

BTH studenter har utvecklat en AR-App för visning av skrovet av Riksens Ständer på stapeln vid Wasa skjul

Samarbetet med BTH för att ta fram den ”digitala upplevelsen”, som Länsstyrelsen och Region Blekinge vill stötta ekonomiskt, fortsatte även 2019 med att två mycket entusiastiska studenter tog sig an resultatet av den CT-skanning av modellen till Riksens Ständer som finns på Marin Museum och som tidigare redovisats.

Genom ett nära samarbete mellan Interspectral AB i Norrköping som specialiserats sig på att ta fram 3D-digitaliseringar och BTH, har man lyckats återskapa en 3D-modell av Riksens Ständer som nu kunde användas efter vissa förenklingar för att minska den enormt stora datamängden, som CT-skanningen resulterade i, men som var alldeles för stor att hantera i detta studentprojekt.

Studenterna fick därför fria händer att öka den digitala upplevelsen hos VHFk:s och Marinmuseums besökare.

AR-appen förväntas kunna förevisas för Lindholmens besökare under sommarsäsongen 2019.

Läs Emmas och Lucas förklaring till examensarbetet:

Vi, Emma Henriksson och Lucas Stridbar, är två studenter från BTH, Karlskrona. I vårt examensarbete (i områdena Utveckling av Digitala Spel och Datavetenskap) har vi samarbetat med VHFk för att framställa en app som är tänkt att användas i deras utställning på Lindholmen. I utformandet av denna app, gällande ämne och tekniker som användes, fick vi som studenter helt fria tyglar av VHFk. Under de senaste åren har användandet av modern teknologi ökat inom kulturarv och museum. Det används bland annat för att öka tillgänglighet, underhållningsvärde, inläring och folks intresse av kulturarv. För att bidra till detta valde vi att göra en app som, med hjälp av AR (Augmented Reality), placerar ett digitalt skepp i den verkliga världen genom kameran på en surfplatta. Genom att stå på särskilda platser vid Polhemsdockan och rikta kameran mot Wasa skjul så kommer en modell av skeppet Riksens Ständer i verklig storlek visas på den plats där spanten (som VHFk i dagsläget bygger) kommer resas. Den västra långsidan på Wasa skjul fungerar som en markering som appen kan känna igen, från särskilda positioner och vinklar, som berättar för appen vad den ska placera ut och var det ska placeras. Även en mindre modell går att se om kameran istället riktas mot ritningen av spanten. Denna modell är det även möjligt att gå runt och titta närmare på. Vårt mål var att skapa en app som var lätt att använda, så att alla besökare på varvet kan använda den, oavsett tidigare erfarenhet av AR. Appen, och modellen som syns i den, är i dagsläget bara prototyper eftersom tiden för implementation i ett examensarbete är begränsad. Vår förhoppning är att kunna fortsätta utveckla den i samarbete med VHFk och även fortsätta bidra till fler av deras projekt i framtiden.



BTH handledare Valeria Garro och Veronica Sundstedt och VHFK representanterna Sven-Erik Hellbratt och Hans Hedman förevisas hur AR- Appen fungerar på en surfplatta genom att zooma i på Wasa skjul



Lucas Stridbar startar Appen med att zooma in på en "Marker" av spantritningen som Emma Henriksson håller upp