

# Reconocimiento de voz en Unity3D

Interfaces Inteligentes

Nerea Rodríguez Hernández

## Objetivo

Se expone el objetivo de la práctica

## KeywordRecognizer

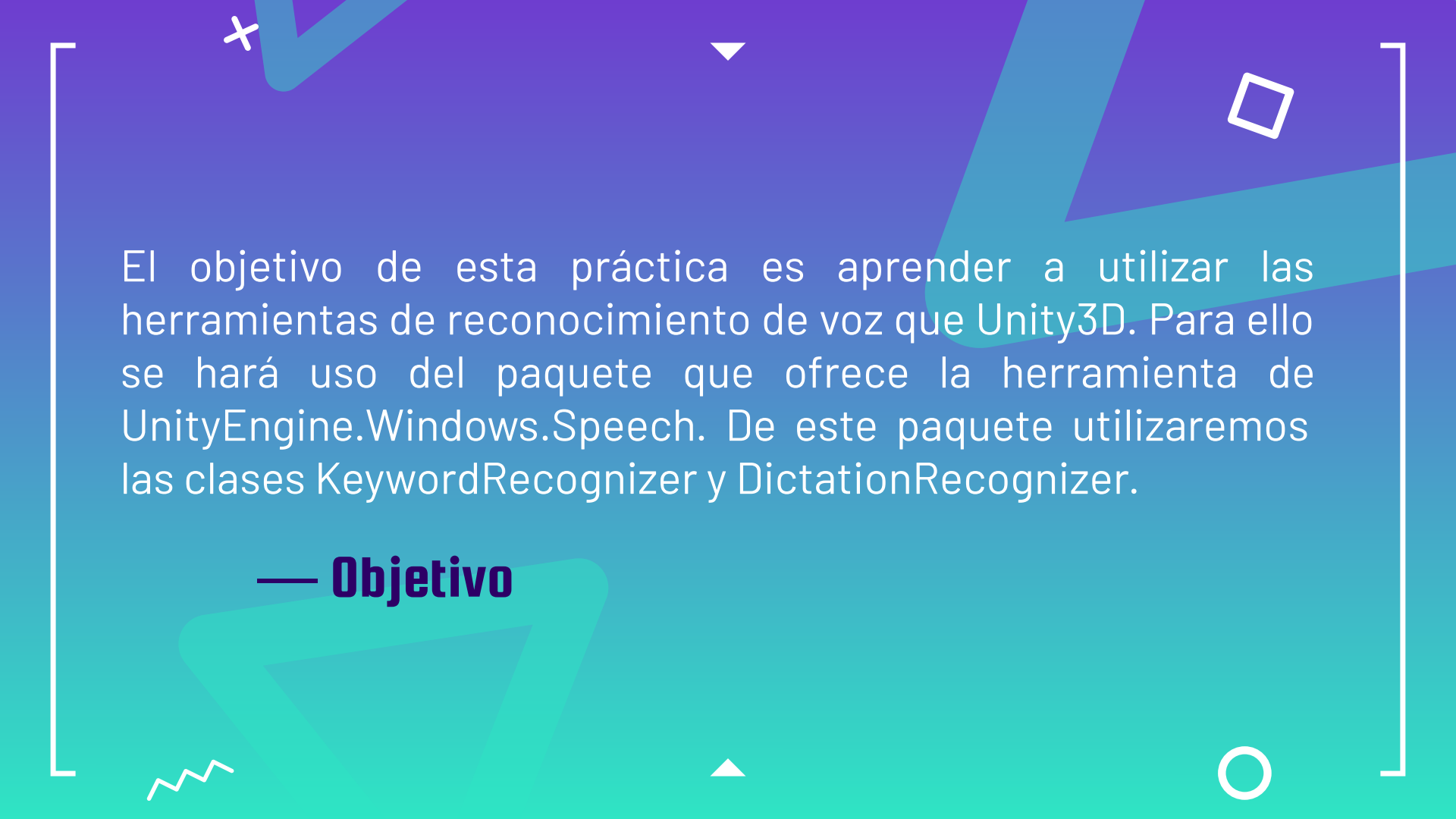
Clase en `UnityEngine.Windows.Speech`

## DictationRecognizer

Clase en `UnityEngine.Windows.Speech`

## CONCLUSION

The conclusions of the practice are presented






El objetivo de esta práctica es aprender a utilizar las herramientas de reconocimiento de voz que Unity3D. Para ello se hará uso del paquete que ofrece la herramienta de UnityEngine.Windows.Speech. De este paquete utilizaremos las clases KeywordRecognizer y DictationRecognizer.

## — **Objetivo**



# Keyword Recognizer

Esta herramienta realiza una escucha de la entrada de voz, de la cual intenta reconocer las palabras o frases pronunciadas con una lista de palabras clave. Para la práctica he utilizado las siguientes palabras clave:

- "Amanecer"
  - "Día"
  - "Tarde"
  - "Anocheecer"
  - "Puesta de sol"
  - "Noche"
- 
- 
- 



```
"amanecer", "día", "tarde",  
"anochece", "puesta de sol",  
"occha"
```

# Dictation Recognizer

Esta herramienta nos permite visualizar un texto que se ha escuchado por la entrada de voz. Para esto se ha utilizado los métodos `start()` y `stop()` para habilitar y deshabilitar respectivamente el reconocimiento de dictados. Después de haber sido reconocido se eliminan con el método `Dispose()`.

# CONCLUSIONS



To conclude, I have reflected the objective of the practice in a single scene.

I use keywords to change the light of the scene and the phrase that I dictate is shown in the pyramid.

# THANKS!

Do you have any questions?

[alu0101215693@ull.edu.es](mailto:alu0101215693@ull.edu.es)



Nerea Rodríguez Hernández

