



Дигитална консервация & Завладяващо представяне

Разходка из проектите на Glitch
за музеи и културната сцена

Създаване на виртуален музей

Как 3D сканирането направи къщата на Руал Амундсен достъпна за всички

След ограничаването на количеството посетители, поради поради износването на експонатите, музеят Фоло реши да създаде изключително детайлна дигитална реплика, която да бъде достъпна за всички



Фотограмметрично 3D сканиране:

6 месеца на сложен процес на сканиране, улавящ едновременно въртешния и външния дизайн на къщата

Виртуална реалност:

Разходете се от стая в стая, простиращи се на 2 етажа, докато се ровите в чекмеджета, изследвайки личните вещи на Амундсен и разкривайки историята.

Завладяващ уебсайт:

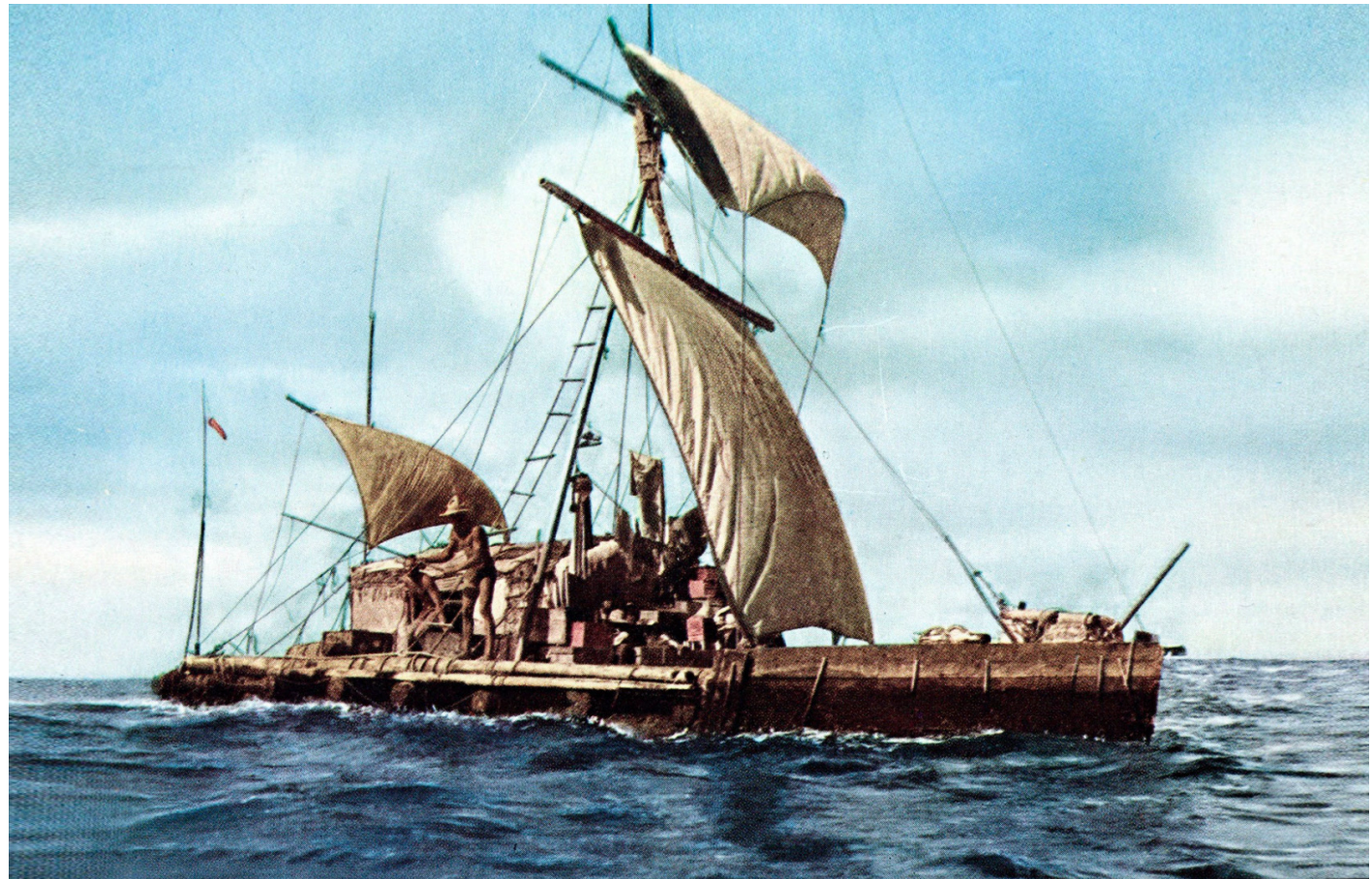
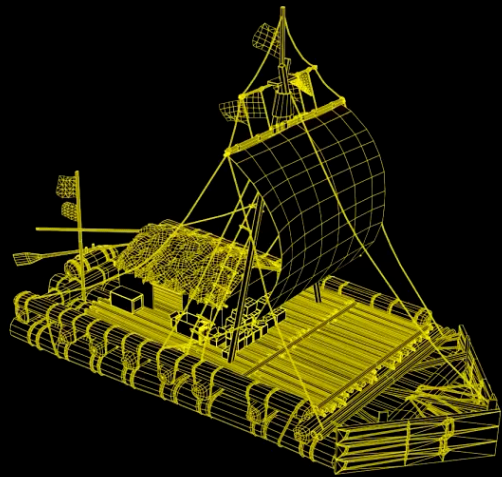
3D сайт, изпълнен с исторически разкази, видеа, и пленителни истории.

Мобилна апликация:

Посетете музея на живо, използвайки за екскурзовод Вашия смартфон, отключвайки гео-локализираното дигитално 3D съдържание, видео клипове и истории, за да обогатите вашето преживяване.



Плавайте из Тихия
океан, на 360°
анимирано
пътшествие с Тур
Хейердал



Музеят Кон-Тики искаше да намери нови начини да спечели своите посетители, с цел да ги приближи максимално до епичните приключенията на Хейердал в океана.

360 ° Анимирано видео:

6K 3D визуализация, поставяща Ви в центъра на 6 ключови момента на драматично пътешествие – от срещи с величествени китово, до корабокрушението на рифа Рароя

Завладяващ звук:

3D пространствен дизайн на звука, заедно с оригиналната, спечелил Оскар, симфонична партитура.

Автентичен разказ:

Бъдете разведени от гласа на сина на Хейердал, Тор младши, четейки откъси от дневника на пътуване на неговия баща.

Кино инсталация за Виртуална Реалност:

Разходката чрез Виртуална Реалност обогатява преживяването на посетителя, използвайки 30 евтини устройства, допълнени със зареждащи станции и транспортни калъфи.



Разгледайте люлката на Норвежката демокрация, чрез интерактивна, фотореалистична среда

Музеят Ейдсвол 1814
искаше икономичен
начин да спечели
публика, чрез нов
повествователен опит.



360° Фотосферичен разказ:

Иновативно използване на среден клас камери, даващи кадри с 8K резолюция и пренасящи посетителя директно в историческото имение Ейдсвол.

Интерактивни исторически фигури:

Взаимодействайте с участници от Норвежкото демократично пътешествие, реализирано от актьори, снимани на зелен екран, изпълняващи ролята на „гласове от миналото“

3D Фотограметрия на Артефакти:

Използвайте детайлното сканиране на безценни артефакти, позволяващо на посетителя недостъпно преди това ниво на проучване на исторически обекти.

Леки устройства за Виртуална Реалност:

Работа с икономични устройства за виртуална реалност, поставени в лесно-транспортируеми калъфи, увеличвайки достъпа и интеракцията на посетителите .



Камъкът Дънна – Превод и взаимодействие с най-големия Норвежки руничен камък

Когато историческият музей в Осло създаде изложбата Викинг (Vikigr), те искаха посетителите да открият тайното знание скрито зад руните и избледнелите изображения на камъка Дънна.



3D сканиране на Камъка:

Използване на най-съвременни техники на сканиране, за да бъдат хванати най-дребните детайли на историческия артефакт, създавайки детайла 3D реплика за бъдещите поколения .

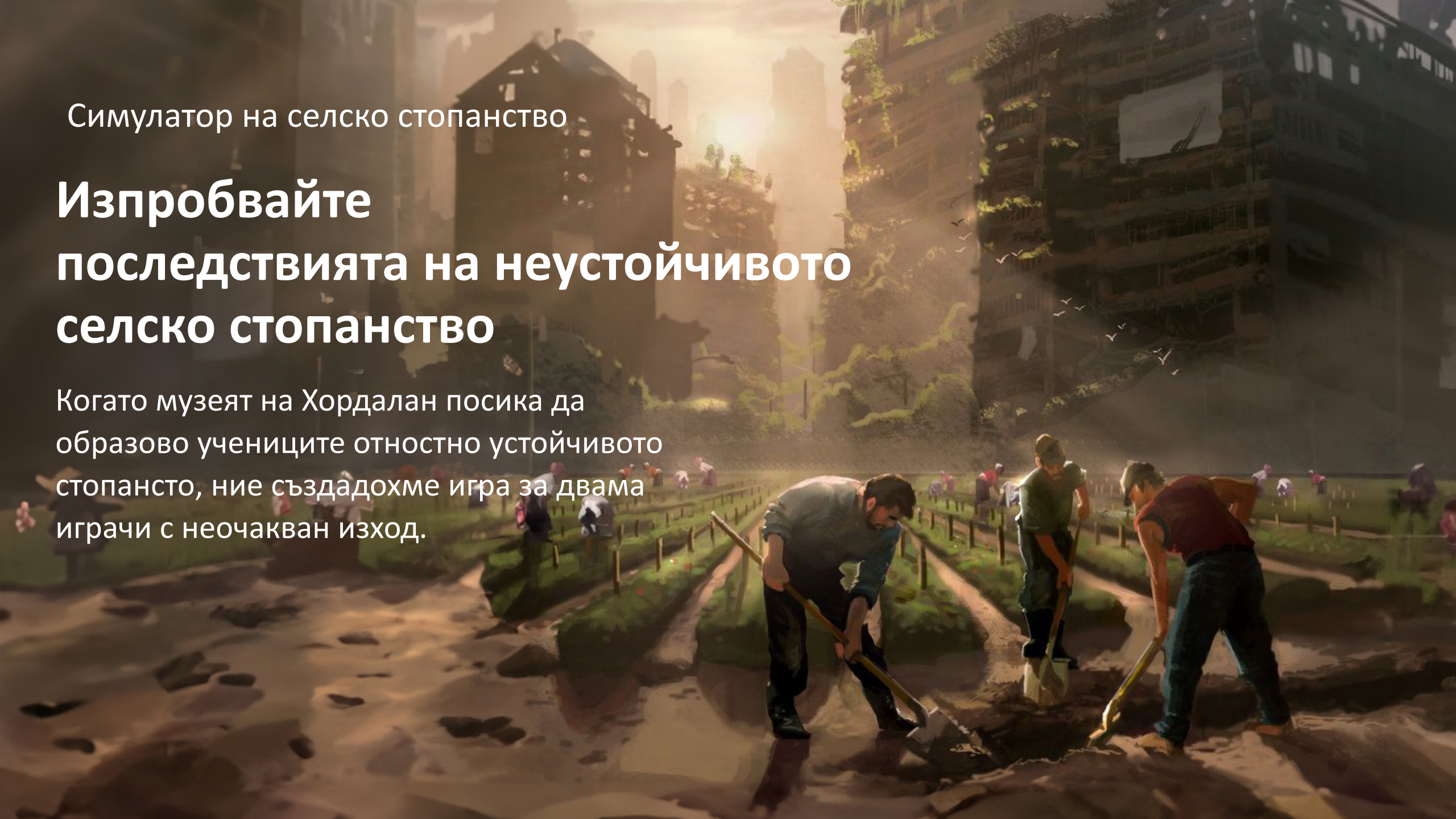
Увеличена четимост:

Избледнелите руни и мотиви са дигитално подобрени за да се увеличи тяхната четимост.

Взаимодействие:

Използвайте Вашите ръце за да взаимодействате, обръщате, превеждате и изследвате руните и мотивите, без да докосвате екран.



The background is a digital illustration of a city in a state of decay. Tall, multi-story buildings are overgrown with green moss and vines. The sky is hazy and yellowish, suggesting a sunset or sunrise. In the foreground, several people are working in a field. One man in a blue shirt is using a shovel to dig in the soil. Another man in a red shirt is also working. In the background, other people are visible, some working and some standing. The overall atmosphere is one of a world that has been abandoned and is slowly being reclaimed by nature.

Симулатор на селско стопанство

Изпробвайте последствията на неустойчивото селско стопанство

Когато музеят на Хордалан посика да образово учениците относно устойчивото стопанство, ние създадохме игра за двама играчи с неочакван изход.

Играта:

Поемете контрол над най-устойчивата ферма в Норвегия и намерете баланс между нуждите и алчността, вземайки предвид последствията .

Две времеви линии:

Играчите навигират в 2 времеви линии – 2023 и 2080, като решенията в настоящето оказват влияние на бъдещия свят, показвайки влиянието на днешните решения върху утрешното оцеляване

Проектирано за класната стая:

Играта се вписва неусетимо в учебния план, промотирайки активно участие, критично мислене и проникателни дискусии относно устойчивостта и отговорността на изборите ни.

Достъп през интернет:

Лесно достъпна, играта не изисква допълнителна инсталация и е съвместима с модерните лаптопи и таблети, предоставяйки безпроблемно преживяване и управление от учителя .

Театрално турне, с дигитални герои и огнедишащи дракони!

Когато Вестлан и Нордлан театри поискаха да привлекат повече млади хора, те се обърнаха към технологията „Добавена Реалност“.



Хибридно взаимодействие с герои:

Незабележимо интегриране на герои с инспирирана от подобна на Пиксар технология за добавен реализъм, даваща възможност .

Участие на публиката:

Вземете участие в случващото се на сцената. Използвайки Вашите слушалки, изтрелвайте реплики, за да въздействате върху историята, и активно да размиете границата между наблюдател и участник

Разшириени инструменти за управление:

Сигурната бекстейдж система позволявя за синхронизиране на информацията в реално време, осигурявайки еднакво съдържание между всеки устройсва на публиката. Също така може да наблюдавате всяко едно устройство, за да гарантирате безпроблемно изживяване на всеки участник

Леки мобилни устройства за Добавена Реалност (ДР):

Работи с бюджетни ДР устройства, опаковани за лесно транспортиране, увеличвайки достъпа и интеракцията на посетителите

