

УДК 004.921

## ВИРТУАЛЬНАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ ИНТЕРЬЕРА УСАДЬБЫ А.В.СУВОРОВА В СЕЛЕ КОНЧАНСКОЕ

Есман В.А. (Университет ИТМО)

Научный руководитель – преподаватель, Сопроненко Л.П.  
(Университет ИТМО)

Цель работы – создать виртуальную реконструкцию интерьера кабинета А.В.Суворова в усадьбе села Кончанское.

**Введение.** Работа выполнена в рамках международной выставки «Suvorov Digital». Усадьба В.А.Суворова в селе Кончанское является единственным из сохранившихся на сегодняшний день владений великого полководца, что делает ее важным историческим и культурным объектом. Течение времени, а также события войн и революции XX века, негативно сказались на состоянии здания, а большая часть подлинной мебели была утеряна. Для восстановления и сохранения подобного историко-культурного наследия в зарубежных странах активно используется виртуальная реконструкция. Таким образом, использование подобного формата для реконструкции интерьера усадьбы позволит не только воссоздать изначальный вид помещения и сохранить его, но привлечь внимание людей к этому историко-культурному объекту.

**Основная часть.** Для работы были использованы следующие типы исходных материалов: фотографии бумажных чертежей, архивные и современные снимки, панорамная съемка, а также картины, содержащие изображения усадьбы. На основании этих материалов с помощью программного обеспечения Blender, были смоделированы интерьерные модели усадьбы, в частности кабинета, а также мебели, предположительно находившейся в помещении во время ссылки А.В.Суворова. Для воссоздания элементов быта и мебели использовалась информация, предоставленная музеем А.В.Суворова с Санкт-Петербурге и филиалом музея в с.Кончанское. В частности, был получен доступ к сохранившимся столу и стульям, а также покрывалу полководца, что позволило создать на их основе 3д модели высокой степени точности и детализации и высококачественные текстуры. Далее, средствами Blender и Substance painter было произведено текстурирование с учетом особенностей оригинальных материалов. Для финального представления реконструкции было выбрано два формата: локация в виртуальной реальности и видео 360°, для того, чтобы сделать проект доступным для большего количества людей. Финальная визуализация моделей в формате видео 360° была проведена с помощью Blender и встроенного в программу Cycles Render. VR локация была создана путем импорта модели в среду Unity.

**Выводы.** Таким образом, была создана виртуальная реконструкция интерьера кабинета А.В.Суворова в селе Кончанское, непосредственный результат которой представляет собой локацию в виртуальной реальности, а также видео 360°. Выполненная виртуальная реконструкция дает возможность широкому кругу пользователей ознакомиться с интерьером кабинета А.В.Суворова в виде, максимально приближенном к изначальному облику, а также погрузиться в атмосферу бытовой жизни полководца во время ссылки.

Есман В.А. (автор)

Подпись

Сопроненко Л.П. (научный руководитель)

Подпись