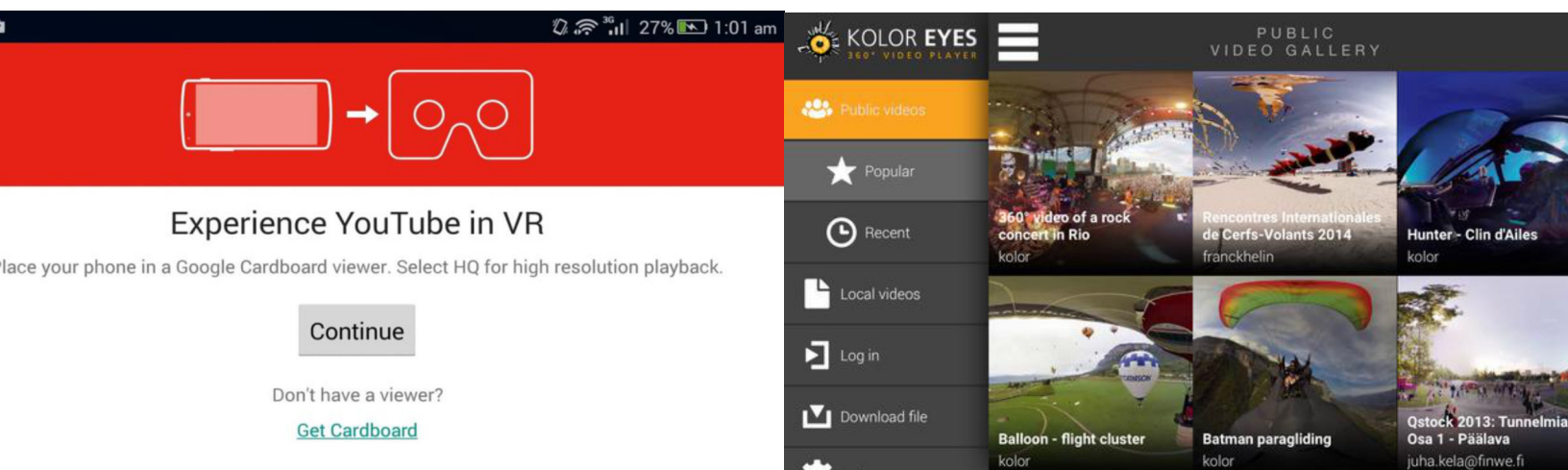


360° Video

360° video is een van de fascinerende stukken content die je in VR kan ervaren. We maken overigens een duidelijk onderscheid tussen 360° video en VR films.

Met 360° video bedoelen wij al het videomateriaal wat gemaakt wordt voor platformen als bijvoorbeeld Youtube & Facebook.

Met films bedoelen wij specifiek speelfilms die gemaakt worden door bijvoorbeeld filmmaatschappijen, films hebben een verhaal, een begin en een eind.



360° beeldmateriaal wordt gemaakt met behulp van een [360° camera](#), kortgezegd heeft een 360° camera meerdere lenzen die ieder hun beeldmateriaal “schieten”. Dit beeldmateriaal wordt vervolgens aan elkaar “genaaid” in een proces wat “[Video Stitching](#)” wordt genoemd. Modernere 360° camera’s hebben de soft- en hardware die hiervoor benodigd is aan boord.



Op zich is dit type video niet alleen door een VR bril te bekijken, sterker nog, het is van origine iets wat bedoeld is om in 2D te gebruiken. Het is om die reden goed je te realiseren dat 360° video, in tegenstelling tot wat je vaak leest, geen VR is.

Uiteraard is het bekijken met een VR bril op wel een aanrader. Dit maakt een 360° video gelijk “Immersive” Als je 360° video in 2D bekijkt is er over het algemeen een “Pan Button” terug te vinden die je in staat stelt om “om je heen te kijken”

Er is een sterk toenemend aanbod van dit type video, op Youtube is al vele uren terug te vinden en met het snel groeiende en steeds goedkoper wordende assortiment van 360° camera's blijft een snel groter wordend aanbod van content zeker niet uit.

Het is tegenwoordig overigens ook al een fluitje van een cent [om zelf 360° video](#) te maken en online beschikbaar te maken, dit draagt ook in belangrijke mate bij aan het snel groeiende aanbod.

Wist je dat het zelfs al mogelijk is om [zelf een 360° Livestream op YouTube te openen?](#)

VR Games

VR Games zijn nu al immens populair. De Game community wordt niet voor niks de drijvende kracht achter de Early Adoption van Virtual Reality genoemd.

De Game industrie is hier ook handig op ingehaakt en de meeste grote Game ontwikkelaars zijn inmiddels bezig met het ontwikkelen van Games voor Virtual Reality.

Ik neem je in dit hoofdstuk kort mee voor een beknopte uitleg omtrent de platforms waarop VR Games zich afspelen.



Categorieën:

Het aanbod van Games in Virtual Reality valt eigenlijk uiteen in een 3 tal groepen die vooral met het platform waarop ze gespeeld worden te maken hebben. Er kan nog een tweede onderverdeling gemaakt worden, deze heeft vooral te maken met het soort game.

Mobiel

Dit gaat eigenlijk om de Games die je kunt spelen met behulp van je Google Cardboard of Samsung Gear VR. De Games kosten niet meer dan enkele euro's of zijn gratis.

De instap is laagdrempelig, een mobiele VR bril is volop-, en voor weinig geld verkrijgbaar.

Desktop

Bij Desktop Games doel ik op de games die gemaakt worden voor de VR HMD's zoals Oculus Rift en HTC Vive. De Games zijn over het algemeen "Heavy on the Graphics" en vereisen een behoorlijk volwassen stuk hardware om gespeeld te kunnen worden.

Binnen de Desktop games is er nog een onderscheid te maken tussen "Native" en "Backward Compatible" Games.

Native VR

De “**Native**” VR Games zijn specifiek voor VR ontwikkeld. De graphics zijn optimaal, de [Field of View](#) perfect en de responstijd ([Latency](#)) is zo laag mogelijk. Daarnaast maakt een Native VR game optimaal gebruik van de “on board” sensors.

Dit alles zorgt voor de meest optimale Gamebeleving.