

Vysoké učení technické v Brně

Fakulta elektrotechniky a komunikačních technologií

Ústav automatizace a měřicí techniky

Programový modul pro zobrazení mračna bodů ve virtuální realitě

Semestrální projekt

Autor práce: MARTIN BAŘINKA

Vedoucí práce: prof. Ing. LUDĚK ŽALUD, Ph.D.

Brno: 10. 1. 2017

Cíle práce

Seznámit se s technologiemi pro VR
Vybrat vhodný framework pro renderer
Vybrat vhodný datový formát
Realizovat základ programu

Technologie VR

Dříve: VFX1

Headsety

Oculus Rift

HTC Vive

Software

Proprietární

OpenVR

Datový formát

Požadavky

Široká podpora

Flexibilita

Náročnost implementace

Výběr: PLY

Framework

Herní enginy: Unity3D, Unreal

Vlastní aplikace

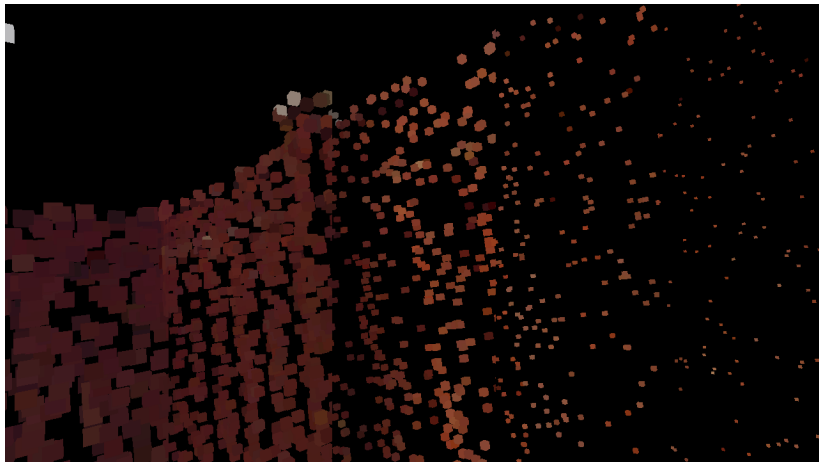
- Multiplatformní

- Důraz na výkon

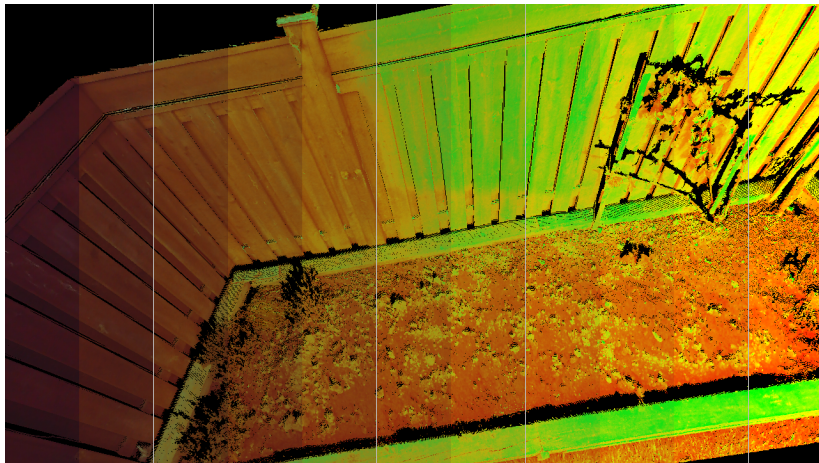
- Zobrazení bodů

- Ovládání klávesnicí i ovladačem

Zobrazení bodů



Zobrazení bodů



Ukázka

Děkuji za pozornost!