



## Pressemelding:

20.06.2005

# Kon-Tiki Museet lanserer virtuelt museum

På Kon-Tiki Museets hjemmesider ([www.kon-tiki.no](http://www.kon-tiki.no)) kan man nå laste ned "VR Kon-Tiki", et **virtuelt museum** der man kan utforske litt av Kon-Tiki Museet og Thor Heyerdahls Kon-Tiki flåte på sin egen PC, i full 3D.

Løsningen er utviklet av **Norsk Regnesentral** (NR), og bruker teknologi fra dataspillene sammen med ekte fotografier for å skape en realistisk og brukervennlig opplevelse.



Mange websider bruker nå 360-graders panoramabilder for å presentere steder, leiligheter o.l. VR Kon-Tiki tar det et skritt videre: en **ekte 3D-modell** i nær (tilnærmet?) foto-kvalitet, som man kan bevege seg helt fritt rundt i. Løsningen er også annerledes enn det man hittil er vant med av 3D-visninger på web. VR Kon-Tiki kan sammenliknes med et **moderne dataspill**. Den har samme type grafikk, ytelse, styringssystem og følelse av tilstedeværelse.

Dataspillene er blitt meget **populære** -- de oppleves som engasjerende og underholdende å bruke. Sett fra et IT-ståsted er dataspillbransjen svært langt fremme, ikke minst når det gjelder skape overbevisende og virkelighetsnære presentasjoner og miljøer.

For Kon-Tiki museet er det virtuelle museet først og fremst et **markedsføringsverktøy** som presenterer museet på en engasjerende og attraktiv måte, og skal skape interesse for å besøke det virkelige museet.

For Norsk Regnesentral (NR) inngår prosjektet i deres pågående satsinger på å utvikle **nye anvendelser av spill-teknologi**, og på nyskapende bruk av IT innen områder som markedsanalyse, reiseliv og kultur. NR arbeider med teknikker for å lage 3D-modeller av virkelige steder ut fra fotografier og video på egnede og effektive måter.

Ifølge **brukerundersøkelser** som partene har foretatt blant besøkende på museet, på Reiselivsmessen 2005 og Norwegian Travel Workshop, er VR Kon-Tiki lett å bruke, gir en god 3D-opplevelse og er effektiv til å vekke interesse for å besøke museet. Dette gjelder også for godt voksne personer og brukere uten erfaring med dataspill. Disse er en viktig målgruppe for mange kulturattraksjoner. Hele 95% av de som testet VR Kon-Tiki blant en gruppe besøkende til museet svarte at den var meget godt eller nokså godt egnet til å skape interesse for å besøke museet.

### **Kontakt Kon-Tiki museet:**

Halfdan Tangen jr.  
Markedssjef  
Kon Tiki Museet  
[h.tangen@online.no](mailto:h.tangen@online.no)  
41 64 75 36

### **Kontakt Norsk Regnesentral:**

Ingvar Tjøstheim,  
Seniorforsker  
Norsk Regnesentral  
[ingvar@nr.no](mailto:ingvar@nr.no)  
97 57 30 87