|  |
| --- |
| **TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**  **KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**  **BỘ MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**  **NGUYỄN PHÚC HẬU – TRẦN TÚ NAM**  **PHÁT TRIỂN**  **ỨNG DỤNG ĐI PHƯỢT**  **KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP CỬ NHÂN CNTT**  **TP. HCM, 2017** |
| **TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**  **KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**  **BỘ MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**    **NGUYỄN PHÚC HẬU – 1312181**  **TRẦN TÚ NAM - 1312375**  **PHÁT TRIỂN**  **ỨNG DỤNG THỰC TẾ ẢO**  **CHO THIẾT BỊ DI ĐỘNG**  **KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP CỬ NHÂN CNTT**  **GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN**  **TS. ĐINH BÁ TIẾN**  **KHÓA 2012 - 2016** |

MỤC LỤC

[Chương 1. MỞ ĐẦU 4](#_Toc465015786)

[1.1. Giới thiệu chung 4](#_Toc465015787)

[1.2. Những thách thức của thực tế ảo và thực tế ảo di động 4](#_Toc465015788)

[1.3. Mục tiêu đề tài 4](#_Toc465015789)

[Chương 2. KHẢO SÁT HIỆN TRẠNG 4](#_Toc465015790)

[Chương 3. CÁC VẤN ĐỀ VÀ GIẢI PHÁP 4](#_Toc465015791)

[Chương 4. THỰC NGHIỆM VÀ ĐÁNG GIÁ 4](#_Toc465015792)

[Chương 5. KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN 4](#_Toc465015793)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 5](#_Toc465015794)

# MỞ ĐẦU

## Giới thiệu chung

## Những thách thức của thực tế ảo và thực tế ảo di động

## Mục tiêu đề tài

# KHẢO SÁT HIỆN TRẠNG

# CÁC VẤN ĐỀ VÀ GIẢI PHÁP

# THỰC NGHIỆM VÀ ĐÁNG GIÁ

# KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | G. Giraldi, R. Silva and J. C. de Olive, "Introduction to Virtual reality," Scientific Visualization and Virtual Reality Laboratory - National Laboratory for Scientific Computing, Brazil, 2003. |
| [2] | Oculus VR, "Introducing Samsung Gear VR innovator edition," Oculus, 3 September 2014. [Online]. Available: https://www.oculus.com/en-us/blog/introducing-the-samsung-gear-vr-innovator-edition/. |
| [3] | Google, "Developer website for Google Cardboard," Google, [Online]. Available: https://developers.google.com/cardboard/. |
| [4] | Google, "Google VR SDK for Unity," Google, [Online]. Available: https://developers.google.com/vr/unity/. |
| [5] | Oculus VR, "Oculus Mobile SDK Now Available," Oculus, 12 November 2014. [Online]. Available: https://www.oculus.com/en-us/blog/oculus-mobile-sdk-now-available/. |
| [6] | VISR-VR, "Trang web của VISR-VR," VISR, [Online]. Available: http://www.visr-vr.com/. |
| [7] | Oculus VR, "Building a Sensor for Low Latency VR," Oculus, 4 January 2013. [Online]. Available: https://www.oculus.com/en-us/blog/building-a-sensor-for-low-latency-vr/. |
| [8] | Y. Boger, "Overview of Positional Tracking Technologies for Virtual Reality," Road to VR, 2 June 2014. [Online]. Available: http://www.roadtovr.com/overview-of-positional-tracking-technologies-virtual-reality/. |
| [9] | Google, "Designing for Google Cardboard," Google, [Online]. Available: https://www.google.com/design/spec-vr/designing-for-google-cardboard/a-new-dimension.html. |
| [10] | A. Littlefield, "Introducing Widgets: Fundamental UI Elements for Unity," Leap Motion, 8 November 2014. [Online]. Available: http://blog.leapmotion.com/introducing-widgets-fundamental-ui-elements-unity/. |
| [11] | Unity, "Interaction in VR," Unity, [Online]. Available: https://unity3d.com/learn/tutorials/topics/virtual-reality/interaction-vr. |
| [12] | S. LaValle, "Sensor Fusion: Keeping It Simple," Oculus, 22 May 2013. [Online]. Available: https://developer.oculus.com/blog/sensor-fusion-keeping-it-simple/. |
| [13] | S. M. LaValle, A. Yershova, M. Katsev and M. Antonov, "Head Tracking for the Oculus Rift," in *IEEE International Conference on Robotics and Automation (ICRA)*, Hong Kong, China, 2014. |
| [14] | "Android Tutorials for Mobile Image Processing," Stanford University, 2015. |
| [15] | L. W. Kheng, "Mean Shift Tracking," Department of Computer Science - School of Computing - National University of Singapore, Singapore. |
| [16] | L. V. Quyền, "Sử dụng bộ lọc Kalman trong bài toán bám mục tiêu," Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông, Hà Nội, 2013. |