

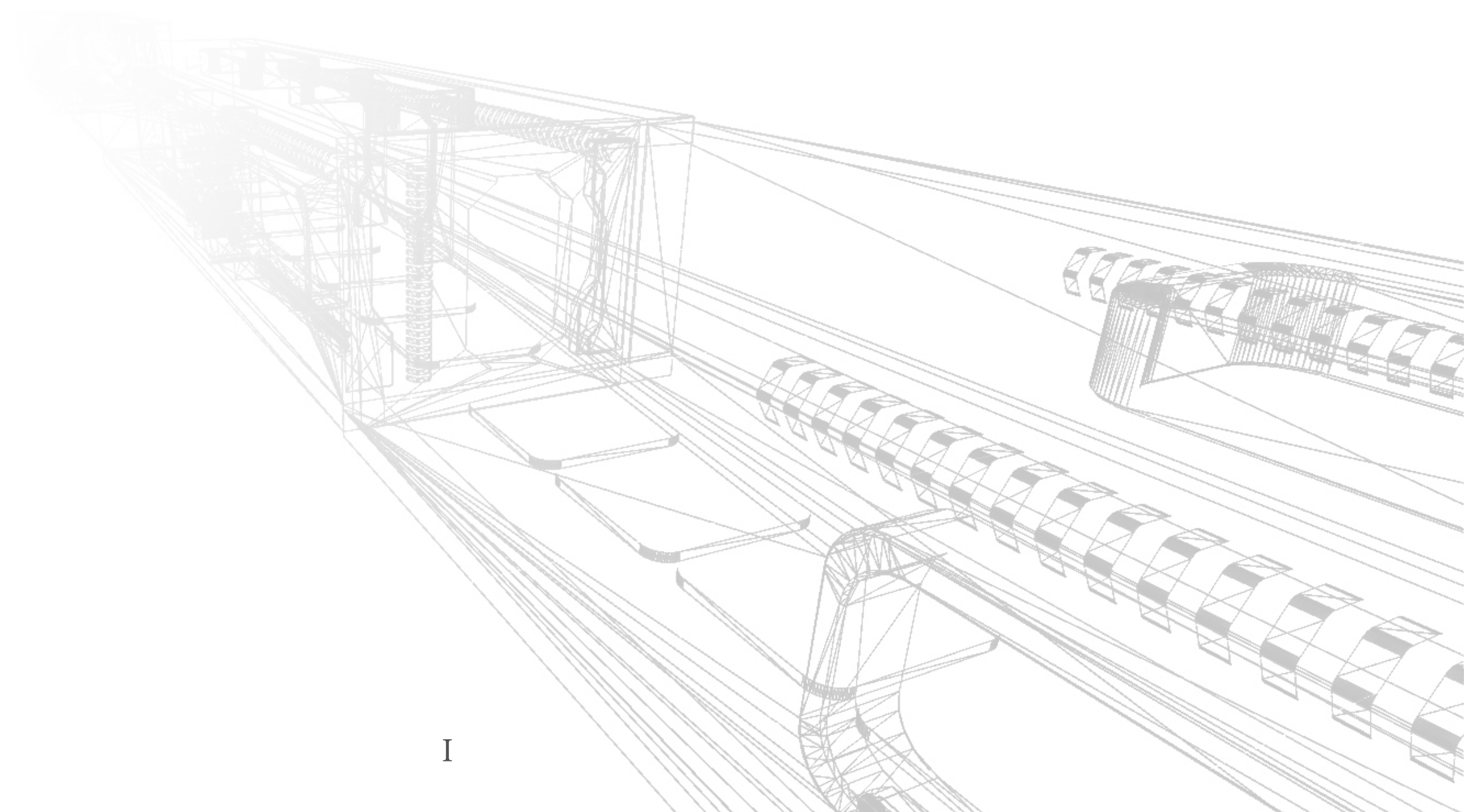
N E W T E C H N O L O G Y

{ D O C U M E N T A T I O N }

INLEIDING

OMDAT WIJ NOOIT EERDER EEN PROJECT HEBBEN GEREALISEERD WAT ONDERSTEUND IS MET VIRTUAL REALITY, BESLOTEN WIJ KLEINE EXPERIMENTEN TE HOUDEN. NA WAT ONDERZOEK TE HEBBEN GEDAAN NAAR WAT ER ALLEMAAL ZOAL NIET MOGELJK IS BINNEN VR, KWAMEN WIJ UIT OP FACETRACKING. HET LEEK ONS INTERESSANT OM HIER MEER OVER TE LEREN.

DOOR KLEIN TE BEGINNEN KONDEN WIJ GOED SNAPPEN HOE FACE-TRACKING WERKT EN WAT ERMEE GEDAAN KAN WORDEN. VOOR HET TWEEDE EXPERIMENT BREIDDEN WIJ ONZE KENNIS HIEROVER UIT.



NEW TECHNOLOGY

{ DOCUMENTATION }

MUSEUM EXTRA INFORMATIE

WIJ BEDACHTEN VOOR ONSZELF TWEE DOELEN, HET EERSTE WAS HOE WE DOOR MIDDEL VAN EYETRACKING OBJECTEN KUNNEN ACTIVEREN.

HET EXPERIMENT STOND IN HET TEKEN VAN HET VERSCHRAFFEN VAN EXTRA INFORMATIE IN MUSEUMS. HET DOEL VAN DIT EXPERIMENT IS OM TE KIJKEN HOE JE EVENTUEEL EXTRA INFORMATIE OP EEN GOEDE AAN DE BEZOEKER KAN VOORLEGGEN.

IN EERSTE INSTANTIE WAS HET LASTIG OM MET JE OGEN EEN OBJECT VAST TE PAKKEN, AANGEZIEN HET RONDJE IN JE ZICHTVELD TELKENS HAPERDE WANNEER HET LANGS HET OBJECT HEEN GING.

DIT HEBBEN WIJ AAN KUNNEN PASSEN DOOR DE CURSOR VAST TE MAKEN AAN DE MAIN CAMERA, IN PLAATS VAN HET TE LATEN ZWEVEN IN DE SCENE. DOOR DIT TE DOEN SNAPT HET RONDJE AAN HET DESBETREFFENDE OBJECT.



NEW TECHNOLOGY

{ DOCUMENTATION }

DONT GET HIRED SIMULATOR

VOOR ONS TWEEDE EXPERIMENT WILDEN WIJ EEN STAPJE VERDER GAAN DOOR EEN ECHT PROJECT NEER TE ZETTEN. WE HIELDEN HET NOG STEEDS KLEIN, MAAR WEL MET EEN MEER UITGEDACHT CONCEPT. BIJ DIT EXPERIMENT WILDEN WE ONDERZOEKEN HOE OBJECTEN KUNNEN WORDEN OPGEPAKT OM ER VERVOLGENS IETS MEE TE KUNNEN DOEN.

HET DOEL VAN HET CONCEPT IS STRESS ONTNEMEN BIJ DE SPELER. WIJ HEBBEN EEN SOLICITATIEGESPREK GEKOZEN, OMDAT DAAR EEN COLLECTIEF GEVOEL BIJ HOORT, NAMELIJK FORMALITEIT, SPANNING EN ANGST. OVERDUIDELIJKE FACTOREN DIE STRESS VEROORZAKEN. ECHTER GEEFT ONZE SIMULATIE, DE MOGELIJKHEID OM COMPLEET DE STREEP OVER TE GAAN EN EEN TEGENGESTELD GEVOEL TE GEVEN.

NA HET EERSTE PROTOYPE GEBOUWD TE HEBBEN (WAT VERASSEND GENOEG BEST SOEPEL GING), HEBBEN WIJ HET PROJECT GEPLAY-TEST MET EEN AANTAL MEDE STUDENTEN. DAARMEE WILDEN WIJ PEILEN, IN HOEVERRE DE ERVARING EEN POSITIEF EFFECT HEEFT OP DE EMOTIE VAN DE SPELER.

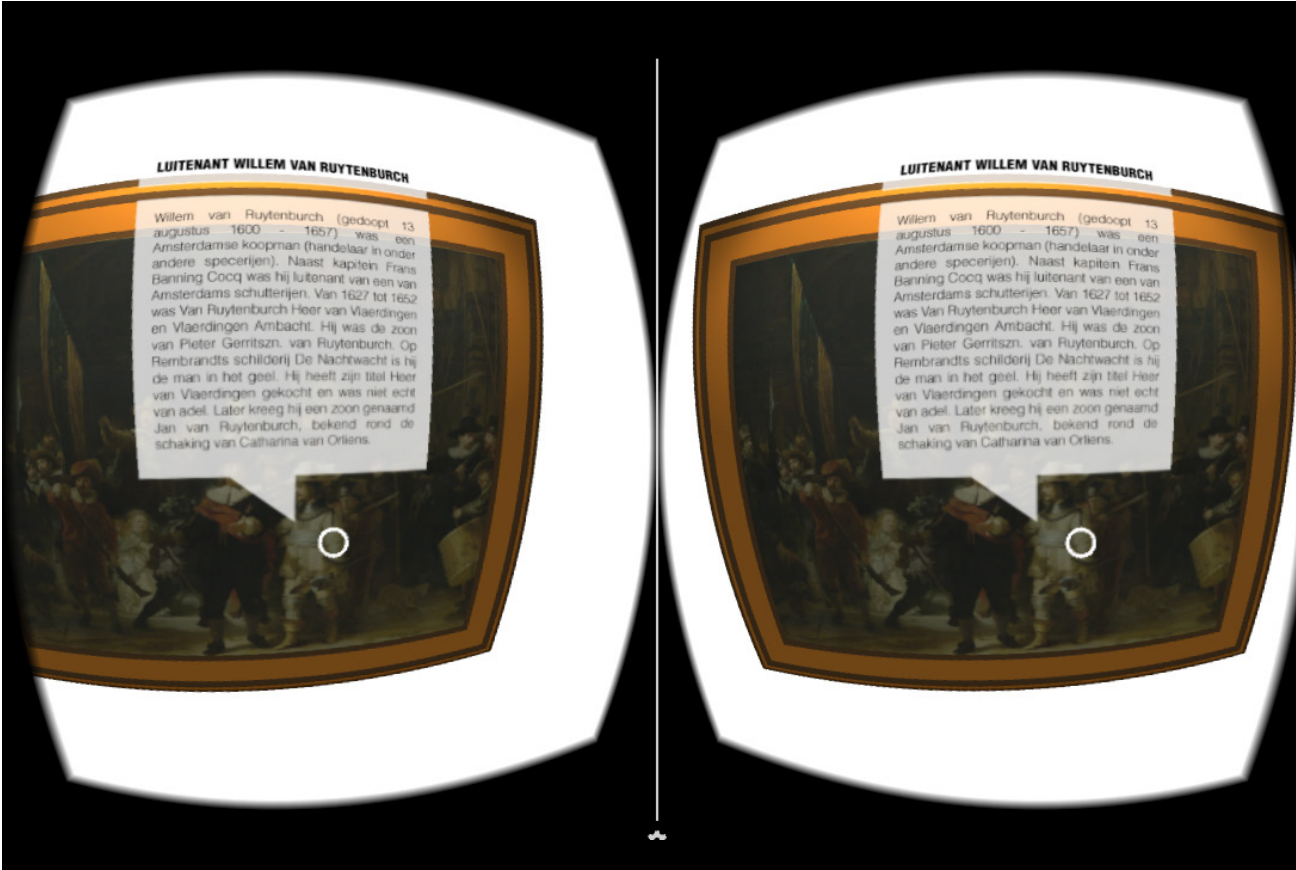
DE RESULTATEN WAREN ERG POSITIEF, ALLEEN WAS ER EEN GEBREK AAN OBJECTEN. DE SPELERS HADDEN BEHOEFTE AAN MEER OBJECTEN OM MEE ROND TE GOOIEN. DOOR DEZE FEEDBACK KWAMEN WIJ OP HET IDEE OM ACTIES TOE TE VOEGEN AAN HEAD-GESTURES. DIT ZOU DE IMMERSIE KUNNEN VERGROTEN EN EEN UNIEKE GAMEPLAY GEVEN. ECHTER ZOU DIT EEN TE GROTE STAP ZIJN MET DE GEGEVEN TIJD. DAAROM HEBBEN DE REST VAN DE TIJD GEFOCUSSED OP DE MODELS EN LIGHTING.



EXPERIMENT #1



EXPERIMENT #1



EXPERIMENT #2 | KANTOOR



EXPERIMENT #2 | OBJECTEN OPPAKKEN



NEW TECHNOLOGY

{ DOCUMENTATION }

TESTING

HET TESTEN HEB IK LATEN DOEN DOOR VERSCHILLENDE MEDE STUDENTEN EN MIJN VRIENDIN. NA IEDERE TOEVOEGING HEB GEVRAAGD AAN DE GEBRUIK OF ZIJ HET WEL OF NIET ALS VERVELEND OF MISSELIJKMAKEND ERVAREN. VOORAL DE VORTEX EN FISHEYE EFFECT HADDEN EEN GROTE IMAPCT. WAT OOK OPVIEL ZIJN DE CONTROLS, DIE MAKEN HET HEEL VERVELEND. BIJ IEDERE GEBRUIKER VIEL HET MIJ OP DAT ZIJ IEDER TEGEN DE MECHANICS VOCHTEN.

STIEKEM IS ER EEN MANIER OM DIT GEVECHT TE VOORKOMEN, NAMELIJK WACHTEN RECHT VOORUIT BLIJVEN KIJKEN IN HET EINDELOZE EN JE NIET LATEN AFLEIDEN DOOR WAT JE ZIET OP HET SCHERM. MAAR DAT VERTEL JE NATUURLIJK NIET, DAT ZOU DE ERVARING VERPESTEN.

SPECIAL THANKS

HIERBIJ WIL IK NOURA EN BASTIAAN BEDANKEN VOOR DE STEUN EN LIEFDE. ZONDER HUN WAS DIT PROJECT NIET ZO VER GEKOMEN. OOK WIL IK SHOUT OUT DOEN NAAR CODY, ZONDER HEM ZOU IK VECTORS, QUATERNIONS EN NORMALS NIET ZO GOED HEBBEN BEGREPEN.