

Виртуальная реконструкция исторических костюмов на примере владельцев палат Е. И. Украинцева: методы и источники

Научный руководитель – Бородкин Леонид Иосифович

Такташева Эльвира Эдгаровна

Студент (магистр)

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

E-mail: taktasheva.era@gmail.com

Виртуальная реконструкция является значимым направлением в области изучения и сохранения объектов культурного наследия. Данная работа посвящена виртуальной 3D-реконструкции исторических костюмов владельцев палат Украинцева.

Палаты Украинцева [8, с. 240], расположенные в центре Москвы на Хохловском переулке, представляют собой уникальный памятник архитектуры допетровской эпохи. История этих палат тесно связана с выдающимися личностями русской истории. Изначально принадлежавшие Емельяну Игнатьевичу Украинцеву, дьяку Посольского приказа [4] и представителю старинного рода [7, лист 45], после его смерти в 1709 году палаты перешли к князю Михаилу Михайловичу Голицыну [1] (рис. 1), генерал-фельдмаршалу и участнику петровских войн. В последующем владельцем стал его сын, Александр Михайлович Голицын [9], также известный военный деятель той эпохи. С 1770 года палаты стали собственностью государства и использовались под архив Коллегии иностранных дел [10].

В 2020 году коллективом МГУ была завершена виртуальная реконструкция Белого города Москвы, в ходе которой ряд ключевых построек были воссозданы в том виде, какими они были представлены в XVII, XVIII и XIX веках [2]. Однако усадьба Украинцева, несмотря на смену владельцев и назначений, сохранила свой первоначальный внешний облик, что было отобразено в реконструкции.

Целью данного исследования является виртуальная реконструкция исторических костюмов владельцев палат Украинцева, что позволит более полно представить культурный и социальный контекст их времени.

В мировой практике встречается довольно обширный пласт реконструкций исторических костюмов. Например, в ряде статей отечественных и зарубежных авторов [11, 12, 14, 15] представлен метод виртуальной реконструкции исторических мужских костюмов, который включает в себя несколько этапов: начиная с 2D-изображения исторического костюма, подготовка начальной базы данных из блоков выкроек и мерок тела, адаптация их к современным 2D и 3D CAD технологиям и, наконец, отображение на виртуальном аватаре.

Данное исследование базируется на комплексном подходе к анализу текстовых, вещественных и визуальных источников, отражающих историю усадьбы Украинцева и связанных с ней персоналий, а также их внешний облик. В работе используются данные из открытых источников, запасников и фондов музеев, где хранятся костюмы рассматриваемого периода, а также другие визуальные источники, включая портреты [3, с. 90-91], текстовые описания [5], фотографии, выкройки и зарисовки костюмов (рис. 2), изображения тканей [13, 6].

Применяемые методы и технологии включают в себя методы виртуальной 3D-реконструкции, в том числе технологии фотограмметрии и 3D-сканирования для получения точных исторических данных по сохранившимся историческим костюмам. В качестве основной программы для создания исторического костюма используется программное обеспечение Marvelous Designer (рис. 3), а для создания персонажей применяется технология

Metahuman, разработанная компанией Epic Games. Моделирование отдельных элементов и финализация костюмов осуществляются с помощью многофункционального 3D-редактора Blender, а процесс визуализации проводится с использованием программного обеспечения Unreal Engine 5.

Результатом данного исследования предполагается воссоздание в виртуальной среде ряда персонажей, отражающих различные периоды и изменения в истории усадьбы Украинцева. Эти персонажи помещаются в виртуальное пространство Белого города и наделяются интерактивными элементами.

Презентация будет включать показ этапов разработки модели и её визуализации на основе доступных данных.

Источники и литература

- 1) Бантыш-Каменский Д. Н. 6-й генерал-фельдмаршал князь Михаил Михайлович Голицын // Биографии российских генералиссимусов и генерал-фельдмаршалов. В 4 частях. Репринтное воспроизведение издания 1840 года. Часть 1–2. — Пушкино: Культура, 1991. — 620 с.
- 2) Бородкин Л.И. — О виртуальной реконструкции исторического городского ландшафта Белого города // Историческая информатика. — 2019. — № 4. — С. 90 - 96.
- 3) Великий князь Николай Михайлович (ред.). Русские портреты XVIII и XIX столетий: в 5 т. - СПб. : Экспедиция заготовления государственных бумаг, 1905. Т. 1. Вып. 3.
- 4) Веселовский С.Б. Дьяки и подьячие XV–XVII вв. М., 1975.
- 5) Жабрева А.Э. История костюма в России с древнейших времен до наших дней. Библиографический указатель книг и статей на русском языке. 1710–2007. СПб., 2008.
- 6) Коршунова Т.Т. Костюм в России XVIII - начала XX века из собрания Государственного Эрмитажа. Ленинград: Художник РСФСР, 1979. — 295 с.
- 7) Общий гербовник дворянских родов Всероссийской Империи, начатый в 1797 году. Часть 6. — СПб., 1801.
- 8) Переписи московских дворов XVIII столетия. М., 1896.
- 9) План владения кн. Александра Михайловича Голицына в Белом городе 1769 г. // РГАДА. Ф. 192. Оп. 2. Моск.губ. Д. 227. Л. 2.
- 10) РГАДА. Ф. 192. Оп. 1. Моск. губ. Д. 227. Л. 2.
- 11) Соколова Е.В., Петров М.А. Создание интерактивной карты исчезнувших населенных пунктов Омской области посредством применения ГИС-технологий // Историческая информатика. 2023. № 4. С. 1-9.
- 12) Чжан Ш. Разработка технологии виртуальной реконструкции исторической мужской одежды на основе реверсивного инжиниринга : дис. ... канд. наук : 05.19.04 / Чжан Шичао. – Иваново : ФГБОУ ВО "Ивановский государственный политехнический университет", 2021.
- 13) Шаменкова О.О. Военный и гражданский костюм начала XVIII века в деталях. Одесса, 2007.
- 14) Moskvin, A., Moskvina, M. Virtual reconstruction of historical men's suit // Autex Research Journal. — 2018. — Vol. 18, No. 3. — P. 281–294.
- 15) Petrak, S., Mahnić Naglič, M. Computer 3D reconstruction of historical costumes // Proceedings Abstracts of 12th International Scientific Conference on Production Engineering / Hodžić, A., Islamović, F., Mijović, B. (Eds.). — Bihać: University of Bihać, Faculty of Engineering Sciences, 2019. — P. 74.

Иллюстрации



Рис. : 1. Портрет М.М. Голицына (Государственный исторический музей)



Рис. : 2. Костюмы XVII в. из альбома «Одежды Русского государства. Акварели Ф. Г. Солнцева»

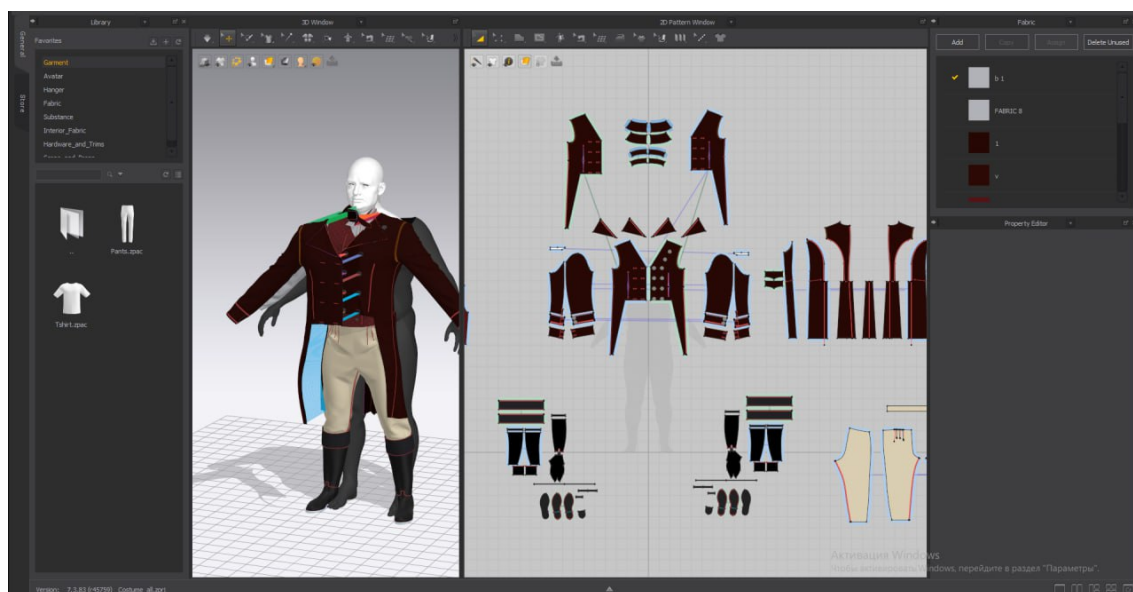


Рис. : 3. Пример процесса работы в ПО Marvelous Designer