

24. Офіційний сайт Міжнародного театрального фестивалю «Золотий Лев» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://golden-lion.com.ua>
25. Офіційний сайт Міжнародного фестивалю «Верхобуж» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://zlochiv.ridne.net>
26. Офіційний сайт Міжнародного фестивалю «Славське рок-фест» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://slavskerock.in.ua/>
27. Офіційний сайт МО «Дзига» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://dzyga.com/>
28. Офіційний сайт Музею Ідей // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://www.idem.org.ua/>
29. Офіційний сайт проекту «Артхаус Львів» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://arthouse.lviv.ua>
30. Офіційний сайт спортивного клубу «СКА-Снідвей» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://www.ska-speedway.lviv.ua>
31. Офіційний сайт туристичної агенції Надії Облещук // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://ukraina.com.ua>
32. Офіційний сайт туристичної конференції «Перемагай з левом» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://congress.lviv.ua>
33. Офіційний сайт фестивалю «Захід» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://Zaxid.org>
34. Офіційний сайт «Форуму видавців» // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://www.bookforum.ua/>
35. Портал про фестивалі в Україні // [Електронний ресурс]. – Доступний з: <http://festyvali.org.ua/>

УДК 528.94 : 528.952

Щеглов О.В.

СКЛАДАННЯ ТУРИСТИЧНОЇ СХЕМИ-ПУТІВНИКА ІСТОРИЧНИМИ ПАМ'ЯТКАМИ М. КИЄВА «AHEAD TO THE PAST»

Стаття присвячена опису процесу створення інтерактивного електронного путівника пам'ятками Києва «Ahead to the Past» («Вперед у минуле»). Розглянуто програмне забезпечення, котре використовувалося при створенні путівника, та наведено можливості й функції, які можна впроваджувати в подібні твори у майбутньому. Приділено увагу існуючим проектам даної тематики в середовищі Internet.

Ключові слова: історичні пам'ятки, туристична схема-путівник, електронний путівник.

Статья посвящена описанию процесса создания интерактивного электронного путеводителя достопримечательностями Киева «Ahead to the Past» («Вперёд в прошлое»). Рассмотрено программное обеспечение, которое использовалось при создании путеводителя, и приведены возможности и функции, которые можно применять в подобных произведениях в будущем. Уделено внимание существующим проектам данной тематики в среде Internet.

Ключевые слова: исторические достопримечательности, туристическая схема-путеводитель, электронный путеводитель.

The article is devoted to describing of process of making out of the interactive electronic guide scheme of the historical monuments of Kiev «Ahead to the Past». It was viewed computer software which was used during working out of the guide. Possibilities and

functions which can be used in such works in the future were given too. Some attention was devoted to different projects of such kind which were created earlier and used for Internet.
Key words: historical monuments, tourist guide scheme, electronic guide.

Вступ. Головна мета створення будь-якого туристичного путівника – в інформативній, доступній і цікавій формі донести відомості про різноманітні історичні пам'ятки, культурні досягнення та інші привабливі туристичні об'єкти до якомога ширшого кола споживачів. І на допомогу в цьому завданні протягом останнього часу прийшло проникнення мережі Internet в усі сфери нашого життя. Разом із появою нових програмних продуктів почали з'являтися і нові види туристичних путівників. Адже тепер значно розширився функціональний потенціал подібних творів. Тому відтепер на просторах мережі Internet постійно з'являються нові проекти даного спрямування, які значно відрізняються один від одного своїми ідеями та призначенням.

Вихідні передумови. Протягом всього розвитку сучасної картографії значна увага приділялася розробці туристичних картографічних творів, адже вони є актуальними та мають значний попит серед користувачів, а саме туристів, краєзнавців та інших [1, 2, 4, 8]. Вивченням подібного питання займається Російський науково-дослідницький інститут культурного та природного надбання імені Д. С. Ліхачова. Результатом їхніх робіт став електронний атлас «Земля Ломоносова» [7]. Крім того подібні проекти можна використовувати не тільки в туристичній картографії – мультимедійний путівник «Математический Петербург» є яскравим прикладом того, як за допомогою путівника можна поєднати вивчення історії міста та будь-якої наукової дисципліни – наприклад, математики [5].

Формулювання цілей статті, постановка завдання. Метою написання статті є підкреслення важливості й актуальності застосування новітніх технічних засобів у туристичній картографії при створенні інтерактивного туристичного путівника «Ahead to the Past». Для досягнення поставленої мети було проаналізовано різноманітні сучасні мультимедійні проекти і туристичні твори, визначено можливість застосування програмного забезпечення при створенні путівника та окреслено функції, які можна впроваджувати у майбутньому.

Виклад основного матеріалу. Створення проекту «Ahead to the Past» повинно засвідчити значення різноманітних творів туристичного спрямування в житті суспільства, а також показати важливість використання сучасних програмних продуктів та технічних досягнень у поєднанні із значною роллю мережі Internet у нашому повсякденному житті. Саме тому на сьогоднішній день поруч із класичними паперовими путівниками стрімко з'являються та розвиваються мультимедійні туристичні картосхеми-путівники.

В цілому ж твори даної тематики покликані привертати увагу потенційних туристів до багатого культурного та історичного надбання

міста Києва. Крім того, даний путівник призначений не виключно для туристів, а буде цікавим для істориків та киевознавців. Адже його завдання не тільки зацікавити туристів, але і відобразити історію міста на екрані комп'ютера. Цей путівник передає вигляд міста сторічної давнини, дає змогу провести паралелі між сучасним та тодішнім виглядом Києва, прослідкувати ті зміни, які відбулися з обличчям міста. Отже, коло потенційних користувачів цим путівником є справді широким, а актуальність створення таких проектів – безперечною.

Звісно, вже існують подібні твори, які можуть відрізнятися за своїм призначенням, за способом реалізації авторської задумки, тематичним навантаженням чи колом користувачів. До таких розробок варто віднести проект «Київ сквозь время», у якому поєднано карту міста (сучасну й історичну) із зображеннями та інформацією про певні визначні пам'ятки. Цей путівник користується популярністю і серед читачів Internet-порталу «Интересный Киев», і серед людей, котрі цікавляться культурним надбанням та історією столиці, та покликаний донести до користувачів цікаву інформацію про київські пам'ятки [3].

Французький проект «Paris 26 Gigapixels» являє собою панораму Парижу, реалізовану в комп'ютерному середовищі. Цей продукт дозволяє провести інтерактивний віртуальний тур до найвизначніших пам'яток міста. Зручне керування, висока роздільна здатність, наявність додаткової інформації про туристичні об'єкти та новизна цього продукту зробили його дуже популярним серед користувачів мережі Internet. Щоденно цей сайт відвідує велика кількість людей і відповідно туристична привабливість Парижу зростає ще більше. А інтеграція із соціальними мережами дозволяє поширювати цей своєрідний путівник серед значної кількості людей [11].

Варто сказати кілька слів про програмний засіб, який використовувався при створенні путівника. Flash – продукт компанії «Macromedia» (з 2005 р. – один з підрозділів «Adobe»), що дозволяє розробляти інтерактивні мультимедійні програми. Сфера використання Flash різна, це можуть бути ігри, веб-сайти, презентації, банери і просто мультфільми. Flash надає можливість використовувати медіа, звукові та графічні файли, створювати інтерактивні інтерфейси та повноцінні веб-програми із використанням PHP та XML.

Flash-файли мають розширення .swf і для перегляду вимагають наявності Adobe Flash Player, що може бути встановлений як плагін у браузер. Вихідні файли з розширенням .fla створюються в середовищі розробки Macromedia Flash, а потім компілюються в зрозумілий для Flash Player формат – .swf.

В основі Flash лежить векторний морфінг, тобто плавне «перетікання» одного ключового кадру в інший. Це дозволяє робити досить складні мультиплікаційні сцени, задаючи лише кілька ключових кадрів для кожного об'єкта. Flash використовує мову програмування ActionScript, яка за синтаксисом є схожою із JavaScript. Остання версія

мови (ActionScript 3.0) є повноцінною об'єктно-орієнтованою мовою. Порівняно з іншими плагінами, такими як Java, Acrobat Reader, QuickTime або Windows Media Player, Flash Player має достатньо малий розмір файлу інсталяції, малий час завантаження та ініціалізації. А використання векторної графіки разом з програмним кодом забезпечує малі розміри файлів Flash, що надає можливість економити трафік і зменшити час завантаження сторінки [10].

Останньою на сьогоднішній день офіційною версією програми є Adobe Flash Professional CS5. Саме вона і використовувалася при створенні туристичної схеми-путівника «Ahead to the Past».

Але також існують альтернативні програмні продукти, які можна використовувати для реалізації подібних проектів. Наприклад, це сімейство пакетів GeoMedia Professional. Проте використання подібного програмного забезпечення докорінно змінило би концепцію створюваного путівника, тому для його розробки, з огляду на можливості наявних програм, було обрано саме Adobe Flash, який дозволяє розробляти сучасні веб-сторінки, веб-застосунки, ігри чи інші електронні твори, і має в наявності значний набір різноманітних інструментів, різних за призначенням та функціональністю панелей.

Таким чином, Adobe Flash може знайти своє застосування у картографії. Звісно, для створення класичних картографічних творів існує цілий ряд інших спеціалізованих програмних продуктів – векторних редакторів, різноманітних ГІС-пакетів. Але на сьогоднішній день повноцінно застосовується в цьому ремеслі й Adobe Flash. Цьому сприяє можливість створення інтерактивних мультимедійних творів із гарною наочністю та високою естетичною привабливістю. Окремо варто зазначити, що при створенні туристичного путівника «Ahead to the Past» програмну платформу Adobe Flash було використано лише для створення анімації та посилань на галереї із зображеннями. Але можливості застосування цього програмного продукту в картографії значно ширші. Наприклад, в даному випадку ми мали вже готову картографічну основу із зображенням центральної частини міста Києва. Проте, використовуючи Adobe Flash, можна створити і власну основу, як у вигляді картосхеми чи повноцінної карти, так й у вигляді анімованого зображення.

Прикладом інтерактивного динамічного картографічного твору, створеного у середовищі Adobe Flash, є унікальний проект «Победители. Солдаты Великой войны», розроблений до 60-ї річниці Перемоги. У даному продукті яскраво використано велику кількість можливостей програми Adobe Flash. Концепція проекту полягає у відображенні хронології подій від початку і до завершення Великої Вітчизняної війни (1941-45 рр.). При чому для відображення кожної події використано поєднання візуальної, текстової та звукової складових. При запуску мультимедійної карти перед нами відкривається динамічне зображення, яке в русі відображає головні переміщення військ, напрямки бомбардувань, зміну лінії кордону, території ураження бомбовими

обстрілами, коментарі очевидців і дійових осіб та різноманітні фотографії з поясненнями чи історичними довідками тощо. Отже, карта дає можливість швидко та інформативно ознайомитися з подіями часів Великої Вітчизняної війни. Автори проекту застосували справді нестандартний підхід до відображення історії. І важливо, що головним елементом твору залишається мультимедійна карта, створена у Adobe Flash. Це новий рівень карт – карти, котрі є динамічними й анімованими. Зображення, змінюючись одне за одним, наочно представляють картину будь-яких подій [6].

Процес створення туристичної схеми-путівника «Ahead to the Past» умовно можна розділити на декілька етапів. Першим етапом стали підготовчі роботи. Вони включали в себе пошук вихідних матеріалів для туристичного путівника, які в подальшому оброблялися й редагувалися. У першу чергу постало питання пошуку схеми, яка повинна була стати основою. Розробка бажаної схеми потребувала б значного часу та оволодіння спеціалізованими програмними продуктами, які використовуються в архітектурі та проектуванні. Тому в мережі Internet на сайті ресурсі Ukrmap було відшукано вже готову детальну картосхему центральної частини міста. На ній об'ємно відображено кожен будівлю у високій якості, вона яскрава та естетично приваблива. Саме тому її було обрано як основу для створення туристичного путівника [9].

Також на цьому етапі було проведено впорядкування фотоматеріалів, які потім об'єднувалися в галереї. Джерелом листівок став мультимедійний альбом «Київ на старинній відкритці» від видавничого дому «SkyHorse». Проблема полягала в тому, що понад 1000 рідкісних листівок хаотично зберігалася у корневій папці даного видання. Тому при підготовчих роботах значний проміжок часу приділявся відбору та розміщенню у відповідних папках (згідно із наявними на картосхемі та відібраними для відображення історичними пам'ятками) наявних у розпорядженні листівок. В кінцевому результаті при створенні путівника було використано понад 400 архівних зображень.

Другий етап – безпосереднє створення туристичного путівника. В свою чергу в ньому можна виділити три основні кроки: 1) оформлення та нанесення на картосхему анімованих пунсонів у середовищі Adobe Flash; 2) створення галерей із зображеннями історичних пам'яток міста Києва та їх поєднання з картографічним зображенням; 3) розробка та створення логотипу «Ahead to the Past» для туристичного путівника.

Нанесення на картосхему анімованих пунсонів проводилося за допомогою наявних у середовищі Adobe Flash інструментів та можливостей. А головною особливістю робіт стало те, що кожна нова сторінка путівника являла собою окремо створений та оформлений проект. В подальшому ці сторінки-проекти були об'єднані між собою за допомогою гіперпосилань та перетворилися у цілісний електронний путівник. Наступним кроком стало створення, редагування та оформлення галерей із зображеннями листівок. Макети галерей були знайдені у мережі

Internet, але для їх використання у путівнику варто було провести ряд важливих робіт. По-перше, задача полягала у створенні 76 папок із окремими галереями, відповідно до пам'яток, які були на них відображені. Кожна галерея створювалася українською та англійською мовами, а головним завданням було відібрати та впорядкувати всі наявні фотоматеріали. По-друге, необхідно було підібрати таке оформлення для галерей, яке б підкреслювало тематику туристичного путівника в цілому. А по-третє, кожна галерея поєднувалася із сторінками путівника, створеними у Adobe Flash. Також важлива деталь робіт – двомовність путівника. Тому кожен крок виконаних робіт дублювався українською та англійською мовами. Розроблений путівник «Ahead to the Past» отримав свою назву по аналогії із трилогією Роберта Земекіса «Back to the Future» («Назад у майбутнє»). Саме тому було вирішено створити логотип путівника в стилістиці, подібній до тої, котра використовувалася у фільмі. Логотип було накреслено на папері, відскановано та оцифровано у середовищі Adobe Illustrator. А вже потім відповідним чином оформлено (рис. 1).



Рис. 1. Логотип туристичного путівника «Ahead to the Past»

Отже, головними структурними елементами створеної туристичної схеми-путівника історичними пам'ятками міста Києва «Ahead to the Past» є головна сторінка, картосхема та галереї із світлинами (рис. 2-4).



Рис. 2. Головна сторінка путівника «Ahead to the Past»



Рис. 3. Картосхема з путівника «Ahead to the Past»



Рис. 4. Галерея з путівника «Ahead to the Past»

Звісно, даний путівник є лише простим прикладом того, які мультимедійні проекти можна створювати на сьогоднішній день із використанням сучасних програмних продуктів та можливостей новітніх технологій. При цьому призначення та функціональність створюваних продуктів можуть відрізнятися кардинально, їх можливо розробляти із використанням різних програмних засобів, а використовувати як на персональних комп'ютерах, так і на будь-яких мобільних пристроях.

В цілому наведемо два напрямки можливостей та функцій, які доцільно впроваджувати та застосовувати в подальшому. По-перше, це вдосконалення та додання нових різноманітних функцій в уже створений путівник; по-друге, це розробка інших путівників (або абсолютно не пов'язаних із цим продуктів), в яких інші ідеї будуть реалізовані повному. Серед функцій, які в майбутньому можна впровадити у путівнику, виділимо такі:

- додати вікно з інформацією та довідкою про кожну історичну пам'ятку, зображену на картосхемі (з посиланнями на офіційні сайти тощо);

- додати до галерей зображення пам'яток не тільки на початку минулого століття, але й їхній сучасний вигляд (це полегшить порівняння вигляду міста на початку XX ст. та сьогодні, дозволить провести паралелі крізь час);
- замінити дану картографічну основу іншою, наприклад, 3-D моделлю місцевості, планом міста, космічним або аерознімком центральної частини міста, чи навіть стилізованим картографічним ретро зображенням або давньою картою Києва; також можна запрограмувати функцію переключення між всіма цими зображеннями і обирати саме те, котре є найзручнішим для користувача;
- розмістити даний путівник в мережі Internet та створити його спрощену мобільну версію для її використання на мобільних пристроях;
- інтегрувати у розроблений туристичний путівник зв'язок із сучасними соціальними мережами (Facebook, Twitter та Foursquare). Цей зв'язок дозволить швидко та зручно відмічати у даних соціальних мережах місця, які були відвідані, спілкуватися з іншими користувачами на тему історичних пам'яток міста Києва тощо.

Ще одна ідея, яка може бути реалізованою – створити подібний путівник у поєднанні з можливостями GPS. За умови поєднання путівника з даною системою позиціонування можна реалізувати виконання таких функцій:

- визначення в режимі реального часу свого положення відносно історичних пам'яток, нанесених на картосхему;
- планування свого маршруту екскурсії з використанням можливостей GPS;
- визначення пройденої відстані за час екскурсії та інших характеристик;
- визначення координат кожної пам'ятки у путівнику тощо.

Також легко створити актуальний на сьогоднішній день путівник готелями Києва. Аналогічно, за наявності відповідного переліку закладів та бази даних з інформацією про них, можна створити путівники кінотеатрами, музеями, бібліотеками чи іншими закладами міста.

Отже, існує величезна кількість ідей та можливостей, які варто застосовувати та впроваджувати в майбутньому.

Висновки. Отже, в ході розробки та створення туристичної схеми-путівника історичними пам'ятками міста Києва «Ahead to the Past» було проведено аналіз туристичних проєктів та путівників, відбулося знайомство з можливостями та особливостями роботи в середовищі мультимедійної платформи Adobe Flash. Результатом роботи є путівник, основу якого складає картосхема із зображеннями центральної частини міста, до якої за допомогою засобів анімації приєднано галереї зі світлинами історичних пам'яток Києва. Ці світлини являють собою листівки, зроблені в кінці XIX – на початку XX ст.. В цілому в проєкті

використано понад 400 зображень пам'яток. У майбутньому туристичну схему-путівник «Ahead to the Past» доцільно розмістити в мережі Internet. Крім того існує велика кількість ідей та функцій, які можна впроваджувати та застосовувати для вдосконалення цього проекту.

Таким чином, значення різноманітних творів туристичного спрямування в житті суспільства постійно зростає, а використання сучасних програмних продуктів та технічних досягнень у поєднанні з проникненням мережі Internet в усі сфери нашого життя веде до зміни самої форми туристичних путівників та подібних творів.

1. Дрогушевська І. Л., Коляда О. І., Кучеренко Г. М. Туристичні картографічні твори // Вісник геодезії та картографії. – 2004. – № 2. – С.32-36.
2. Ельчанинов А. И. Карты культурного и природного наследия России / А.И. Ельчанинов // Проблемы непрерывной географической освіти і картографії. – 2005. – Вып. 5. – С. 79-81.
3. Киев сквозь время. – режим доступу: <http://historical.kiev.ua/>
4. Куртеева Н. В. Картография для туризма и экскурсий / Н.В. Куртеева, Н.С. Судаков // Геодезия и картография. – 1990. – № 7. – С. 39–42.
5. Мультимедийный путеводитель «Математический Петербург»: опыт погружения математики в городскую среду. – режим доступу: <http://экстернат.рф/index.php/2011-03-29-09-03-14/95-maths/859--l-r-.html>
6. Победители. Солдаты Великой войны. – режим доступу: <http://www.pobediteli.ru/flash.html>
7. Сектор электронных публикаций в сфере наследия. – режим доступу: <http://www.heritage-institute.ru/index.php?title>
8. Усаков А.С. Практика Туристских Путешествий. Учебное пособие по туризму и краеведению. – СПб.: Творческий Учебный центр «ГЕОС», 1999. – 264 с.
9. Центр Киева. – режим доступу: <http://ukrmap.su/ru-gk/221.html>
10. Adobe Flash. – режим доступу: http://uk.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash
11. Paris: 26 Gigapixels. – режим доступу: <http://www.paris-26-gigapixels.com/index-en.html>

УДК 911.3

Горун М.В.

РОЗВИТОК ІНФРАСТРУКТУРИ У ГУСЯТИНСЬКОМУ РЕКРЕАЦІЙНОМУ ЦЕНТРІ

У статті проаналізовано сучасний стан наявної туристичної інфраструктури Гусятинського рекреаційного центра Гусятинсько-Сатанівського рекреаційного району; висвітлені можливі шляхи створення нової туристичної інфраструктури згідно сучасних світових вимог; розкриті сучасні тенденції та перспективи розвитку туристичної інфраструктури як фактора розвитку туристичної галузі.

Ключові слова: туристична інфраструктура, рекреаційний центр, рекреаційний район, туристичні послуги.

В статье проанализировано современное состояние имеющейся туристической инфраструктуры Гусятинского рекреационного центра Гусятинско-Сатановского рекреационного района; освещены возможные пути создания новой туристической инфраструктуры согласно современных мировых требований; раскрыты современные тенденции и перспективы развития туристической инфраструктуры как фактора развития туристической отрасли.

Ключевые слова: туристическая инфраструктура, рекреационный узел, рекреационный район, туристические услуги.