Project 4:

3D

Glenn Latomme  
2 ICT

Inhoud

[Background 2](#_Toc354484603)

[Objectives 2](#_Toc354484604)

[Overview 2](#_Toc354484605)

[Progress 2](#_Toc354484606)

[Engine 2](#_Toc354484607)

[How the engine works 2](#_Toc354484608)

[Tick 2](#_Toc354484609)

[Paint 2](#_Toc354484610)

[Game Panel 3](#_Toc354484611)

[Game Objects 3](#_Toc354484612)

[Main program 3](#_Toc354484613)

[REFLECTIE 3](#_Toc354484614)

[Bibliografie 4](#_Toc354484615)

# Background

Voor dit project heeft weer men achtergrond in de game development wereld me geholpen, in het verstaan en me wegwijs maken in de wonderlijke wereld van 3D

# Objectives

## Overview

Het doel was om een 3D object te laten tonen in de wpf venster

## Progress

Om zelf een 3D visualizer te schrijven dat diffuse mapping, lighting en dergelijke aankon was niet echt mogelijk in de tijdsperiode en ook alles behalve nuttig. Dus heb ik gebruik gemaakt van de Helix Toolkit. Deze heeft al een mooie reeks voorgemaakte functies en

### Helix toolkit

Dit was een toolkit die het gemakkelijk mogelijk maakt om objecten te tonen in een WPF form

### 3DSMAX

Voor dit project heb ik gebruik gemaakt van 3DS max, dit programma is een kratig programma en heeft ook veel mogelijkheden. Ook hierin was ik al een paar jaar thuis, dus kon ik hier iets in elkaar steken dat de toolkit zeker geen problemen mee zou hebben.

Want het object dat gemaakt moet worden moest low-poly zijn, en daarvoor zijn soms wat handige trukjes die afhankelijk zijn van programma nodig geweest, en deze kende ik van 3ds max

### Program

#### XAML

Hierin maakte ik een link naar de Toolkit, voegde ik een grid, een zonclicht toe. En voorzag ik ook dat de model kon aangepast worden vanuit mijn code

#### CODE

Dit was gewoon het object inladen via de model importer en dan deze toevoegen aan de viewer

# Bibliografie

latomme, G. (2010). Projects from DAE.