

魔幻岛二代校准图文教程

一、标定

1.双击打开“标定工具.exe”程序，耐心等待 Kinect 连接。若 5 秒后投影画面仍然提示 Kinect 未连接，则需要检查 Kinect 数据线是否与主机箱背后的 USB3.0 接口正常连接，检查 Kinect 供电是否正常。

Kinect未连接！请将Kinect连接至主机后面板的USB3.0接口后耐心等待。



出错啦！



图. 标定工具图标

版本号1.0 未检测到Kinect

图. Kinect 未连接画面

2.Kinect 正常连接后，投影画面中间显示 Kinect 拍到的图像。观察图像，若图像中的沙桌或投影画面不完整，则需要调整 Kinect 安装位置或角度，保证 Kinect 拍到的图像包含完整的投影画面。图中红框中的白色方框即为沙桌边缘，若沙桌显示不完整，则需要重新调整安装。

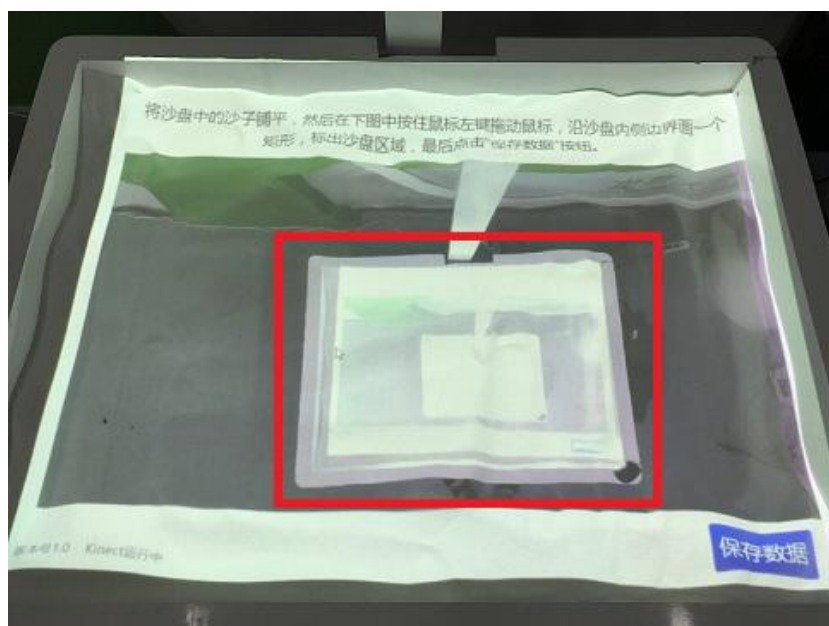


图. Kinect 拍到完整的投影画面

3.将沙子表面铺平，按照投影画面上方的文字提示，在中间的图像上用鼠标框出沙桌或投影画面的范围，然后点击“保存数据”按钮保存。若提示出错，则需要根据提示信息和投影画面上方的文字提示重新绘制矩形。图中红框中的浅蓝色方框即为绘制的矩形，注意不要将矩形方框画出沙桌范围。

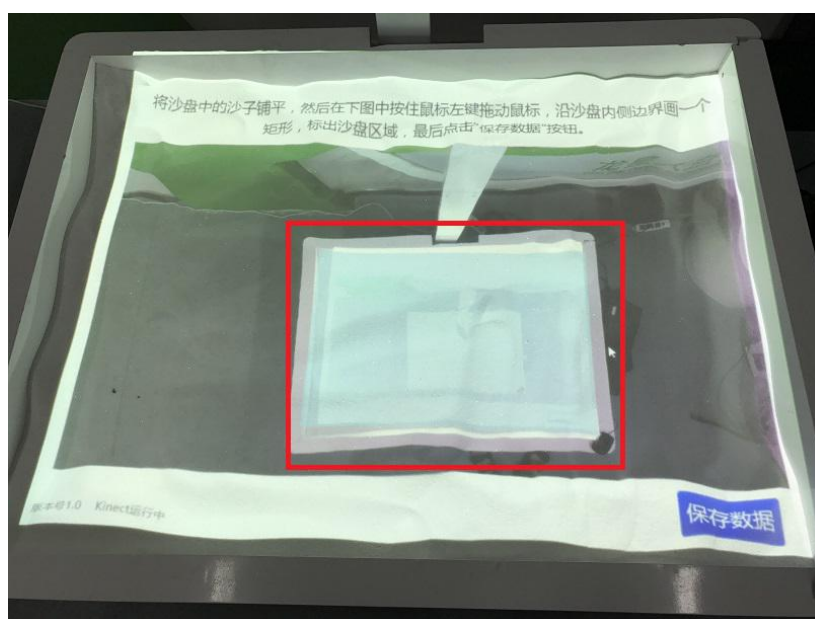


图. 将沙子铺平后画矩形

4.在沙盘中央用沙子堆出一个高点，挖开一个低点，然后按照投影画

面上方的文字提示，在中间的图像上用鼠标框出沙桌或投影画面的范围，然后点击“保存数据”按钮保存。若提示出错，则需要根据提示信息和投影画面上方的文字提示重新绘制矩形。图中红框中的沙盘即为堆高挖低后的沙盘，注意不要将矩形方框画出沙桌范围。

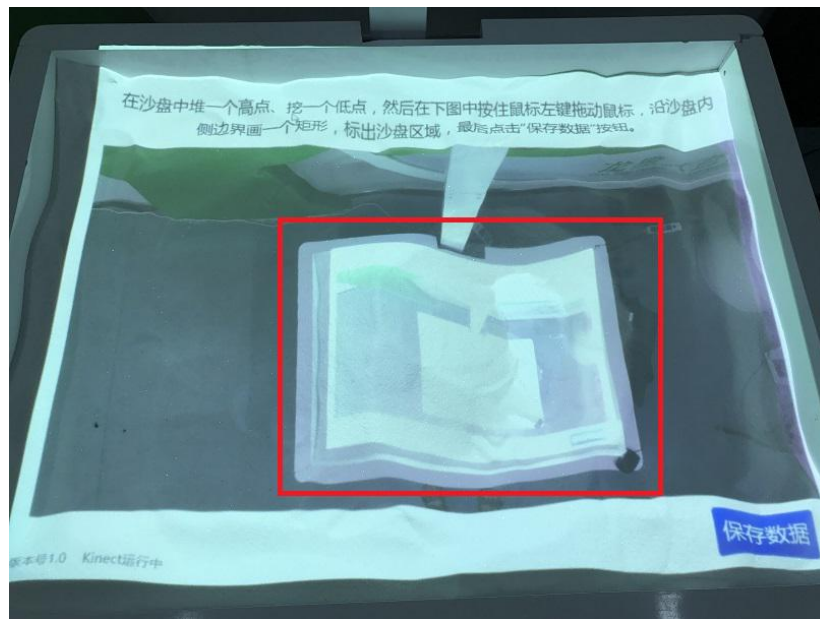


图. 堆高挖低后绘制矩形

5. 标定成功后投影画面提示“标定完成”，然后按键盘左上角的“ESC”键退出程序。

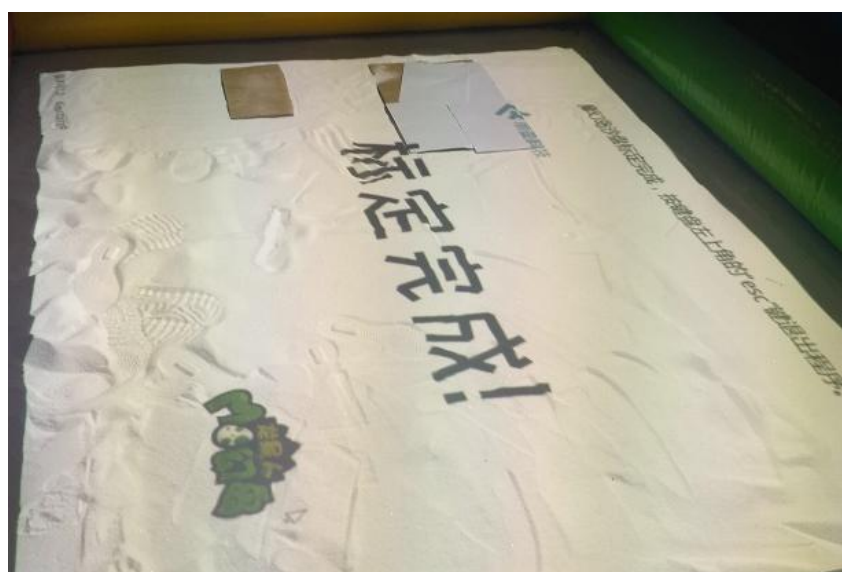


图. 标定成功画面

二、校准

1.双击打开“校准工具.exe”程序，耐心等待 Kinect 连接。若 5 秒后投影画面仍然提示 Kinect 未连接，则需要检查 Kinect 数据线是否与主机箱背后的 USB3.0 接口正常连接，检查 Kinect 供电是否正常。

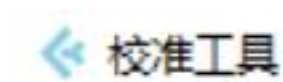


图. 校准工具图标

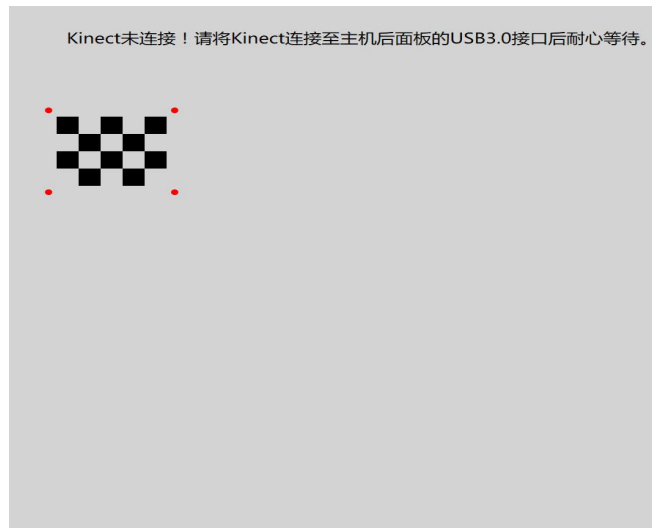


图. Kinect 未连接画面

2.将沙盘中的沙子铺平，观察投影画面中的棋盘格四周是否出现稳定的四个绿点。若四个点为红色或不间断闪烁，则需要按照投影画面上方的提示，按上下方向键调节背景亮度，同时开启环境灯光，观察是否变为绿色。

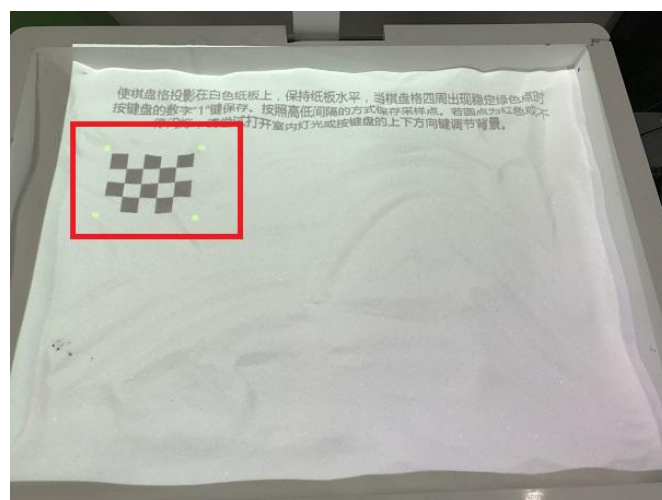


图. 棋盘格四周显示绿点为正常

3.手持白色纸板使棋盘格投影在纸板上，保持纸板水平，距离沙子表面约 20 厘米，棋盘格四周出现稳定的四个绿点时，按键盘上的数字键“1”保存。



图. 保存数据，第一个位置为高点

4.等待棋盘格投射到下一个位置后，将纸板移到对应的位置，使棋盘格投影在纸板上，保持纸板水平，略高于沙子表面，棋盘格四周出现稳定的四个绿点时，按键盘上的数字键“1”保存。

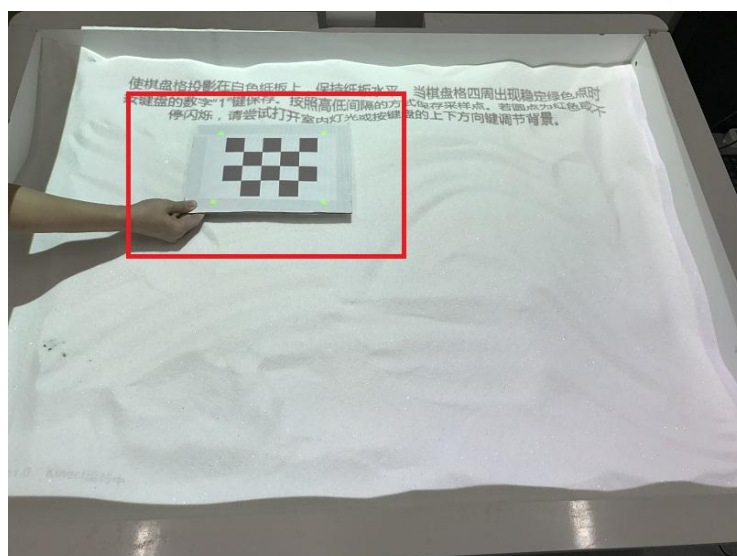


图. 保存数据，第二个位置为低点

- 5.重复以上步骤，按照高低间隔的方式按键盘上的数字“1”键保存。
- 6.保存 15 次后，投影画面中显示校准误差，误差在 5 以内说明成功校准，否则需要重新校准。

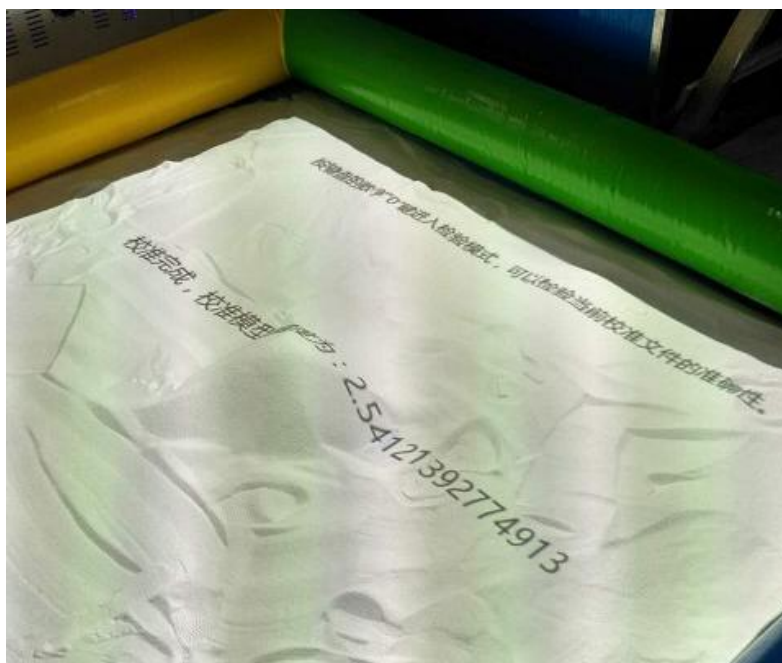


图. 校准完成后显示校准误差

- 7.按键盘左上角的“ESC”键退出程序，双击桌面的魔幻岛客户端开启游戏，观察地形显示是否正确。

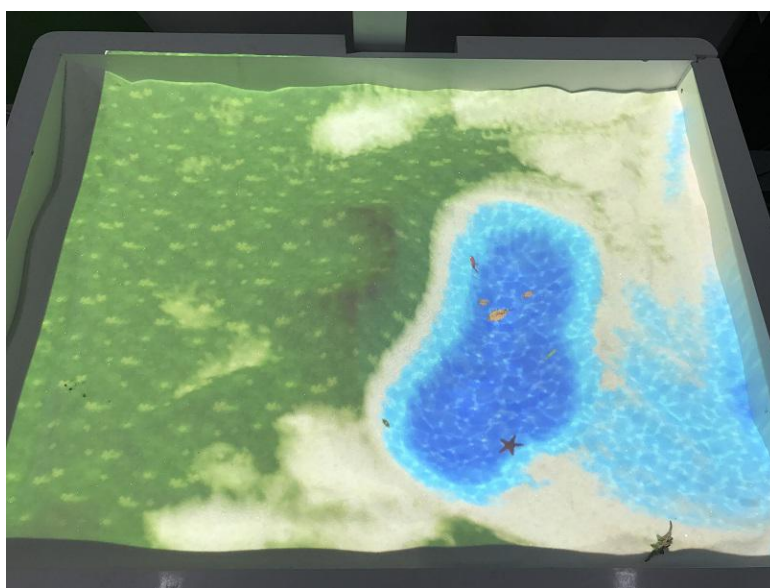


图. 游戏开启后显示正确地形（沙滩乐园）