же самом редакторе, тем самым уже новое изображение с прозрачным фоном более темной областью накладывалось на основной фон на место заранее определенной горячей области.

В итоге получили следующее: пользователь, имеющий картинку каждой стороны памятника перед глазами, наводя на нее курсор мыши, без особого труда определял для себя каждый сюжет, который представлялся ему более темным на общем фоне. Для более комфортного изучения были так же использованы рекомендованные выше всплывающие тексты подсказок, где указаны названия самих басен, к которым относится выделенная область. После щелчка по

сюжету пользователь имеет возможность прочитать сам текст басни.

4. ТЕКСТЫ БАСЕН

Для того, чтобы не хранить текст каждой басни в отдельном файле, обошлись достаточно простым приемом – разместили всю имеющуюся текстовую информацию в одном файле, а для непосредственного обращения к каждой басне после щелчка по графической области, использовали ссылки в пределах одного документа.

Речь идет о ссылках не на другие документы, а на определенные места того же самого документа. Такие ссылки называют *закладками*. Для них нужны две вещи: якорь и собственно ссылка. Якорь определяет место в документе, в котором происходит переход по ссылке. Ссылка использует имя якоря всего имени (адреса) файла. Некоторые басни изображены на двух сторонах постамента, и для них сделано по две ссылки. Например,

```
<A NAME=F1></A>  
<A NAME=L2></A>  
<center><font size=5>КВАРТЕТ  
</font><center><br>
```

(герои этой басни расположены на фронтальной и на правой стороне постамента). Такими незамысловатыми приемами технической реализации поиска соответствия между баснями и персонажами сюжетов на пьедестале в виде HTML документа я и пользовалась в своей работе.

В результате получилось достаточно приемлемое удобное пособие для самостоятельного детального знакомства не только с архитектурным наследием города, но и с творчеством тех личностей, в память о которых они сооружались.

¹ Сейчас у нас есть очень удобные программы, облегчающие построение карты графических ссылок. Мы расскажем о них в дальнейшем. – Прим. И.В. Романовского.



Наши авторы, 2006.
Our authors, 2006.

*Клещинская Елена Александровна,
студентка 5 курса математико-
механического факультета СПбГУ.*