

„Virtuali kelionė laiku“ – tai originalus būdas pritaikant išmaniąsias technologijas įtaigiai ir vaizdžiai atrakinti istoriją, perskaityti bei suvokti muziejuje eksponuojamą archeologinį paveldą ir formuoti pasididžiavimą savo valstybe bei jos laimėjimais. Ši sensinga naujovė, pradedama taikyti užsienio muziejuose, dabar atkeliavo ir į Lietuvą. Kurti ją Valdovų rūmų muziejui padėjo režisierius Mindaugas Meškauskas, kompozitorius Deivydas Zvonkus, vaizdo grafikos ir animacijos lyderės UAB „Gluk Media“ kūrėjų komanda ir kt.

Ar žinote, kad...

...prie projekto „Virtuali kelionė laiku“ tiesioginės gamybos iš viso prisidėjo 9 žmonės iš įvairių Europos šalių, tarp jų – 3 lietuviai?

...šio projekto animacija ir technologiniai sprendimai buvo kuriami daugiau kaip 1 500 valandų, pastaruosius du mėnesius šis darbas buvo dirbamas beveik be pertraukų – po 20 valandų per parą? Mat specialistų, galinčių kurti virtualizacijas tokioms erdvėms kaip Valdovų rūmai visoje Europoje – vienetai.

...kuriant „Virtualią kelionę laiku“ tiek kūrėjų komandai, tiek kompiuterinėms programoms ir visai technikai teko triskart didesnis krūvis, negu kuriant įprastą animaciją? Tokie krūviai susidarė siekiant išgauti 360 laipsnių vaizdą, kuriame telpa visi žmogaus regos laukai.

...„Virtualios kelionės laiku“ metu žmogaus akims per specialius įrenginius vaizdas perduodamas beveik trigubai dažniau, nei įprasta kine – 60 kartų per sekundę? Dėl šios priežasties kelionės dalyviai gali patirti įvairių sensorinių patirčių, pavyzdžiui, kamerai staiga kilstelėjus į 19 m aukštį jausti „linksmųjų kalnelių“ efektą ir pan.

...Valdovų rūmų teritorijos reljefui atkurti buvo panaudoti JAV teikiami DEM palydoviniai aukštingumo duomenys?

...visus projektui reikalingus skaičiavimus atliko superkompiuteris Vokietijoje, t. y. tam tikras duomenų centras, kuriame vienu metu skaičiavimo operacijas vykdo daugiau kaip 3 000 modernių įrenginių? Jei tokius skaičiavimus atliktų paprastas kompiuteris, jie truktų apie 8 500 valandų, vadinasi, beveik vienerius metus be jokių pertraukų!

...„Virtualią kelionę laiku“ sudaro beveik 3 mln. taškų, kurie reikalingi kiekvienos iš scenų 3D geometrijai ir koordinatėms erdvėje?

...visi „Virtualioje kelionėje laiku“ rodomi XIII–XVI a. pradžios gynybiniai įtvirtinimai bei Žemutinės ir Aukštutinės pilies vaizdai yra tikslios rekonstrukcijos, susietos su realiai eksponuojamais mūrais ir archeologiniais radiniais? Ir ne tik: virtualiai atkurta istorinių statinių tekstūra (vadinamasis baltiškasis, arba vendinis, plytų rišimo būdas), čerpės (jų forma, spalva, glazūra, dėjimo būdas) ir kitos detalės yra atkurtos pagal tikslus mokslinius duomenis ir archeologinius radinius.