

**Разработка методики оцифровки сюжетов белокаменного декора
Георгиевского собора (г. Юрьев-Польский, Владимирская область)**

Научный руководитель – Жеребятьев Денис Игоревич

Тришин Иван Германович

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Исторический факультет, Кафедра исторической информатики, Москва, Россия

E-mail: trishin_ivan@rambler.ru

Данная работа является частью коллективного исследования «Создание виртуальной реконструкции фасадов Георгиевского собора (г. Юрьев-Польский) начала XIII в. на основе анализа белокаменного декора», которое проводится на кафедре исторической информатики Московского университета.

История Георгиевского собора берет начало в XIII веке, когда на месте Георгиевской церкви в г. Юрьев-Польский был воздвигнут белокаменный храм. Архитектор, князь Святослав Всеволодович, велел декорировать собор резными изображениями библейских сюжетов, резным орнаментом и причудливыми изображениями животных. К сожалению, собор разрушился в XV веке и был позже восстановлен, но часть сюжетов была утеряна, а основная часть размещена хаотически по фасадам, логическое построение библейских сюжетов было утеряно.

В разное время многие исследователи пытались реконструировать первоначальный облик собора и восстановить сюжетную линию в белокаменном декоре. Известны работы д.и.н. К. Вагнера [1,2], д.и.н., проф. Н.Н. Воронина [3,4], проф. А.В. Столетова [5,6], и других. У каждого из исследователей есть своя определенная концепция, среди них нет единого мнения.

Автор данного доклада разрабатывает методологическую и техническую основу проекта в целом. На данном этапе основная задача - создание необходимой программной среды для организации оцифрованных сюжетов. Использование технологий фотограмметрии, 3D-моделирования и создание компьютерной программы в рабочей среде Unity3D позволит облегчить задачу рабочей группы с организацией оцифровки и расположения имеющегося материала в собственном программном обеспечении. В докладе будут представлены последние разработки программного обеспечения, будет продемонстрирован прототип самой программы, а также слушатели смогут узнать о последующих направлениях работы.

Источники и литература

- 1) Вагнер Г. К. Скульптура Владимиро-Суздальской Руси, г. Юрьев-Польской. — М., 1964.
- 2) Вагнер Г. К. Скульптура Владимиро-Суздальской Руси. М., 1964
- 3) Воронин Н. Н. Зодчество Северо-Восточной Руси XII—XV веков. — М., 1961—1962. — Т. 2.
- 4) Воронин Н. Н. Зодчество Северо-Восточной Руси, т. 2.
- 5) Столетов А. В. Культура Древней Руси. М., 1966, с. 263— 267.
- 6) Столетов А.В. Из истории реставрации памятников культуры. М., 1974, с. 111—134.

Иллюстрации

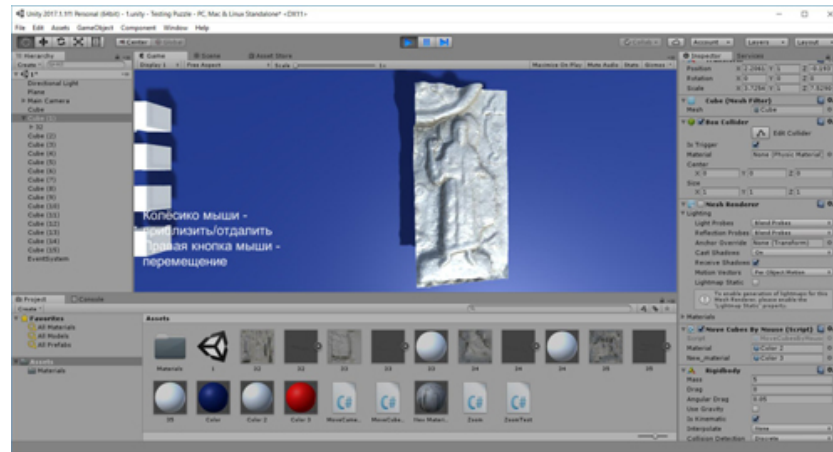


Рис. 1. Разработка программы для оцифровки сюжетов

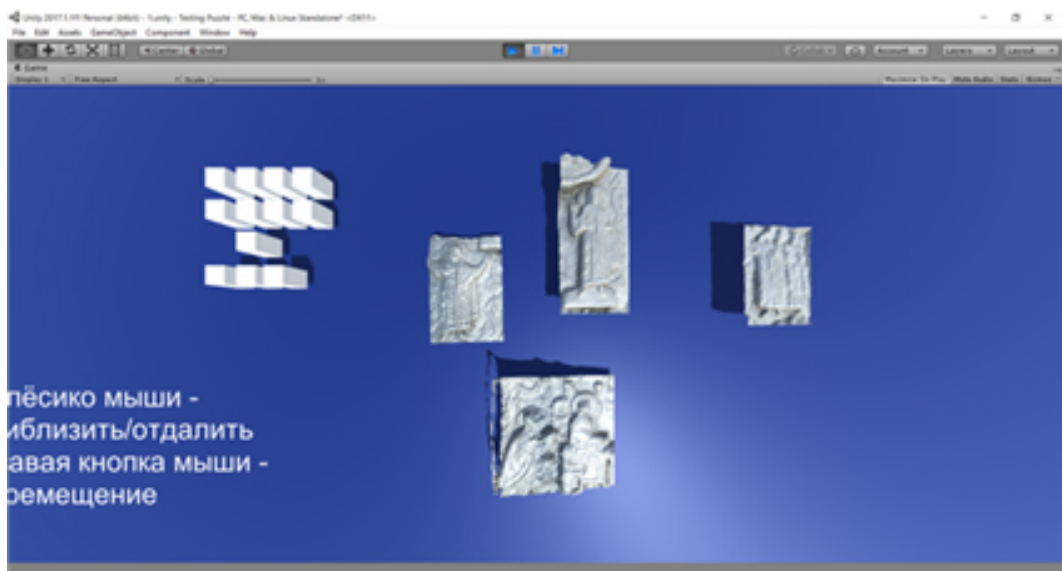


Рис. 2. Прототип программы