

Kultura i sztuka po 1989 roku

Aplikacja do zwiedzania muzeum w rzeczywistości rozszerzonej

AKTUALIZACJA: 18.07.2016, PUBLIKACJA: 05.11.2015 [Edukacja](#)

Powstała aplikacja wykorzystująca technologię rzeczywistości rozszerzonej do prezentowania zbiorów cyfrowych Muzeum Okręgowego w Rzeszowie. Obecnie trwają prace nad jej udoskonaleniem i wprowadzaniem nowych funkcji np. animacji.

Aplikacja zainstalowana na urządzeniach mobilnych, takich jak smartfon lub tablet wykorzystuje technologię rzeczywistości rozszerzonej, czyli system łączący w czasie rzeczywistym obraz realny z tym wygenerowanym komputerowo.

Za pomocą aplikacji zwiedzający na ekranach tabletów (własnych lub wypożyczonych z muzeum) oglądają widok z kamery, na który nałożona jest grafika 3D, wygenerowana w czasie rzeczywistym. Dzięki temu zwiedzający oglądają eksponaty muzealne w wersji cyfrowej. Mają także dostęp do informacji, nie tylko tekstowych, na temat prezentowanych eksponatów, ale również do filmów, muzyki, ilustracji, czy zdjęć.

Jednocześnie mogą tę samą wystawę oglądać w realnym świecie i porównywać zabytki prezentowane w rzeczywistości z ich wersjami cyfrowymi. Ekspozycja w rzeczywistości realnej została zaaranżowana bardzo minimalistycznie, aby być jedynie tłem dla „akcji” rozgrywającej się na ekranach urządzeń mobilnych.

Aplikacja do zwiedzania muzeum w rozszerzonej rzeczywistości powstała w Laboratorium Technologii Wizualnych i Rozszerzonej Rzeczywistości Politechniki Rzeszowskiej. Tam także w ramach porozumienia o współpracy zawartego między tą uczelnią a Muzeum Okręgowym w Rzeszowie prowadzone są prace nad udoskonaleniem aplikacji.

Jej autor Bartosz Bukała poinformował PAP, że udoskonalenie spowoduje m.in. że będzie można oglądać więcej eksponatów trójwymiarowych. Prawdopodobnie zostanie dołączona także animacja.

Jak wyjaśnił, dzięki animacji zwiedzający będą mogli np. na wirtualnej ścianie zobaczyć siebie ubranych czy to w zbroję rycerską czy jakiś inny strój. „Gdy zaczniemy się poruszać, to wirtualna postać będzie poruszać się tak samo w czasie rzeczywistym” - wyjaśnił.

Prace nad rozwinięciem aplikacji obejmują także – dodał Bukała - bardziej intuicyjne jej uruchomienie. Obecnie aplikację uruchamia się poprzez zeskanowanie w muzeum specjalnego kodu. W przyszłości do uruchomienia aplikacji będzie wystarczyło zeskanowanie dowolnego obiektu w muzeum.

Nie jest wykluczone także, że do aplikacji zostanie dodany głos lektora oprowadzającego po wystawie, w tym także w języku angielskim.

Cyfrowe odwzorowania eksponatów, czyli obiekty 3D, a także wszelkie opisy i inne pliki multimedialne wykorzystywane w wirtualnym zwiedzaniu przygotowuje muzealne Laboratorium Digitalizacji

Karolina Pękala z muzealnego laboratorium poinformowała PAP, że we wspólnych planach na przyszłość i uczelni i muzeum jest wykorzystanie urządzeń mobilnych i rozszerzonej rzeczywistości jako pewnego rodzaju elektronicznych przewodników po muzeum.

Obecnie w Muzeum Okręgowym w Rzeszowie dzięki aplikacji można oglądać ekspozycję „4. wymiAR muzeum”. Prezentowane są na niej zabytki archeologiczne, etnograficzne i historyczne związane z Podkarpaciem. Zwiedzający mogą m.in. zobaczyć stare instrumenty ludowe i posłuchać jaki wydawały dźwięk i jak brzmiała taka muzyka. Mogą dowiedzieć się także z herbarza z 1595 roku, że ból zęba leczy ugotowana w oleju dżdżownica, którą należy włożyć do ucha. Magdalena Kamler z Politechniki Rzeszowskiej poinformowała PAP, że nawiązana współpraca między uczelnią a muzeum oprócz udoskonalenia wykorzystywanej przez muzeum aplikacji przewiduje również wymianę doświadczeń między pracownikami muzeum i uczelnianego laboratorium i pogłębianie wiedzy z zakresu technik związanych z wykorzystaniem technologii wirtualnej.

Współpraca zakłada także wspólną realizację badań naukowych i projektów badawczych, z wykorzystaniem sprzętu badawczego obu laboratoriów, są to m.in. skanery laserowe służące do digitalizacji obiektów muzealnych, a także takie, które mogą być wykorzystywane w geodezji czy architekturze.

Natomiast studentom PRz, przede wszystkim Wydziału Zarządzania, współpraca między placówkami umożliwi odbywanie praktyk studenckich, przygotowywanie prac dyplomowych dotyczących zasobów muzeum. Studenci będą mogli również uczestniczyć w zajęciach dydaktycznych prowadzonych przez pracowników muzeum, a kadra naukowa uczelni będzie mogła korzystać z zasobów elektronicznych portalu Wirtualne Muzea Podkarpacia.(PAP)

api/ par/

[edukacja](#)[internet](#)[kultura](#)[Muzeum Okręgowe w Rzeszowie](#)[sztuka](#)

NAJNOWSZE





[38 lat temu zamordowano ks. Jerzego Popiełuszkę](#)

[Bp Janocha: ks. Popiełuszko pewnie mówiłby dzisiaj, że trzeba rozmawiać ze wszystkimi i miłować nieprzyjaciół](#)

[Polski prozaik, poeta i tłumacz Leszek Engelking wśród laureatów nagrody czeskiego MSZ](#)

[„Salon Poezji: Serhij Żadan” w stołecznym Teatrze Polskim – w niedzielę](#)

[60 koncertów w 20 krajach zagrają laureaci 16. Konkursu im. Wieniawskiego](#)

NAJPOPULARNIEJSZE

01

[Kalendarium II wojny światowej](#)

02

[W nocy z 29 na 30 listopada 1830 r. wybuchło Powstanie Listopadowe](#)

03

[Najbardziej znane cytaty z wystąpień Jana Pawła II](#)

04

[Finałowy, III etap Konkursu Skrzypcowego im. Wieniawskiego bez reprezentantów Polski](#)

05

[Józef Piłsudski \(1867-1935\)](#)

Newsletter

Wpisz swój e-mail

☐ Oświadczam, że wyrażam zgodę oraz upoważniam Muzeum Historii Polski, ul. Mokotowska 33/35, W-wa (dalej MHP) jako Administratora danych osobowych oraz wszelkie podmioty działające na rzecz lub zlecenie MHP do przetwarzania moich danych osob. (e-mail) w zakresie i celach niezbędnych do otrzymywania newslettera dzieje.pl od dnia wyrażenia tej zgody do jej odwołania. Jestem świadomy/a, że mam prawo w dowolnym momencie odwołać zgodę oraz że odwołanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody udzielonej przed jej wycofaniem. Jestem też świadomy/a, że przysługuje mi prawo dostępu do moich danych, do ich sprostowania, do ograniczenia przetwarzania, do przenoszenia danych, do sprzeciwu wobec przetwarzania.

ZAPISZ SIĘ

