

# Lab Report

Master Projekt System Entwicklung, SS 2013  
(*Prof. Dr. J. Wietzke, Prof. Dr. E. Hergenröther*)

„Was Sandkastenspiele mit der Frischluftzufuhr in Städten zu tun  
haben“

vorgelegt von

T. Sturm (000000)

A. Holike (724986)

S. Arthur (000000)

M. Djakow (000000)

01.05.2013

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Bestehende Arbeiten</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Konzept</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>5</b>
4.1	Mathematische Verfahren . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Realisierung</b>	<b>6</b>
5.1	Kinect Integration . . . . .	6
5.2	XNA Renderer . . . . .	7
5.3	Partikelsystem . . . . .	8
5.4	GUI . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Ausblick</b>	<b>11</b>
	Literatur . . . . .	A

# 1 Einleitung

hier kommt einleitendes gequatsche

## 2 Bestehende Arbeiten

wie wurde das in den usa gemacht

[Kre10]

was gibt es für ähnliche ansätze

beispiele für kinect

beispiele für xny

beispiele für partikelsystem

## 3 Konzept

wie sieht unser konzept aus

# 4 Grundlagen

Hier kommt immer die Kapitelüberschrift hin, ein kleines Vorgeplänkel was im Kapitel behandelt wird.

## 4.1 Mathematische Verfahren

### 4.1.1 Verzerrung von Bildern

hier kommen Grundlagen hinein  
wie tut die mathe?  
was liegt zu Grunde

## 5 Realisierung

Es folgt die Beschreibung unserer Realisierung.

### 5.1 Kinect Integration

hier wird die dll erklärt und wie sie eingebunden wird  
kinect baut metrik vom bild um veraenderungen wahrzunehmen  
sendet event nur wenn neues Tiefenbild vorhanden  
tiefenbild blur

## 5.2 XNA Renderer

wie tut der renderer

warum haben wir den genommen

vorteile



### 5.3 Partikelsystem

wie ist das partikelsystem gebaut  
was kann das ding

## 5.4 GUI

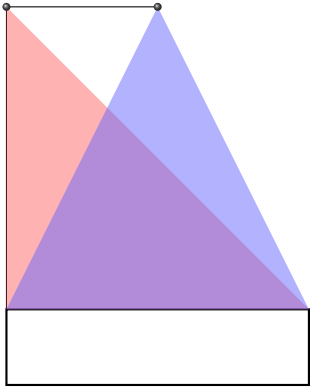
anbindung der elemente  
darstellungsart bla blub  
integration xna in gui etc  
kallibration der sandkiste

## 6 Zusammenfassung

hier schreiben wir unsere erfahrungen rein und was wir genau hinbekommen haben. zudem sollen probleme die während der arbeit aufgetreten sind erwähnt / erläutert werden.

## 7 Ausblick

hier kommen varianten hin, wie die Arbeit im nächsten Semester fortgesetzt werden kann.



## Literatur

- [Kre10] Oliver Kreylos. *Augmented Reality Sandbox*. 2010. URL: <http://idav.ucdavis.edu/~okreylos/ResDev/SARndbox/index.html>.