

VR og framtíðin

Hrafnhildur Anna Björnsdóttir
Technical artist - Sólfar

Everest VR.

Markmið

Markmið okkar er að endurskapa tilfinninguna sem fylgir því að klífa hæðsta tind jarðar. Við sköpum þessa upplifun með ótrúlega nákvæmu líkani af Everest auk tækni sem gerir okkur kleyft að skynja nærveru og skala á áður óþekkthan hátt.

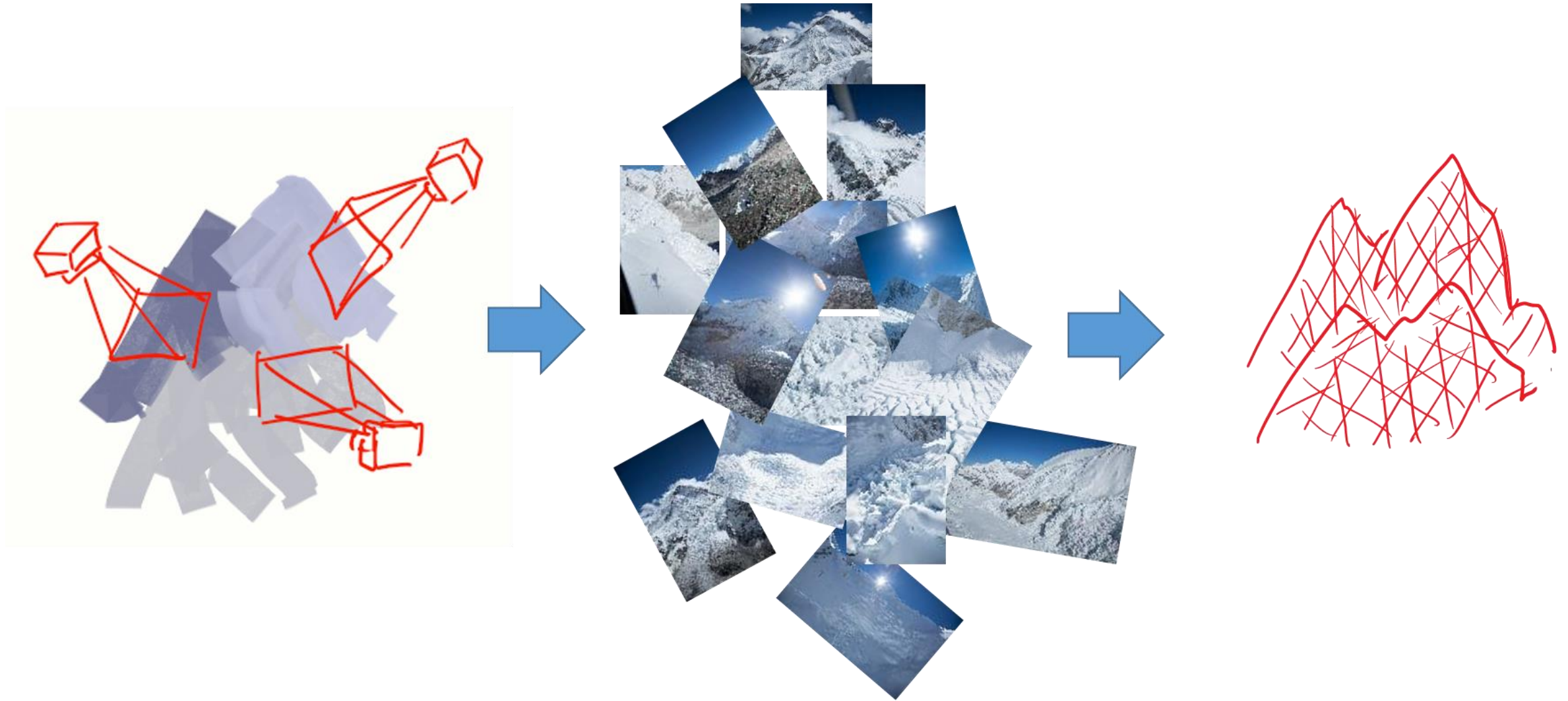
Everest VR.

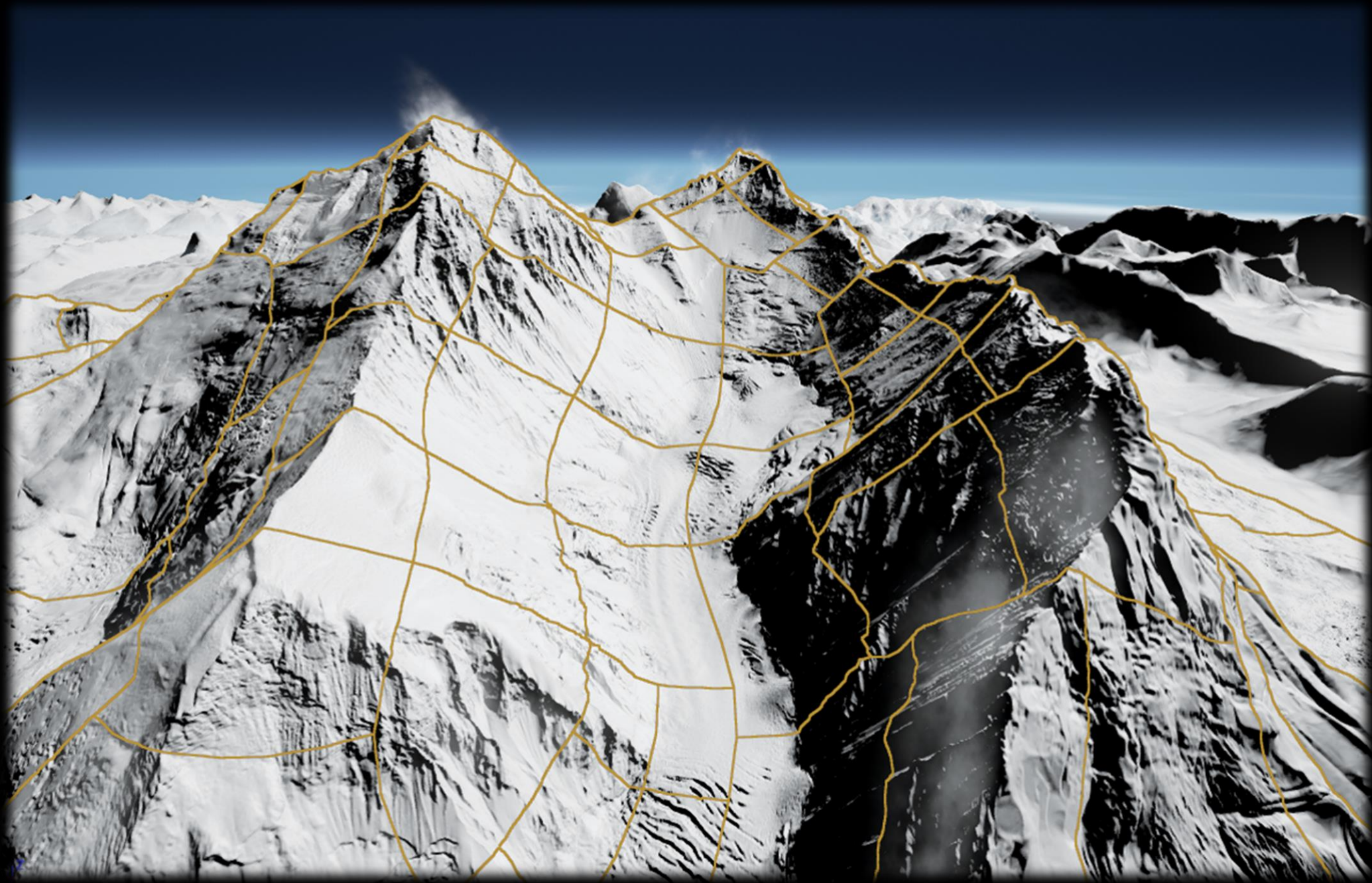
Tech

126 'patch-ar' með um 15M polygons hver
Minnkað enn frekar í um 24M polygons í heildina
Normal möpp bökuð á lægri LODs
Clode-up senur eru stærri en heildar líkanið

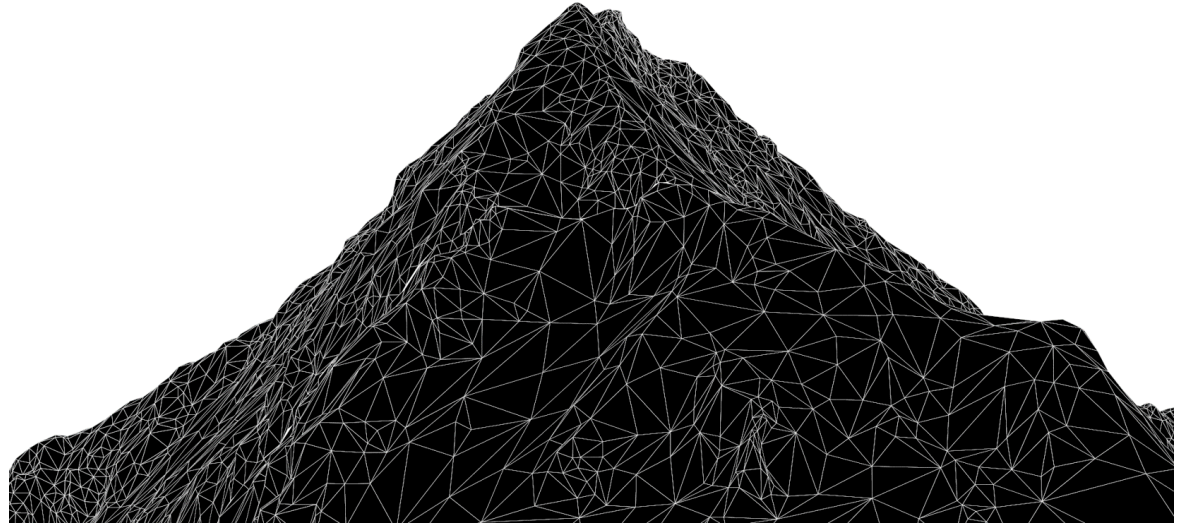
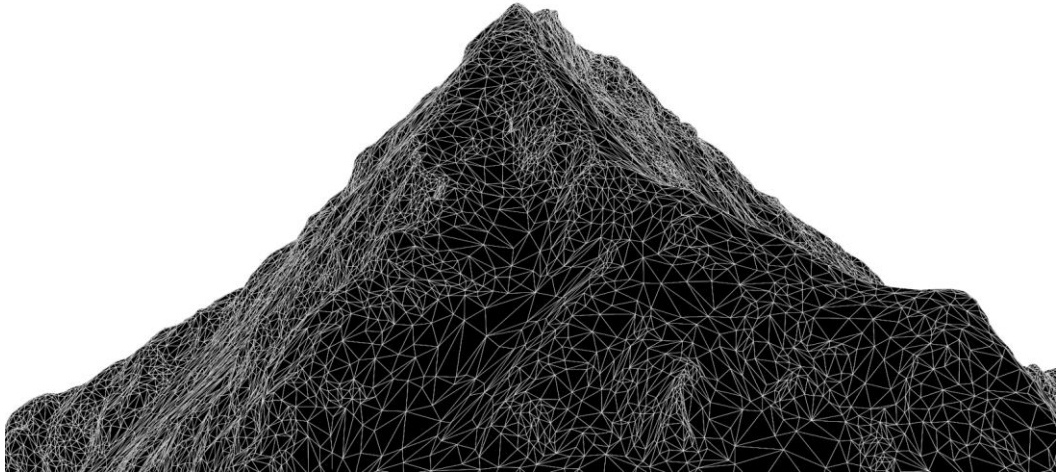
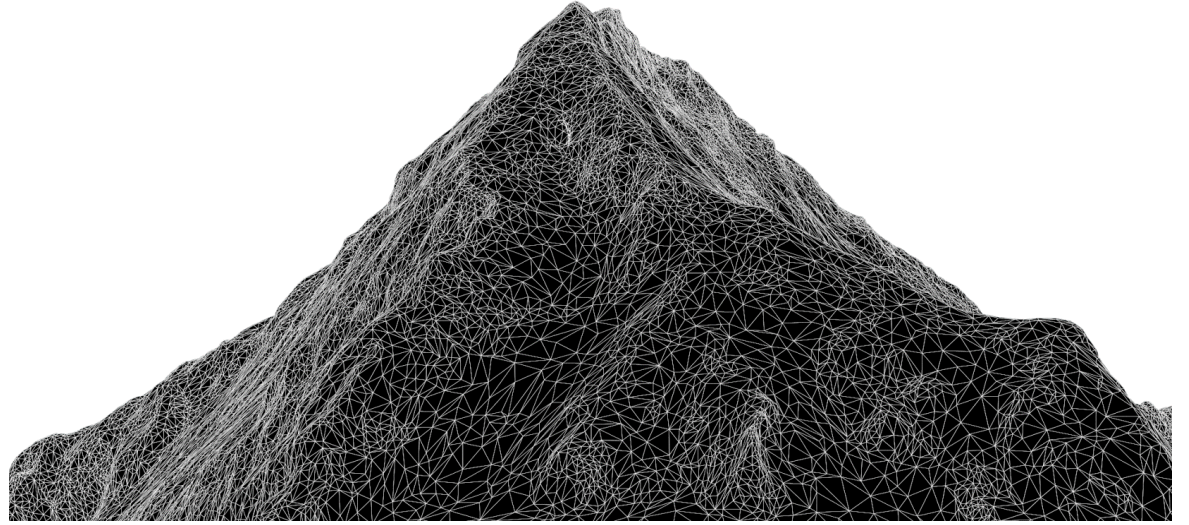
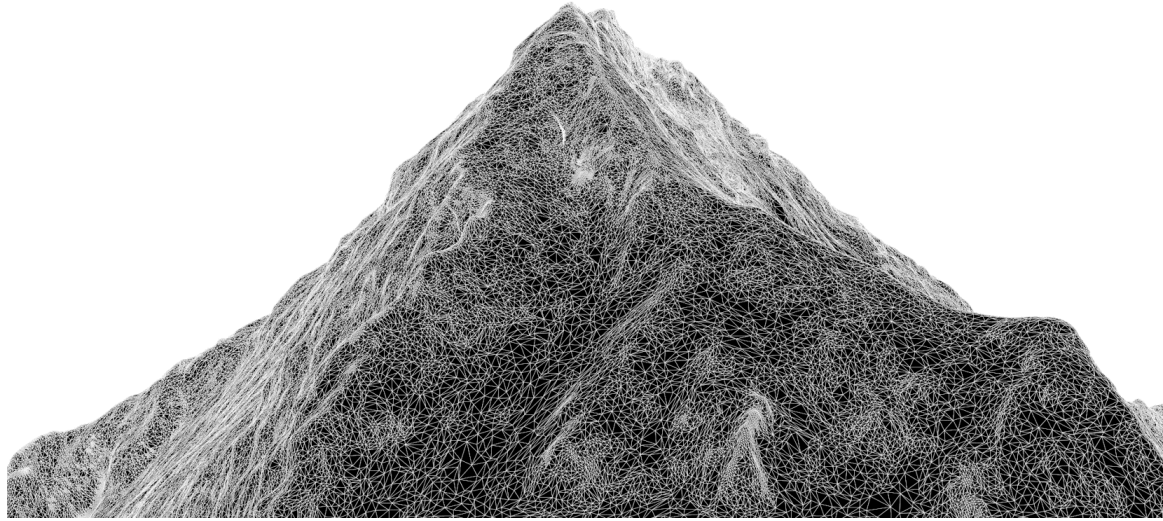
RVX

Stereo Photogrammetry.





LODs .

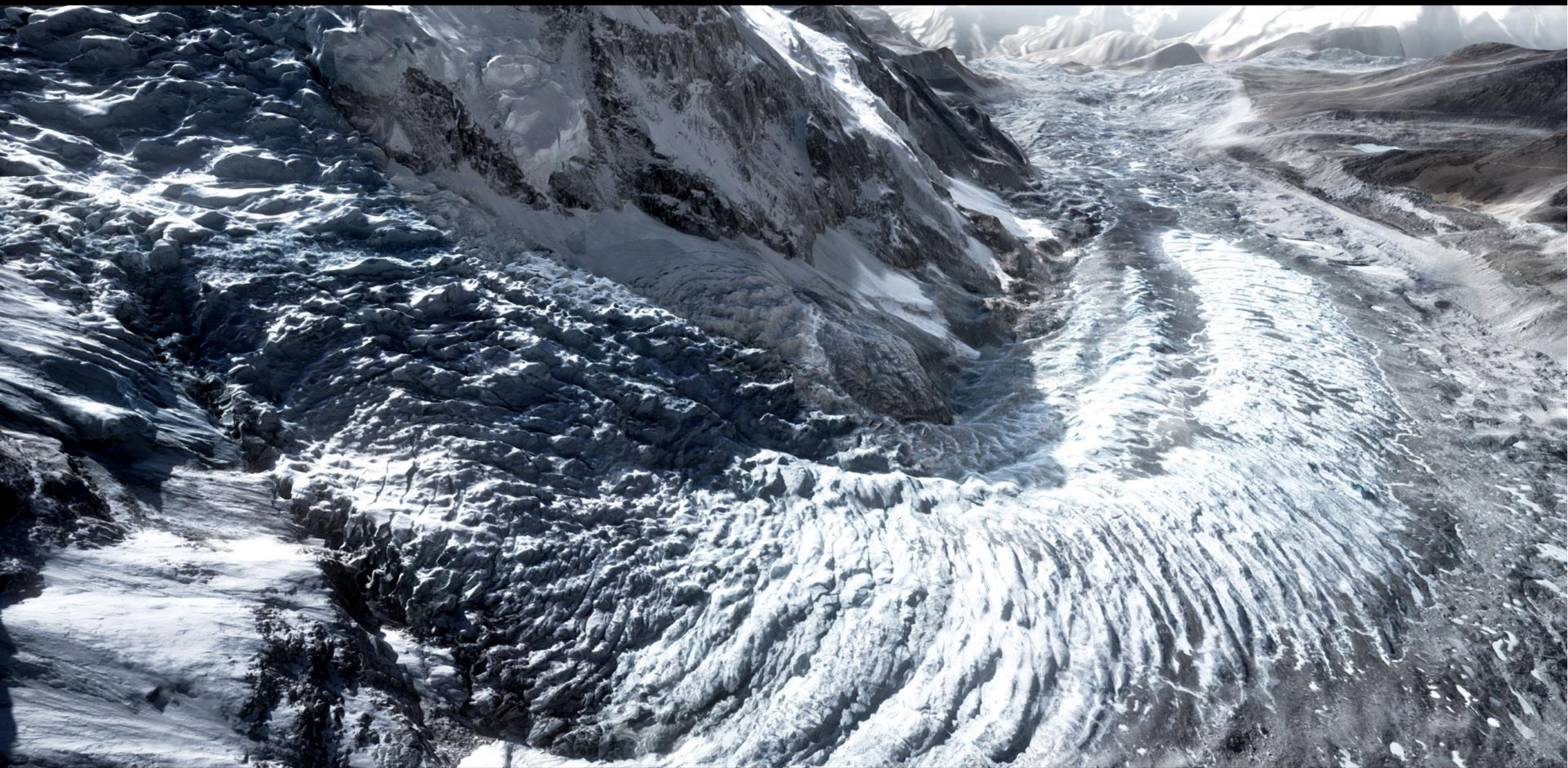




Veður FX



Shader-ar og ljós





Hvað er raunverulegt?

Skynfæri spila stærsta partinn

Fátt má bregða útaf - sýndarveruleikinn brotnar

Heilinn fyllir inní eyðurnar



Khumbu Icefalls, Everest, 2013



Everest VR, 2016

Hvernig endursköpum við raunveruleikann?

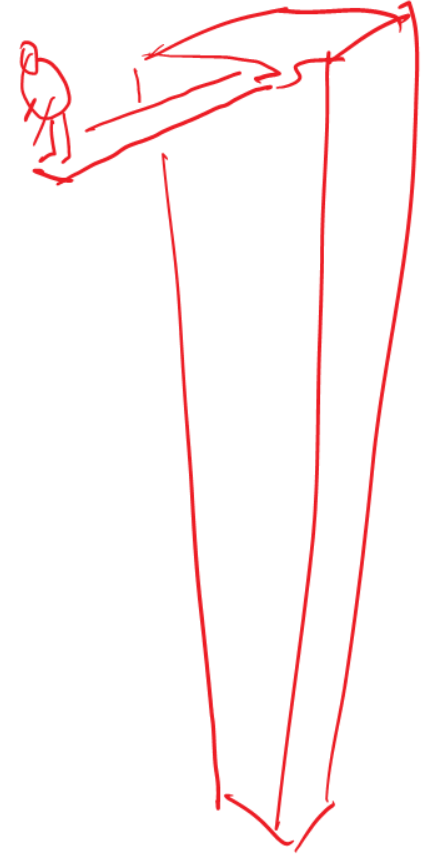
Að snerta hluti

Að breyta hlutum eða aðstæðum

Að forðast hluti eða aðstæður

Skali

Nærvera







VR og framtíðin

Frumkvöðlar;

- Tölvuleikjaframleiðendur
- Kvikmyndaframleiðendur
- Klámframleiðendur

- Social Media
- Heilbrigðisgeirinn
- Annað





VR og framtíðin

“Virtual reality gives you that understanding of your entire 180 or even 360-degree anatomy that is impossible to get with any other technique. In 10 minutes, 15 minutes, I can see the critical issues that I’ve got in mind that have to be dealt with, and historically this took 10 or 20 years of experience.”

- Dr. Neil Martin, UCLA Medical Center, Center’s chair of neurosurgery



**Er VR
raunveruleikaflótti?**



Niðurstöður