

Exporty z Jiry po 11. stretnutí

Demo aplikacie pre Oculus (VRCOLLAB-83)

 [VRCOLLAB-80] Spojizdnit SDK pre OCULUS RIFT DK2 Created: 19/Nov/15 Updated: 03/Dec/15 Resolved: 03/Dec/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Michal Dobai	Assignee:	Michal Dobai
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4
----------------	----------

Description

Cielom tasku je najst a skompilovat jeden s prilozenych prikladov k Oculus SDK a zaroven spustit a otestovat priklad priamo na dostupnom hardveri.

Task je vykonanvany spolocne s Lukasom Doubravskym.

Task bude povazovany za dokonceny po vytvorení spustitelneho suboru, ktorý komunikuje s Oculusom.

Comments

Comment by [Michal Dobai](#) [22/Nov/15]

Najdene jednoduche demo Oculus DK2 / OpenGL

<https://codelab.wordpress.com/2014/09/07/oculusvr-sdk-and-simple-oculus-rift-dk2-opengl-test-program/>

Podarilo sa skompilovať testovací program, jeho funkcnosť je potrebné odslušať v laboratóriu s oculusom.

Comment by [Michal Dobai](#) [23/Nov/15]

Zistili sme, že stará verzia Oculus SDK (0.5.0.1) nekomunikuje s oculusom v laboratóriu. Zatiaľ sme prepisovali najdene demo tak, aby používala Oculus SDK 0.8. Zatiaľ sa nám podarilo inicializovať a vytvoriť session na oculus.

(spolupráca s Lukas Doubravsky)

Comment by [Michal Dobai](#) [24/Nov/15]

Zistili sme, že princíp narábať s HMD v Oculus SDK 0.8 sa značne líši od spôsobu v staršom Oculus SDK 0.5.0.1. Preto sme zvolili inú cestu.

Planujeme vykresliť jednoduchu statickú scénu pomocou OpenGL a tú zobraziť v Oculuse.

Potrebuje vykonať nasledujúce kroky:

Vytvoriť FrameBuffer a vložiť do neho obraz, ktorý chceme vykresliť.

Odoslať framebuffer do Oculusu.

<https://developer.oculus.com/documentation/pcsdk/latest/concepts/dg-render/>

Comment by [Michal Dobai](#) [03/Dec/15]

Podarilo sa nám vytvoriť FrameBuffer a vložiť do neho obraz, ktorý chceme vykresliť.

Podarilo sa nám naviazať základnú komunikáciu s oculusom, avšak pri snahe o vykresľovanie textúry vypisuje Health and Safety warning. Textúra sa v Oculuse zatiaľ nevykresľuje.

FrameBuffer-demo: <https://www.dropbox.com/s/7e7ot0mhk7qsgom/FrameBuffer-demo.zip?dl=0>

OculusInit-demo: <https://www.dropbox.com/s/dgsok6lgfnbwbc/OculusInit-demo.zip?dl=0>

[VRCOLLAB-92] [Integrácia dokumentácie do šablóny](#) Created: 19/Nov/15 Updated:
03/Dec/15 Resolved: 03/Dec/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Mario Csaplar
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Epic Link:	Dokumentácia
Sprint:	Sprint 4

Description

Cieľom je zjednotiť dokumentáciu odovzdávanú po treťom šprinte tak, aby sa obsahovo zhodovali verzie v LaTeXu a Google Docu. Zároveň je cieľom prejsť celý dokument a odstrániť preklepy.

Comments

Comment by [Mario Csaplar](#) [03/Dec/15]

Dokumentácie v LaTeXu a Google Docu sú 1:1. Bolo opravených viacero preklepov a nezrovnalostí.

[VRCOLLAB-91] [Analyza 3DSoftViz](#) Created: 19/Nov/15 Updated: 03/Dec/15 Resolved: 03/Dec/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Minor
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Mario Csaplar
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Epic Link:	3DSoftViz - priprava
Sprint:	Sprint 4

Description

Cielom je analyzovať existujúci stav interakcie s 3DSoftvizom a zdokumentovať ho.

Comments

Comment by [Mario Csaplar](#) [03/Dec/15]

V LaTeXovej dokumentácii sa nachádza opis interakcie s funkcionalitami 3DSoftvizu a hrubý návrh interakcie v 3D prostredí.

[VRCOLLAB-72] [Napísať retrospektívu šprintu 3.](#) Created: 14/Nov/15 Updated:
01/Dec/15 Resolved: 01/Dec/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Epic Link:	Dokumentácia
Sprint:	Sprint 4

Description

Cieľom je napísať retrospektívu tretieho šprintu.

[VRCOLLAB-73] [Vvexportovať úlohy z Jiry.](#) Created: 14/Nov/15 Updated: 28/Nov/15

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Task	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Epic Link:	Dokumentácia
Sprint:	Sprint 4

Description

Cieľom je vyexportovať stav úlov z Jiry po každom stretnutí.

[VRCOLLAB-87] [Vytvoriť hĺbkovú reprezentáciu rúk](#) Created: 19/Nov/15 Updated: 03/Dec/15

Status:	In Progress
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Story	Priority:	Major
Reporter:	Erik Bujna	Assignee:	Erik Bujna
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Epic Link:	Práca s Kinectom
Sprint:	Sprint 4

Description

Vytvoriť model rúk s využitím hĺbkového senzoru

Integracia do Slack-u (VRCOLLAB-94)



[VRCOLLAB-96] Integracia Jiry Created: 19/Nov/15 Updated: 02/Dec/15 Resolved: 02/Dec/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Ondrej Vlcek
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4
----------------	----------

Description

Cielom je integrovat Jiru.

Comments

Comment by [Ondrej Vlcek](#) [21/Nov/15]

Integracia JIRY do slacku, v ktorom sa budu zobrazovat o kazdej ulohe kedy bola dana do stavu IN PROGRESS a kedy bola DONE

Comment by [Ondrej Vlcek](#) [02/Dec/15]

S nasimi opravenami v JIRE nie je mozne do nej pridat webhook, ktory by registroval vsetky zmeny v stavoch uloh a postoval by ich do Slacku. Dalsi postpu je kontaktovat administratora JIRY o povolenie webhooku.

Integracia do Slack-u (VRCOLLAB-94)

 [VRCOLLAB-95] Integracia Dropboxu Created: 19/Nov/15 Updated: 02/Dec/15 Resolved: 02/Dec/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaboracia vo virtualnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Ondrej Vlcek
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4
----------------	----------

Description

Ciel ulohy je integrovat Slack a Dropbox.

Comments


Comment by [Ondrej Vlcek](#) [02/Dec/15]

Integracia Dropboxu so slackom ma vyhodu hlavne v tom, ze slack si zaindexuje vsetky subory, ktore na dropboxe su a vie v nich nasledne vyhľadavat.

Comment by [Ondrej Vlcek](#) [02/Dec/15]

Integracia je nastavena. Ked sa prida akykoľvek dropbox link, slack ponukne jeho stiahnutie do nasho dropboxu. Vsetky subory pridane do slacku su prehľadavatelne cez Slack vyhľadavanie, taktiez je odkaz na subor vzdy nahradeny jeho aktualnou verzioiu.

[Vytvoriť zápisnice v štvrtom šprinte.](#) (VRCOLLAB-71)

 **[VRCOLLAB-98]** [Napísať zápisnicu po 10. stretnutí](#) Created: 25/Nov/15 Updated:
01/Dec/15 Resolved: 29/Nov/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Lenka Kutlikova	Assignee:	Lenka Kutlikova
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4
----------------	----------

Description

Cieľom je spísať zápisnicu podľa metodiky.

Comments

Comment by [Lenka Kutlikova](#) [01/Dec/15]

Zapisnicu je mozne najst tu: http://labss2.fiit.stuba.sk/TeamProject/2015/team16is-si/Zapisy/tim16_stretnutie10.pdf

Generated at Thu Dec 03 20:01:42 CET 2015 by Lenka Kutlikova using JIRA 6.4.12#64027-sha1:e3691cc1283c0f3cef6d65d3ea82d47743692b57.

Demo aplikacie pre Oculus (VRCOLLAB-83)

 [VRCOLLAB-85] Testovanie aplikacii pre Oculus bez Oculusu Created:

19/Nov/15 Updated: 03/Dec/15 Resolved: 03/Dec/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Martin Petras
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4
----------------	----------

Description

Cielom ulohy je preskumat možnosti vyvoja bez prístupu k zariadeniu Oculus Rift a vytvoriť aplikáciu ktorá to demonštruje.

Comments

Comment by [Martin Petras](#) [03/Dec/15]

Podarilo sa vytvoriť prototyp, ktorý demonštruje možnosti renderovania scény na textúru z viacerých kamier. To je princíp fungovania zariadenia Oculus, ktorého vstupom je obraz renderovaný na textúru (pre každé oko zvlášť). Ak sú textúry zobrazené na obrazovku, môžeme na nej vidieť to čo bude vidieť používateľ s nasadeným HMD. Prototyp ešte vyžaduje doladenie a nefunguje so zariadením oculus.

Demo aplikacie pre Oculus (VRCOLLAB-83)

 [VRCOLLAB-84] Zobrazenie OSG sceny na HMD Created: 19/Nov/15 Updated:
03/Dec/15 Resolved: 03/Dec/15

Status:	Done
Project:	Interakcia a kolaboracia vo virtualnej realite
Component/s:	None
Affects Version/s:	None
Fix Version/s:	None

Type:	Sub-task	Priority:	Major
Reporter:	Martin Petras	Assignee:	Martin Petras
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	Sprint 4
----------------	----------

Description

Cielom ulohy je vytvorit jednoduchu aplikaciu, ktora zobrazuje scenu na display zariadenia oculus.

Comments

Comment by [Martin Petras](#) [03/Dec/15]

Vysledkom ulohy je navrh aplikacie, ktora dokaze zobrazit danu scenu (v openscenegraph) na zariadeni oculus. Vysledny navrh ciastocne implementuje prototyp z ulohy [VRCOLLAB-85](#). Do prototypu sa nepodarilo integrovat Oculus SDK (v prostredi CLION), ktore je nevyhnutne pre zobrazenie sceny na HMD. Dalsim postupom bude pravdepodobne pouzitie prostredia MS Visual Studio.