



Code de l'outil

Procédure de compilation

Prérequis

- [Unity3D 4.6.1](#)
- [Le SDK de Kinect for Windows ver.1.8](#)
- [L'outil](#)

Ouvrir le projet avec Unity et compiler pour pc.

PAGES

[Proposition de recherche](#)
[Devis technique de l'outil](#)
[Description de l'outil](#)
[Code de l'outil](#)

BILLETS

[26 janvier 2015](#)
[28 janvier 2015](#)
[29 janvier 2015](#)
[1 février 2015](#)
[2 février 2015](#)
[4 février 2015](#)
[5 février 2015](#)
[9 février 2015](#)
[11 février 2015](#)
[12 février 2015](#)