

RADBOD UNIVERSITY, NIJMEGEN



ADVANCES IN HUMAN-COMPUTER INTERACTION

Building with the LEAP

The use of the LEAP-motion for building virtual block structures.

Authors:

Sil van de Leemput
s.c.vandeleemput@student.ru.nl
s4085469

Mike Ligthart
...@student.ru.nl
S.....

Annet Meijers
annetmeijers@student.ru.nl
s4027957

Jasper van der Waa
...@student.ru.nl
S.....

Janne Weijkamp
...@student.ru.nl
S.....

February 4, 2014

Abstract

abstract

Contents

1	Introduction	1
1.1	LEAP-motion (Jasper)	1
1.2	Interaction patterns (Janne)	1
1.3	Research question (Annet)	1
2	Methods	1
2.1	Description of the system (Annet)	1
2.2	Implementation details (verschilde mensen per subsectie)	1
2.2.1	Environment (Sil)	1
2.2.2	Grab (Annet)	1
2.2.3	Rotate (Jasper)	1
2.2.4	Experimentor interface (Sil)	1
2.3	Experimental design (Janne)	1
3	Results (Mike)	1
4	Discussion (Mike)	1
5	Conclusion (Annet)	1

1 Introduction

1.1 LEAP-motion (Jasper)

Hier ook iets over de perceptive components van de LEAP

1.2 Interaction patterns (Janne)

Ik stel voor dat we in dit stukje ook het stukje over GOMS doen, dus meteen de interaction patterns ‘analyseren’ (eventueel in een subsubsection, maar dat mag de auteur zelf weten)

1.3 Research question (Annet)

2 Methods

2.1 Description of the system (Annet)

2.2 Implementation details (verschilde mensen per subsectie)

Hier ook duidelijke de design choices proberen te verklaren. Vergeet ook niet om als het nodig is onderscheid te maken tussen LEAP interactie en keyboard-muis interactie.

2.2.1 Environment (Sil)

2.2.2 Grab (Annet)

2.2.3 Rotate (Jasper)

2.2.4 Experimentor interface (Sil)

2.3 Experimental design (Janne)

3 Results (Mike)

4 Discussion (Mike)

5 Conclusion (Annet)