

## Bijpraten over technologie AR, VR en 3D in attracties

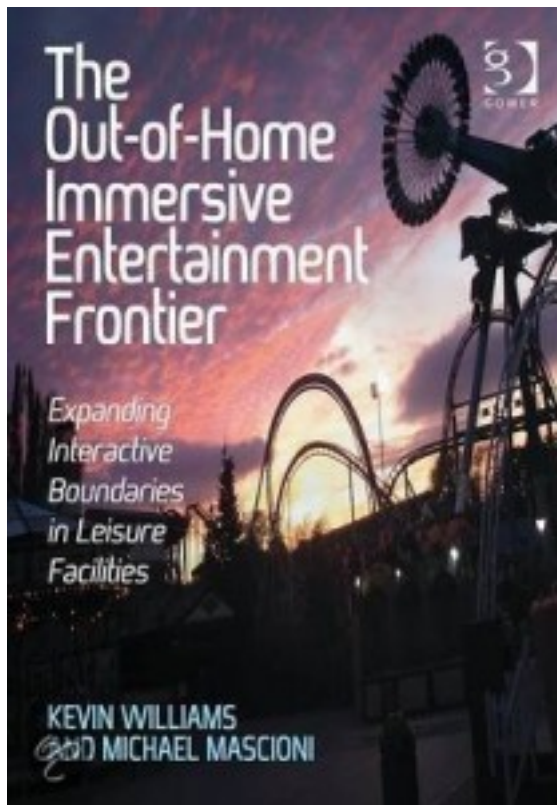
21-07-2015 08:49

*De technologie van augmented reality, virtual reality en 3D wordt steeds geavanceerder. Tijdens de Augmented World Expo (VS, 1 - 2 juni) gaven innovatieve bedrijven hun visie op de ontwikkelingen. De bijzonder leerzame presentaties zijn inmiddels als Youtube filmpjes online gezet. Kevin Williams van KWP geeft een overzicht van de ontwikkelingen tot nu toe (waar komen we vandaan) en vertaalt dat naar de toepassingen die ons nog te wachten staan. Als voormalig medewerker van Disney kent hij de attractiemarkt goed. [caption*



id="attachment\_37493" align="alignright" width="234"]

Afbeelding van [VRcoaster.com](http://VRcoaster.com)[/caption] De kern van de boodschap; de nieuwe generatie staat helemaal open voor de nieuwe technieken. De huidige technieken zijn echter nog lang niet op het niveau om makkelijk toegepast te worden. De huidige headsets hebben nog allerlei beperkingen. De bekendste vorm, de oculus rift, is nog niet toepasbaar in attracties. Deze is nog te groot, te weinig hufterproof en ook de hygiëne bij wisselende gebruikers is een probleem dat nog moet worden opgelost. Andere ontwikkelingen betreffen projectietechnieken. Ook hier wordt nog volop geëxperimenteerd. Dat leidt tot ontwikkelingen als 'motion pods', 'i-cocoons', 'virtual rollercoasters' en 'virtual environments'. Meer informatie: [Kevin Williams Out of Home interactive entertainment Augmented world Expo Youtube-kanaal Augmented World Expo](#) (met nog veel meer



lezingen) Verdiepen in dit onderwerp:

Redactie