

Séance #3 : Intégration de la Kinect v.2

Exercice pour l'intégration de la Kinect dans votre projet

1. Créez un nouveau projet **Unity** et importez le **SDK** de la **Kinect**
2. Importez la démo **KinectView** (en copiant le dossier **KinectView** dans votre dossier **Assets**) et ajoutez un plancher et quelques objets (ex. des cubes, cônes, etc.) à votre scène.
3. Utilisez les scripts dans la démo **KinectView** pour afficher le squelette d'un utilisateur dans votre scène. (Voir le script **BodySourceManager.cs** et **BodySourceView.cs**). Vous pouvez exécuter la scène **MainScene.unity**, dans **KinectView**, pour vous assurer que tout fonctionne.
4. Ajoutez quatre sphères dans votre scène, deux pour les mains et deux pour les pieds.
5. Modifiez le script **BodySourceView.cs** pour animer ces sphères.
6. À l'aide d'une main (gauche ou droite), ajoutez une interaction avec un objet. (ex. Un cube change de couleur lorsque la main entre en contact avec celui-ci)

Remise pour la prochaine séance

Au prochain laboratoire chaque équipe devra montrer au chargé de laboratoire les éléments suivants fonctionnels (**vaut pour 1 point sur 20 du laboratoire**).

- Des sphères représentant la position des mains et des pieds captés par la **Kinect**
- Interaction à l'aide d'une main sur un objet simpliste.