

Interacción con el Kinect



Taller de interacción
Computación Visual

Índice

1. Objetivo
2. Interacción
3. Demo
4. Conclusiones
5. Preguntas

Objetivo

Implementar un esquema interacción con el usuario para mover una figura con 5 grados de libertad.

Interacción: Elementos Interactivos

Cámara - movimiento

Cubo - rotación

El control son tus manos!

Demo

Conclusiones

- **La cantidad de libertad trae consigo varias complicaciones**
- **LIMITACIONES ACTUALES:**
 - Carencia en la sincronización de los datos del kinect que provoca intermitencias.
 - no se usan técnicas avanzadas de visión de máquina para reconocer las manos, lo que colabora con las intermitencias, y dificulta el esquema de control si el usuario se acerca demasiado.

Preguntas
?