

Welke game engine kun je het best gebruiken voor volumetric video

welke game engine's zijn geschikt voor volumetric video?

Het is mogelijk om een volumetric video te plaatsen in een 3d omgeving die gemaakt is in een game engine. Deze oplossing zorgt ervoor dat je in relatief korte tijd een acteur in een omgeving plaatsen die in het echt niet mogelijk zijn zoals: op de maan. Er zijn een aantal game engine's beschikbaar die deze functionaliteiten bevatten, er zijn twee die de markt in handen hebben namelijk:

- Unreal Engine
- Unity

Beide engines kunnen gratis gebruikt worden, en hebben ondersteuning voor volumetric captures. Ik ga met beide een scene namaken in uit de Marvel film 'iron man' maken waarin het personage tussen twee straaljagers vliegt

Unreal Engine

Unity

Geschiedenis:

Voor het eerst in Juni, 2005 geïntroduceerd bij Apple WWDC. Het werd als eerst speciaal voor Mac OS X gemaakt, en heeft hiervoor in 2006 een 'Apple Design Award' gekregen, daarna is het programma uitgebreid voor gebruik van de iPhone, hierdoor zijn ze heel groot geworden, omdat dit was tijdens de release van de appstore wat later een enorme markt bleek te zijn waar Unity de eerste jaren marktmonopolie had. Daarna is Unity uitgebreid naar andere platformen.

Use cases:

Er zijn hele grote projecten gemaakt met Unity engine voor zowel Mobile als console. Denk bij Mobile games dan aan grote namen als:

- Pokémon GO
- Crossy roads
- Hitman sniper

Verder zijn er ook grote en bekende spellen gemaakt met Unity zoals:

- Fall guys
- Among us
- Cuphead
- Beatsaber (VR)

Om te kijken of dat Unity goed geschikt is voor het creëren van 3D werelden. Ga ik zelf een omgeving maken met behulp van Unity.

