

TIEDOTE 22.6.2020

Lelumuseo Hevosenkengän ensimmäiset 3D-aineistot julkaistu Sketchfab-alustalla

Lelumuseo Hevosenkengän ja Suomen Kellomuseon yhteinen ponnistus uuden digitaalisen ulottuvuuden haltuunottamiseksi on edennyt julkaisuvaiheeseen. OKM:n rahoittamassa 3D-mallinnushankkeessa mallinnetaan molempien museoiden aineistoja. Ensimmäisessä vaiheessa on nyt julkaistu Sketchfab-verkkoalustalla 21 mallinnosta Lelumuseon kokoelmaesineistä. Kellomuseon kokoelmien helmiä ja lisää Lelumuseon aineistoja tullaan julkaisemaan syksyn 2020 aikana.

Kahden erikoismuseon yhteishankkeen tavoitteena on ollut ennakkoluulottomasti tehdä kokeiluja 3D-aineistojen ja -tekniikan maailmassa ja tuoda museoiden kokoelmille uudenlaista näkyvyyttä. 3D-mallinnoksia voidaan hyödyntää monipuolisesti, ja verkossa ne ovat vapaasti tutkittavissa paikasta ja ajasta riippumatta. Yhteishankkeen projektipäällikkö **Rami Laitinen** toteaa, että "alusta saakka oli selvää, että emme halunneet osaamisen katoavan hankkeen loppuessa. Tästä syystä opettelimme koko mallinnusprosessin itse konsulttiapua käyttäen. Tekniikaksi valikoitui fotogrammetria, jossa esine mallinnetaan lukuisten valokuvien avulla. Hankkeen tuloksia voidaan hyödyntää tallentamisen ja tutkimuksen lisäksi esimerkiksi verkkosivuilla, peleissä ja näyttelyissä havainnollistamaan ja luomaan elämyksiä."

Nyt julkaistut leikkikalujen mallinnukset edustavat eri aikakausia, materiaaleja ja lelutyyppejä. Mallinnettavaksi on valittu erityisesti huonosti säilyvistä materiaaleista, kuten kumista ja kumimaisista muoveista, valmistettuja esineitä. 3D-mallinnokset varmistavat siis niiden säilyvyyden vähintään digitaalisessa muodossa. "Lelumuseon esineiden kuvaaminen ja mallintaminen on ollut haastavaa, mutta kiinnostavaa. Lelujen monenlaiset pintamateriaalit ja tekstuurit sekä liikkuvat osat asettavat haasteita fotogrammetrialle. Luovuutta on vaatinut myös esineiden asettelu ja tukeminen kuvattavaksi niin, että niiden kaikki osat pysyvät paikallaan kuvauksen ajan pyörivällä kuvausalustalla. Fotogrammetriaan sopivien esineiden tunnistaminen jo ennen kuvausta säästää aikaa, sillä yhden mallin laskemiseen kuluu vähintään kokonainen työpäivä.", kuvaa työskentelyprosessia projektiassistentti **Nana Åsten**.

Lelumuseon 3D-aineistot: <https://sketchfab.com/theFinnishToyMuseum>

Lisää tietoa:

Museonjohtaja Johanna Rassi, johanna.rassi@hevosenkenka.fi

Projektipäällikkö Rami Laitinen, rami.laitinen@hevosenkenka.fi

Suomen Lelumuseo Hevosenkengä
Näyttelykeskus WeeGee
Espoo, Tapiola
www.lelumuseohevosenkenka.fi

