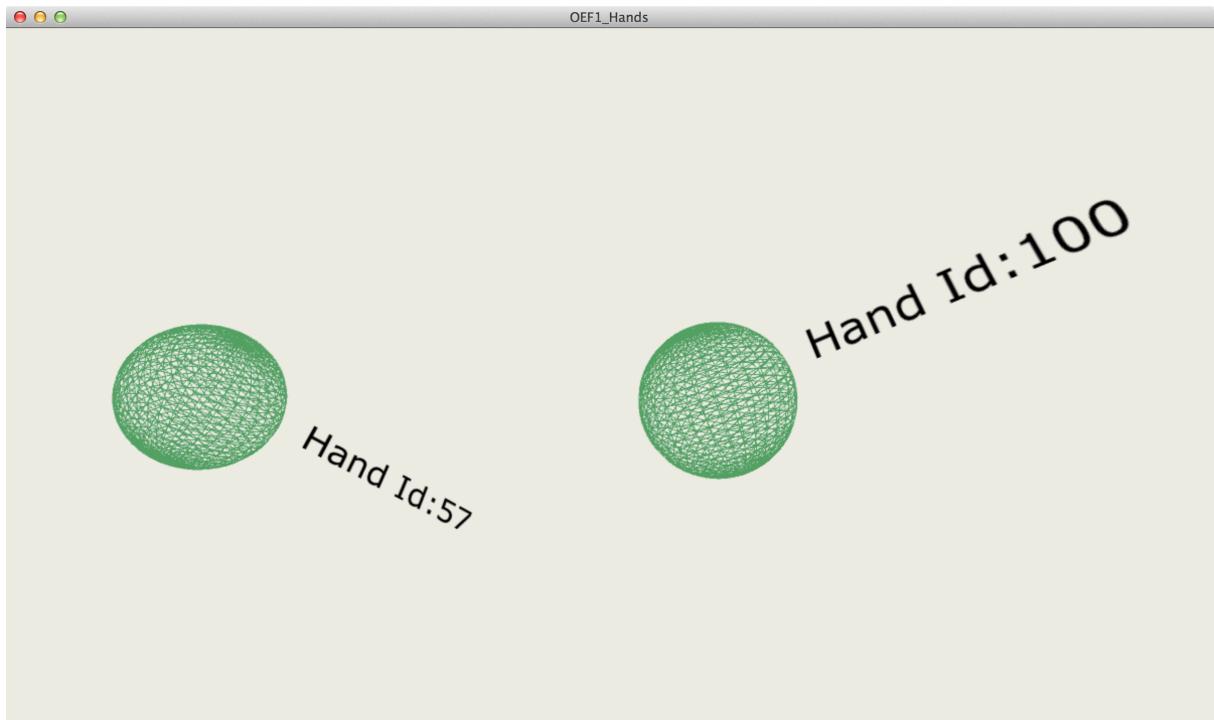


OEF1

HANDS

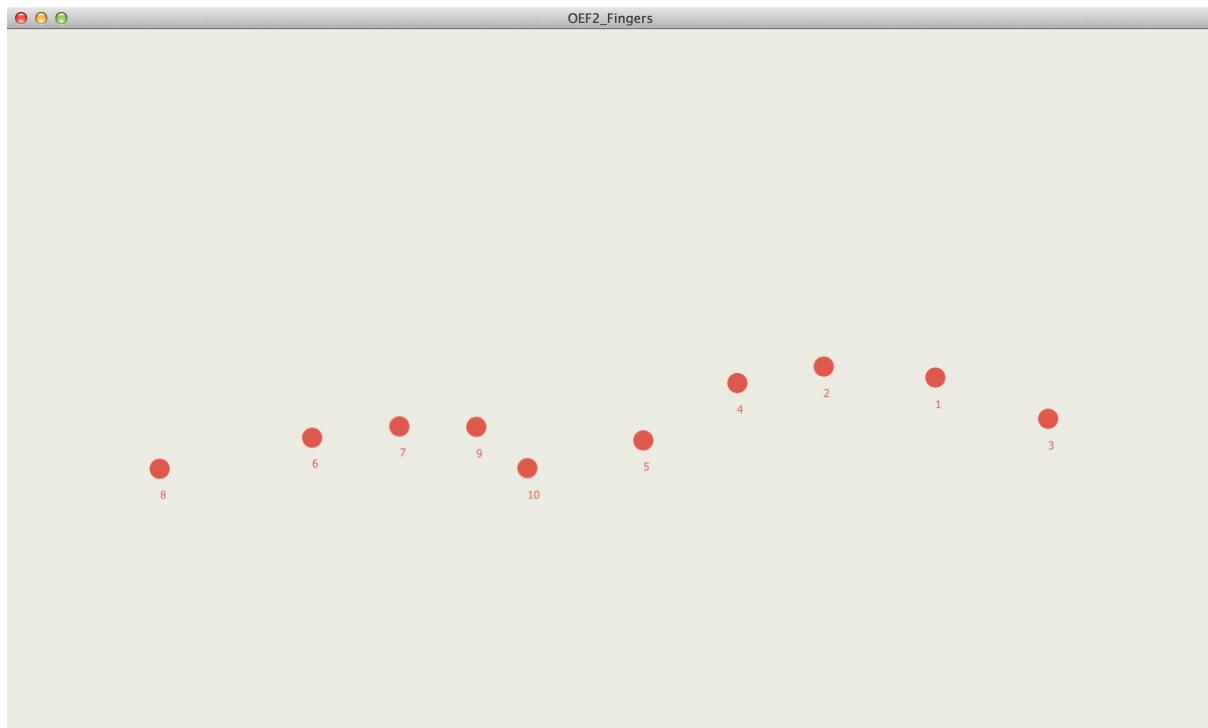
Teken een Bol / Sphere op de plaats van je hand in het detectieveld van de Leap Motion. Plaats er het uniek kenmerk (id) van de hand bij. Je visualiseert een minimum van twee handen.

Teken in de 3D-ruimte zodat je zowel de pitch, roll en yaw kan voorstellen op het scherm via de bol.



OEF2 FINGERS

Stel alle 10 vingers voor op het scherm en onderzoek de mogelijkheden.



OEF3
DRAW

Maak het mogelijk om via één vinger op het scherm te tekenen.
Niet alles blijft op het scherm staan. Je ziet enkel wat je in de laatste bewegingen deed.

De docent geeft een demo.

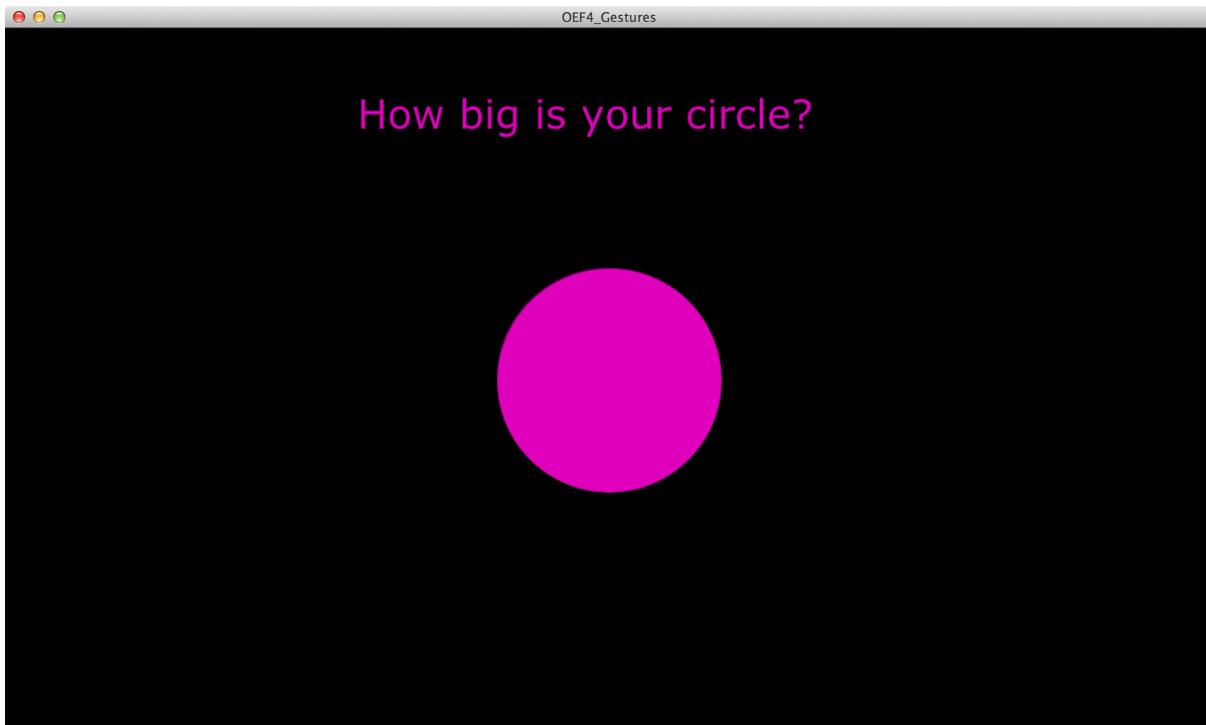


OEF4

GESTURES

Met behulp van gestures controleer je hoe groot de cirkel is dat de gebruiker uitbeeldt.

Elke keer dat de gebruiker tapt op het scherm (de gesture: niet echt tegen het scherm tikken) verandert de kleur van de cirkel.





OEF5

DIRECTION

Detecteer via de vectoren die je kan opvragen van Leap Motion naar welke richting de gebruiker wijst:

- Rechtsboven
- Linksboven
- Rechtsonder
- Linksonder



EXTRA**OEF6 IMAGEVIEWER**

Maak een imageviewer zodat je vlot met de Leap Motion kan navigeren doorheen een reeks afbeeldingen.

Het belangrijkste is dat je zowel naar de vorige als volgende afbeeldingen kan navigeren (loop). Met welke technieken je dit verwezenlijkt (vector, motion, gestures, ...) maakt niet uit.

