

MÁSTER EN COMPUTACIÓN GRÁFICA Y SIMULACIÓN

2018

Trabajo de Final de Máster

Investigación, evaluación e implementación de
métodos que simulen seis grados de libertad
en fotos y vídeo para Realidad Virtual

Autor: Gregorio Iniesta Ovejero

Tutor: Diego Bezares Sánchez

Índice general

1. Resumen	1
2. Introducción	5
3. Planteamiento del problema	7
4. Objetivos	9
5. Estado del Arte	11
6. Desarrollo	13
7. Resultados	15
8. Conclusiones	17

1. Resumen

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc sodales laoreet tellus, sit amet efficitur mi dignissim sit amet. Ut tempor nunc lectus, fringilla eleifend purus commodo et. Morbi ac erat dictum, commodo est vitae, malesuada purus. Maecenas hendrerit urna in consequat euismod. Quisque bibendum volutpat augue, nec luctus lacus tincidunt at. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Ut bibendum maximus laoreet. Praesent ut auctor erat, placerat fermentum elit. Etiam mauris ante, elementum quis orci at, eleifend sollicitudin ex. Sed gravida mattis tristique. Maecenas ac diam nibh. Maecenas accumsan urna sit amet finibus venenatis.

Donec eget lorem quis erat pretium consequat. Sed vehicula consequat eros quis euismod. Quisque a ex eu urna congue vulputate non id neque. In mi elit, efficitur congue dui vel, sollicitudin ultricies ante. Aliquam pellentesque risus vel ornare pulvinar. Curabitur pulvinar est lorem, et ullamcorper est rhoncus ac. Praesent ullamcorper bibendum turpis ut sollicitudin. Sed maximus enim et efficitur tempus. Nulla a hendrerit turpis, quis rutrum ante. Nam auctor dictum lectus, ac posuere nibh molestie eu. Ut a quam turpis. In tincidunt in sem sed lacinia. Suspendisse scelerisque erat

id lacus dignissim luctus. Mauris lacinia libero lacus, eget tempus libero cursus eu. Etiam consequat mauris in erat commodo porta.

Pellentesque sed ultrices neque. Proin vitae tincidunt metus. Curabitur mauris enim, vehicula non placerat at, tempor ut mauris. Nam ex sapien, ultricies gravida elit ut, fringilla cursus eros. Quisque rutrum dui augue, dictum tempus mauris cursus consequat. Curabitur id nulla facilisis, efficitur nibh non, finibus erat. Cras viverra dui at diam maximus, ut aliquet nunc varius. Nullam ut justo at velit egestas malesuada. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Etiam feugiat gravida accumsan. Donec et purus efficitur, sollicitudin magna eu, feugiat sem. Pellentesque fermentum, dui eget condimentum sodales, lorem leo pharetra tortor, quis posuere lorem mi nec dolor. Curabitur feugiat mauris quis mauris auctor, ac fringilla sem porta. Morbi ut eleifend quam. Proin pellentesque elementum eros sed sagittis.

Vestibulum id ornare purus. Donec eget massa scelerisque, blandit mauris posuere, luctus est. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Phasellus velit est, iaculis et dolor nec, dapibus pulvinar est. Maecenas pretium velit cursus tortor luctus mattis. Phasellus hendrerit dui at sem tempor, ut varius massa semper. Fusce in volutpat nulla, id finibus metus. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Etiam vel neque non neque bibendum tristique. Vivamus viverra sapien quis turpis fringilla luctus. Vestibulum malesuada, odio ac iaculis bibendum, metus augue facilisis nisi, in eleifend turpis felis vitae tortor. In mi lectus, consectetur interdum mauris non, consequat fermentum enim. In

nisl purus, lacinia et ex sed, sagittis dignissim turpis. Proin blandit, felis nec ultricies feugiat, enim ipsum viverra ipsum, non facilisis nulla diam eleifend felis. Nunc ornare nulla vitae sem porttitor lacinia. Fusce at velit nec eros cursus auctor. Nulla turpis urna, tristique eget ipsum sed, pretium viverra neque. Aliquam consectetur nec mauris vel sollicitudin.

2. Introducción

Este trabajo trata de conseguir proporcionar a los usuarios de experiencias de Realidad Virtual mayor inmersión a la hora de ver contenidos que no están siendo generados en vivo, sino que han sido creados previamente ya sea con una cámara real o gráficos por ordenador. La característica principal de este tipo de contenido es que cada imagen esta tomada desde un punto fijo en el espacio. Esto provoca una problemática que consiste en que la única libertad del usuario a la hora de visualizarlo en unas gafas de realidad virtual es el giro vertical y horizontal de la cabeza y provocando ver imágenes duplicadas si se inclina la cabeza hacia los hombros.

3. Planteamiento del problema

aasd asd asdafew ferg dfg sg

4. Objetivos

aasd asd asdafew ferg dfg sg

5. Estado del Arte

aasd asd asdafew ferg dfg sg

6. Desarrollo

aasd asd asdafew ferg dfg sg

7. Resultados

aasd asd asdafew ferg dfg sg

8. Conclusiones

aasd asd asdafew ferg dfg sg