

В. Э. Маскевич
(УО «БГУИР», Минск)

3D-РЕКОНСТРУКЦИЯ ОБЪЕКТОВ ИСТОРИЧЕСКОЙ ЦЕННОСТИ: АКТУАЛЬНОСТЬ, ОСОБЕННОСТИ, ПРОБЛЕМЫ

На сегодняшний день наблюдается возросший интерес со стороны государства к сохранению и восстановлению мирового культурного наследия в цифровом виде, что, в частности, обусловлено активным использованием технологий трехмерного моделирования в научно-исследовательской деятельности, в том числе в области исторических и археологических исследований. При этом трехмерное моделирование является неотъемлемой частью:

- виртуальной реконструкции утраченных памятников культуры на основе исторических документов;
- виртуальной реконструкции исторических событий с использованием трехмерных персонажей (военные действия, религиозные ритуалы и т.д.);
- воссоздания утраченных предметов интерьера и оцифровки антиквариата для создания тематических мультимедиа-приложений, а также создания единой электронной библиотеки.

Таким образом, трёхмерный мир может служить для разработчиков полигоном для научных исследований, проверки различных гипотез в программных средах, площадкой для репрезентации результатов источниковового синтеза, а также виртуального туризма по восстановленному объекту.

Однако, следует отметить, на сегодняшний день отсутствует программная оболочка, созданная для пользователя, совмещающая источниковую базу виртуальной реконструкции, содержащую сведения о проведенных археологических, исторических исследованиях и проверке соответствия строительных конструкций расчётами, и средства получения соответствующей трехмерной модели. Подчеркнем, что с такой проблемой столкнулся и сам автор при выполнении 3D-реконструкции Фары Витовта в Гродно.

Таким образом, задача построения адекватной виртуальной реконструкции, т.е. отвечающей критериям научной строгости, с возможностью доказательства или опровержения источниковой базы, на данном этапе остается одной из наиболее важных задач применения 3D технологий в истории.