



Realtime content

door John Vergeer

Introductie

Mijn naam is John Vergeer en mede verantwoordelijk voor het opzetten van ORS een 'game-engine' welke wordt ontwikkeld door Orphiction B.V.

Ik had een grote rol in het ontwikkelen van het shader systeem en het gebruik van texture maps in samenwerking met een internationaal team van programmeurs. Verder verantwoordelijk voor het opleveren van 3D modellen.

De 3D content testen we in verschillende 'game-engines' om de modellen op kwaliteit en performance te beoordelen.



Container

Verschillende typen containers gemaakt voor het bedrijf Custom Rent om te gebruiken in een virtuele omgeving.

Door containers te plaatsen in een virtuele omgeving kan er direct bekeken worden hoe deze geplaatst staan in een omgeving. Daarbij heeft de klant ook direct zicht op het type interieur van de verschillende containers.

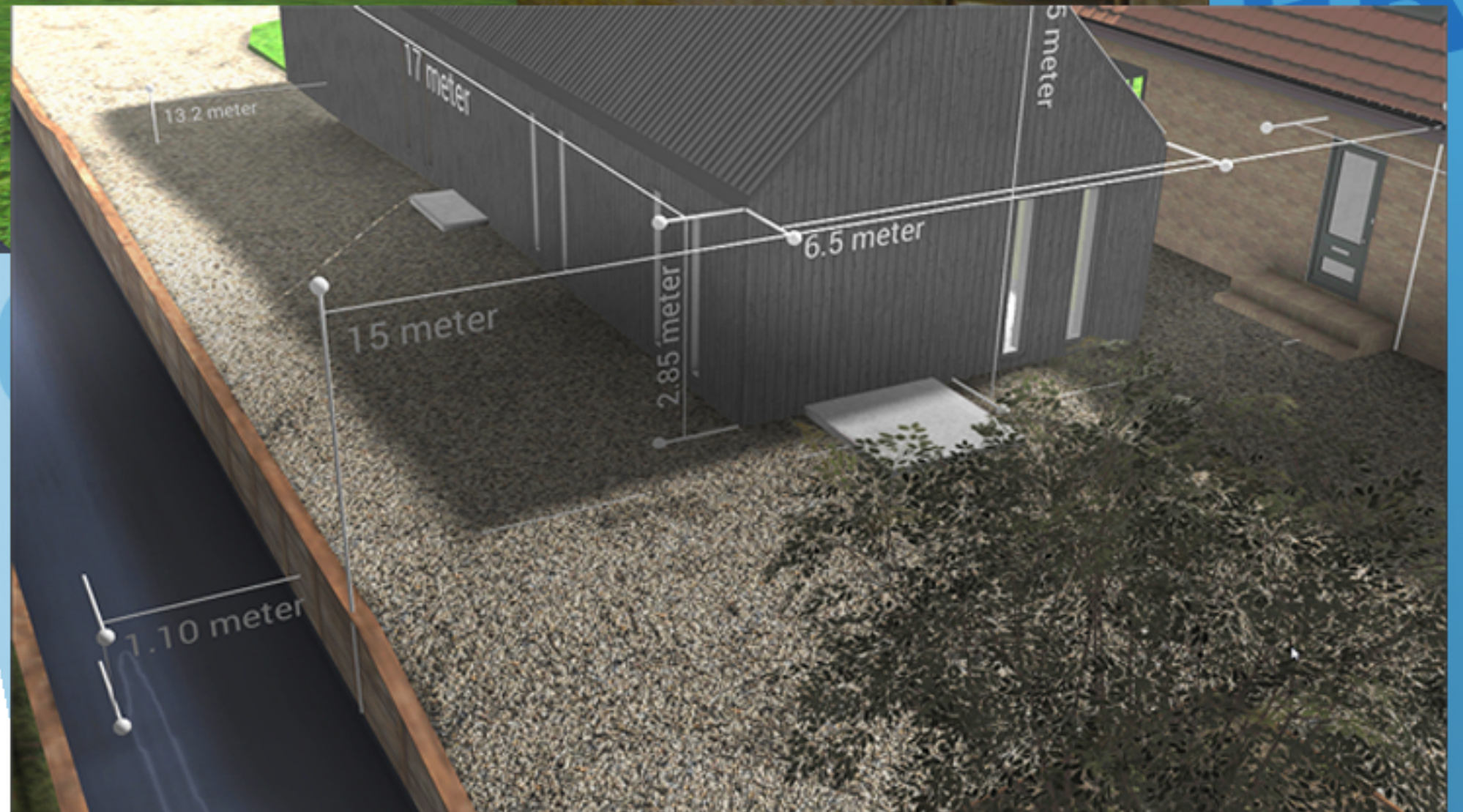
- 3D Modelling
- UV mapping
- Texturing



Architectuur

Een kantoorpand als virtuele maquette geplaatst in een virtuele omgeving welke gelijk is aan de werkelijkheid. Hierbij konden materialen aangepast worden terwijl de klant een keuze maakte. Ook een visuele weergave van de maatvoering was aanwezig.

- 3D Modelling
- UV mapping
- Texturing
- 3D animatie (vlinders en eenden in eht water)

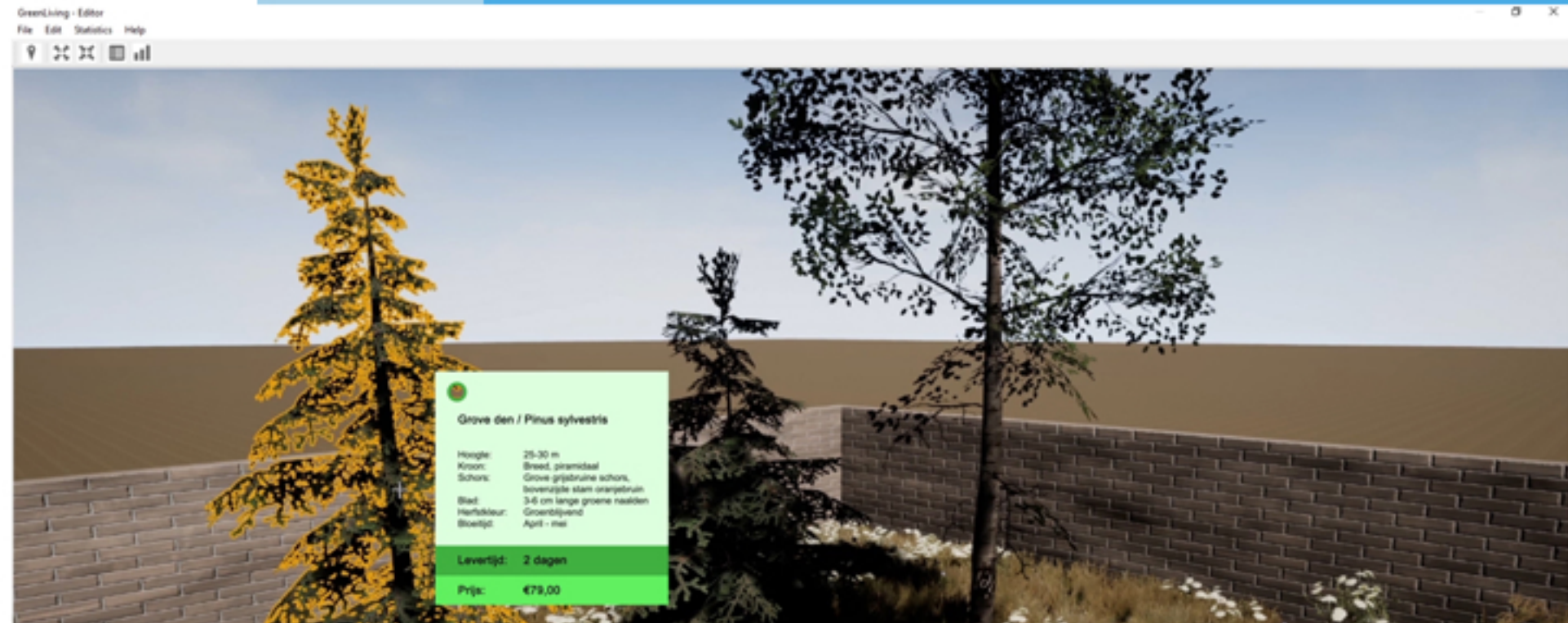


Vegetatie

Een virtuele tuin waarbij elk model meta-data kende en zo bij het plaatsen de klant direct inzicht had in de uitgave.

Daarnaast was er de mogelijkheid om de tuin in verschillende seizoenen en tijd (stand vd zon) te bekijken.

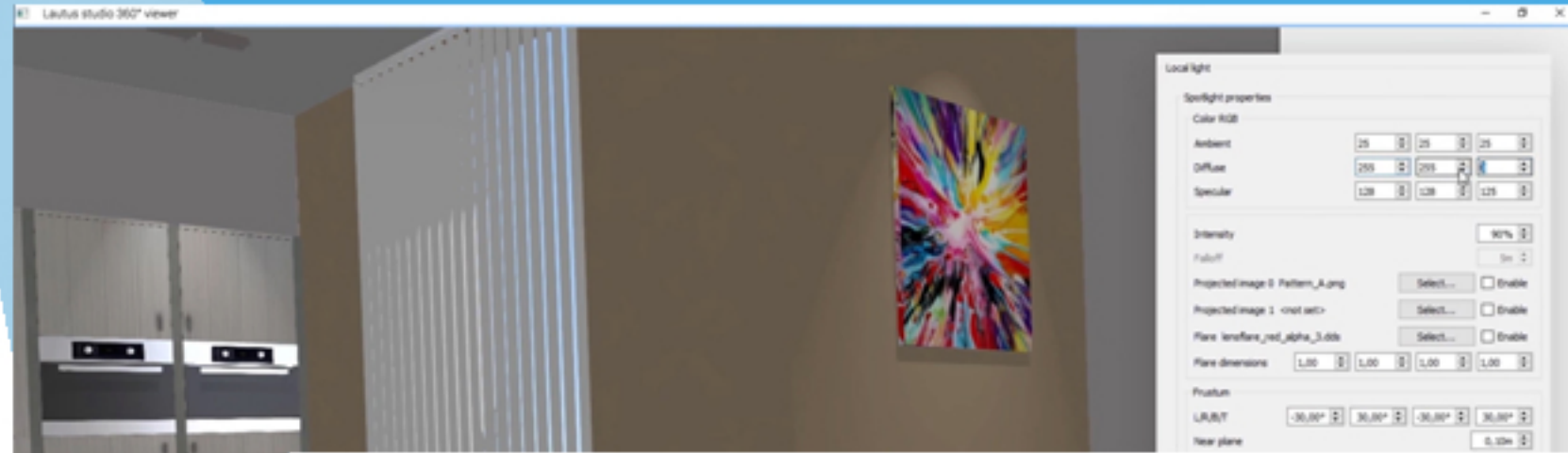
- 3D Modelling
- UV mapping
- Texturing
- GUI



Interieur

Een real-time weergave van een keuken welke tijdens het ontwerp proces aangepast kon worden op basis van materialen en licht.

- 3D Modelling
- UV mapping
- Texturing
- Applicatie UI



Physics model

Een gemodelleerd Volkswagen Amarok met een physics hierarchie waardoor het voertuig realistisch beweegt over het terrein d.m.v. physics engine.

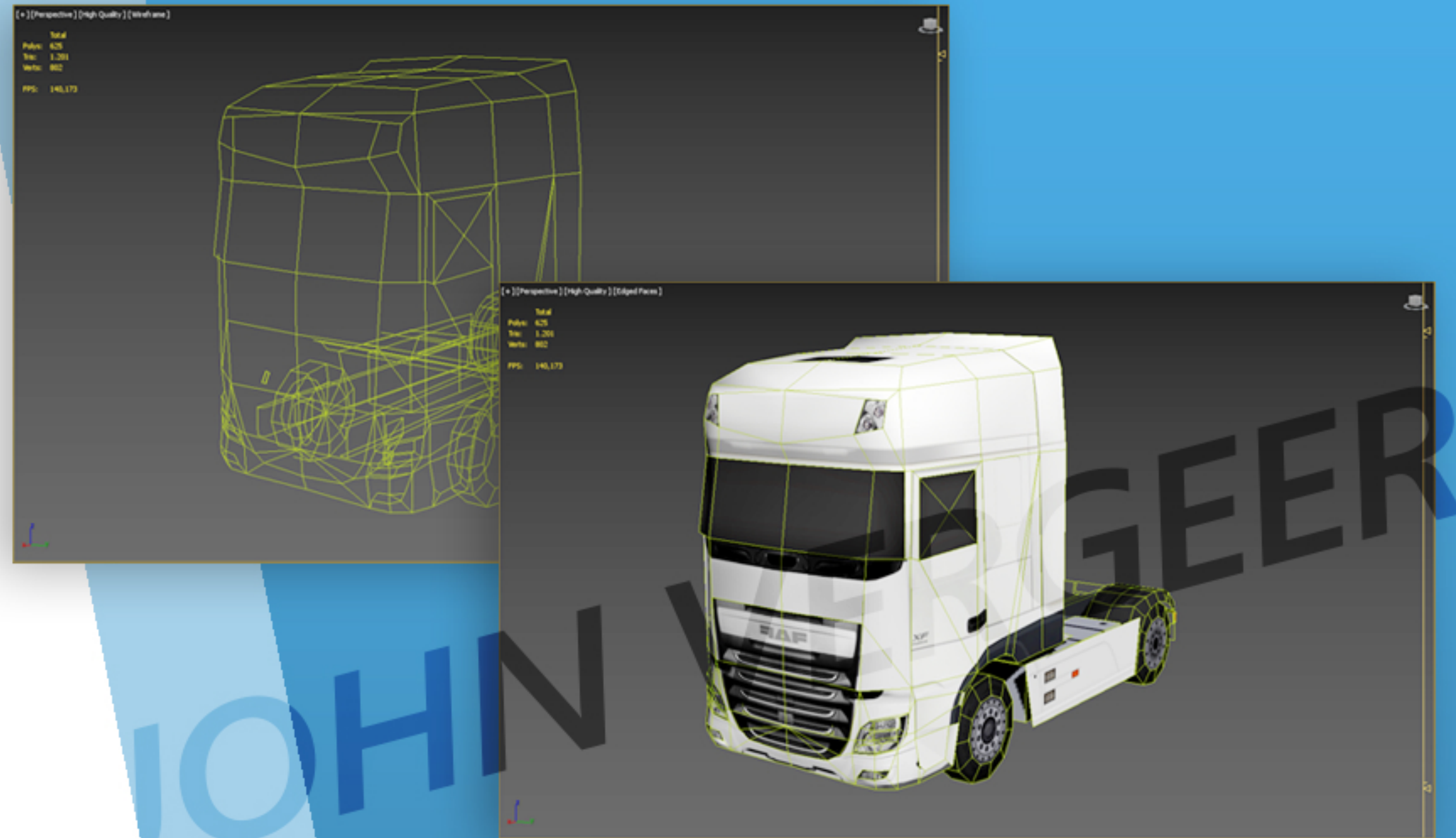
- 3D Modelling
- Photogrammetry
- UV mapping
- Texturing



Vehicles 1/2

Real-time modellen gecreëerd om gebruikt te worden
in automotive simulatie software van Orphiction.

- 3D Modelling
- UV mapping
- Texturing
- LOD



Vehicles 2/2

Real-time modellen gecreëerd om gebruikt te worden
in automotive simulatie software van Orphiction.

- 3D Modelling
- UV mapping
- Texturing
- LOD



