



museums
and the
internet

MAI-Tagung

14./15. Mai 2018

Museum Barberini, Potsdam



Schlangen-Skelette in VR erforschen

Lisa Ihde | lisa.ihde@student.hpi.de

Das Skelex-Team

Sebastian



Lisa



Joana



Kulturhackathon: Coding Da Vinci 2017



Kick-Off
21./22. Oktober,
Hochschule für Technik
und Wirtschaft

Sprint
6 Wochen, um
kooperativ Projekte
umzusetzen

Preisverleihung
2. Dezember, Jüdisches
Museum Berlin

Daten:

museum für
naturkunde
berlin



Computertomographielabor



3D-Scans biologischer Sammlungsobjekte



Objekte mit **Maßen** <15cm



Auflösungen von bis zu 0,5µm



Digitalisierung von **Mikrofossilien** (0,3-1cm)

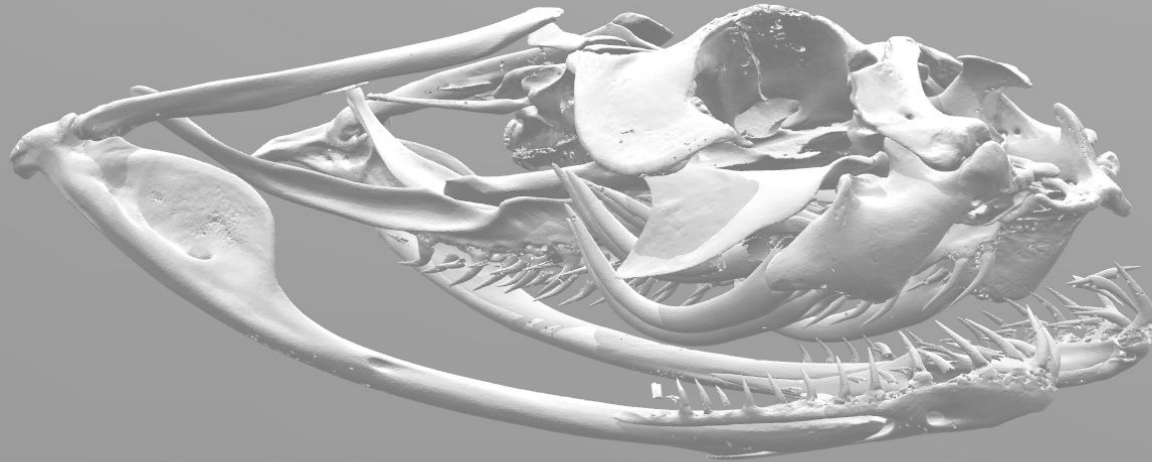


Analyse von **Insekten** und
deren Genitalstrukturen (<1mm)



Daten:

<https://www.youtube.com/watch?v=7ECliRYE1ck>

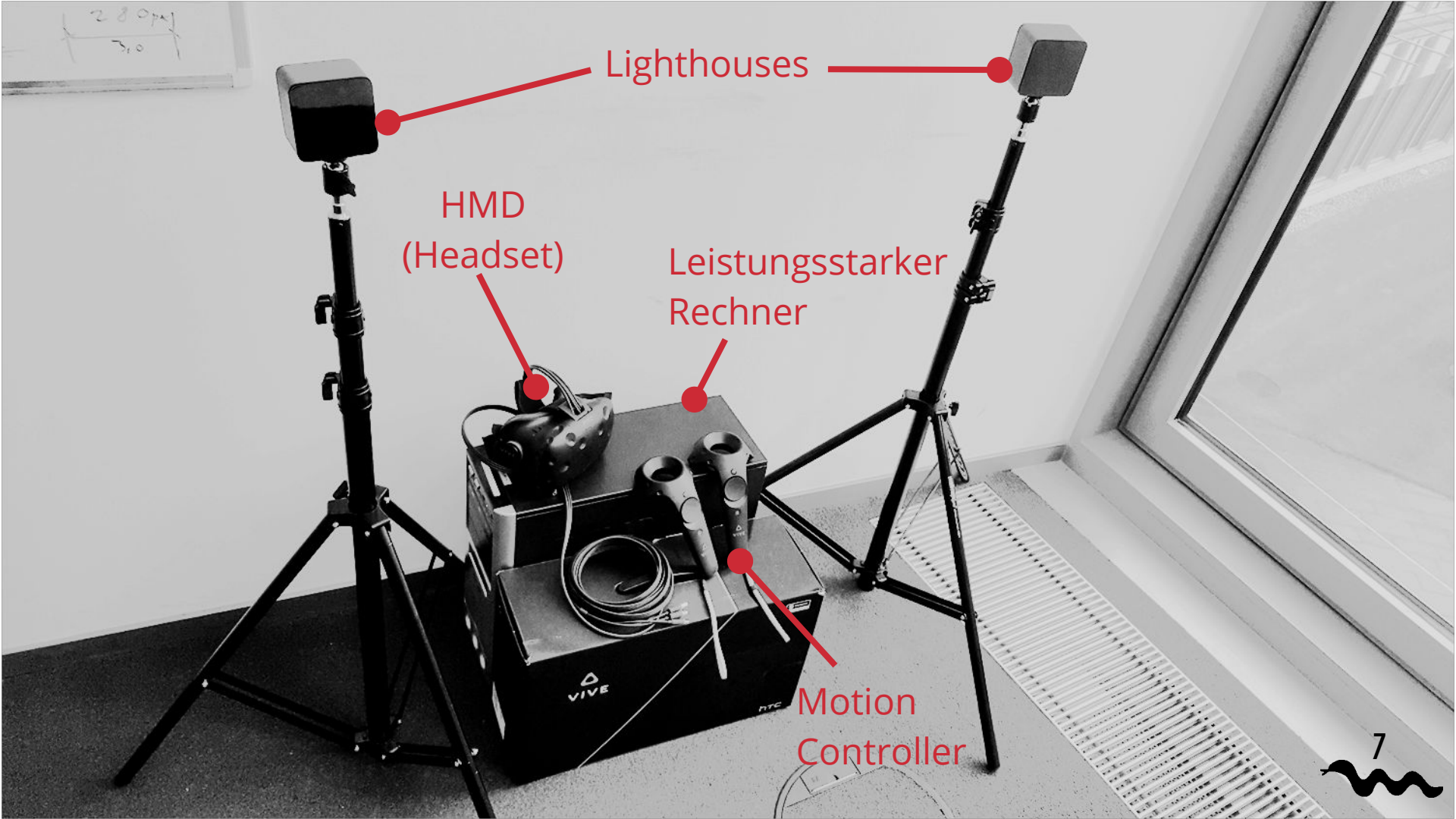


Virtual Reality

computergenerierte, interaktive virtuelle Umgebung
welche 3D-Informationen und realistische physikalische
Eigenschaften simulieren kann

*“Die Immersion in eine
neue Welt”*





Lighthouses

HMD
(Headset)

Leistungsstarker
Rechner

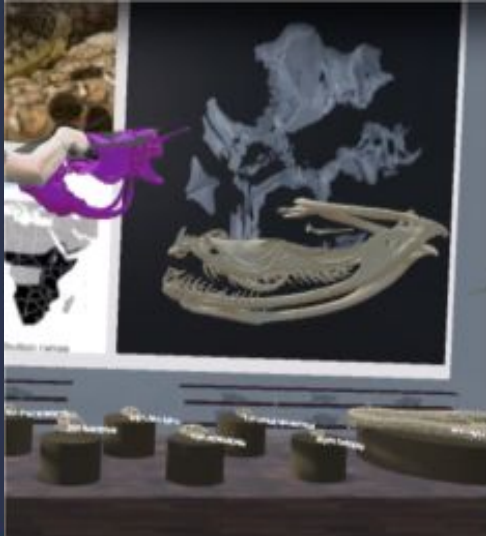
Motion
Controller

DEMO



<https://www.youtube.com/watch?v=lyRPAiaZVrc>

BEWEGE, ROTIERE & SKALIERE



EXPLOSIONS- ZEICHNUNG

Entdecke jeden Knochen für
sich allein



CAT-SCAN

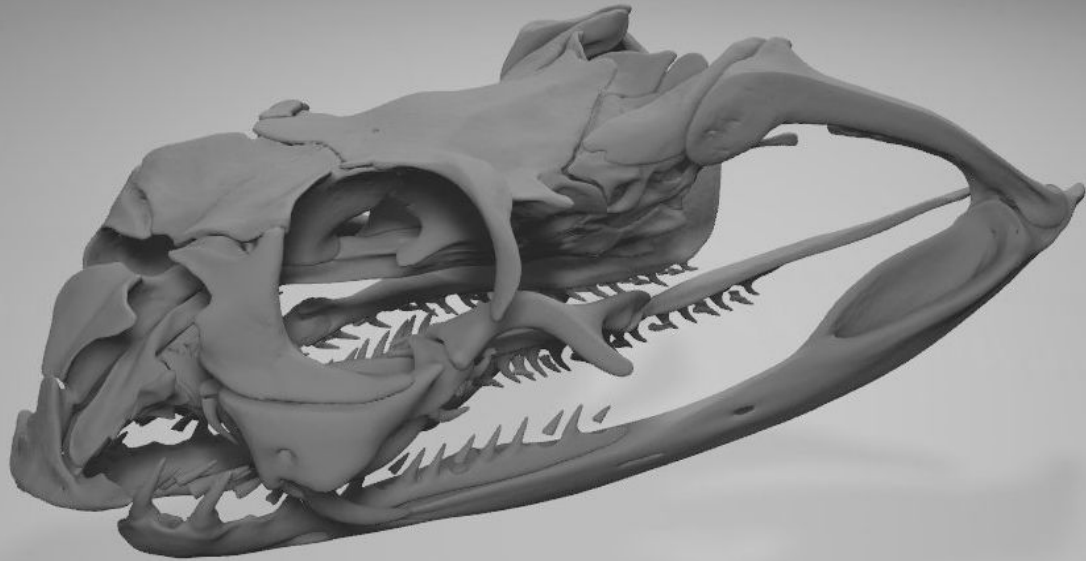
Röntge das Skelett oder
einzelne Knochen



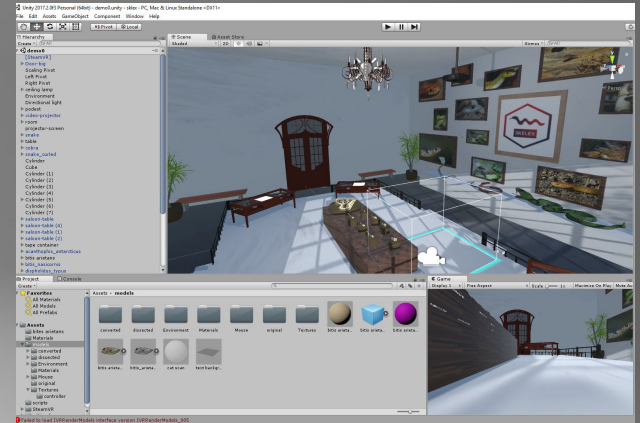
ANIMATION

Vorsicht, es beißt zu!

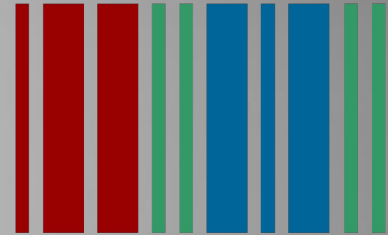
Umsetzung



3D-Modelle

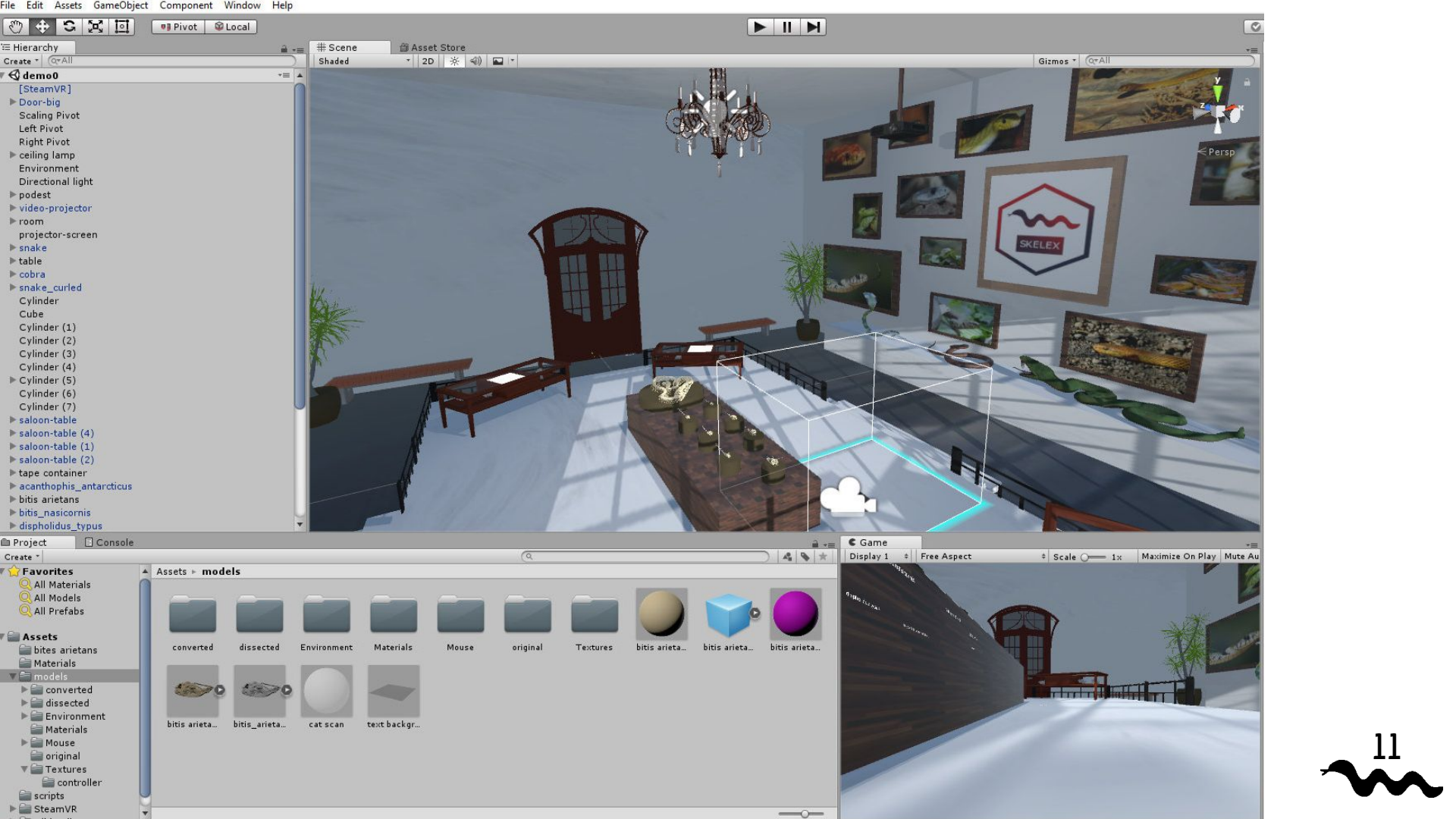


Unity Engine



Wikidata







museums and the internet

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2018 am 14./15. Mai 2018 im Museum Barberini, Potsdam.

Die MAI-Tagung 2018 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Regionale Kulturarbeit (Museumsberatung), dem Museum Barberini, dem Museumsverband Brandenburg des Landes Brandenburg e.V., dem Haus der Brandenburgisch-Preußischen Geschichte und des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums.

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de



Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

