



Stichting NIOC

Stichting NIOC en de NIOC kennisbank

Stichting NIOC (www.nioc.nl) stelt zich conform zijn statuten tot doel: het realiseren van congressen over informatica onderwijs en voorts al hetgeen met een en ander rechtstreeks of zijdelings verband houdt of daartoe bevorderlijk kan zijn, alles in de ruimste zin des woords.

De stichting NIOC neemt de archivering van de resultaten van de congressen voor zijn rekening. De website www.nioc.nl ontsluit onder "Eerdere congressen" de gearchiveerde websites van eerdere congressen. De vele afzonderlijke congresbijdragen zijn opgenomen in een kennisbank die via dezelfde website onder "NIOC kennisbank" ontsloten wordt.

Op dit moment bevat de NIOC kennisbank alle bijdragen, incl. die van het laatste congres (NIOC2025, gehouden op donderdag 27 maart 2025 jl. en georganiseerd door Hogeschool Windesheim). Bij elkaar zo'n 1500 bijdragen!

We roepen je op, na het lezen van het document dat door jou is gedownload, de auteur(s) feedback te geven. Dit kan door je te registreren als gebruiker van de NIOC kennisbank. Na registratie krijg je bericht hoe in te loggen op de NIOC kennisbank.

Het eerstvolgende NIOC vindt plaats op 18 maart 2027 in Arnhem en wordt georganiseerd door HAN University of Applied Sciences.

Reacties over de NIOC kennisbank en de inhoud daarvan kun je richten aan de beheerder:

R. Smedinga kennisbank@nioc.nl.

Vermeld bij reacties jouw naam en telefoonnummer voor nader contact.

KitBashing & FabLab

3D-modellering, 3D-software, 3D-scannen

Door: Michel van de Wiel.

Kernwoorden: FabLab, 3D-modellering, 3D-software, 3D-printers, 3D scannen.

Het maken van spellen voor pc's en spelcomputers is een battle op zich. Een manier om 3D-werelden voor spellen te creëren die ook veel in de filmwereld gebruikt wordt, is Kitbashing. Kitbashing is het hands-on samenvoegen van bijvoorbeeld bouwpakketten en schaalmodellen tot een nieuw, eigen model.

De Batmobiel 'Tumbler' uit de film 'Batman Begins' is een goed voorbeeld van Kitbashing. FabLab Arnhem beschikt over een 3D-scanner waarmee een fysiek model kan worden gescand en omgezet in een 3D-computerbestand. Dit bestand kan bijvoorbeeld in een game gebruikt worden. Van de Wiel heeft deze route geprobeerd en vertelde tijdens deze presentatie over zijn belevenissen onderweg.

Wilt u reageren op deze presentatie? Neem dan contact op met:

Michel van de Wiel; docent Media & Technologie; Hogeschool van Arnhem en Nijmegen
michel.vandewiel@han.nl