

Formation Développement KINECT

Durée :	3 jours
Public :	Développeurs .Net
Pré-requis :	Connaissances en .NET (C# / VB.NET)
Objectifs :	Développement d'applications KINECT
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	.NE637-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Introduction au développement Kinect

Présentation du capteur Kinect
Les spécifications d'utilisations optimales
Le modèle de licencing, concurrents
Installation de l'environnement de développement
Les outils du kit de développement : Kinect Studio, Kinect Toolkit Explorer
Structure d'un projet

Atelier : Installation de l'environnement de développement (IDE, SDK)

Utilisation des flux du capteur Kinect

Flux vidéo : présentation, récupération et analyse
Flux de profondeur : définition, récupération et analyse
Récupération et utilisation de la reconnaissance vocale d'un flux sonore
Microsoft Speech

Atelier : Exploitation de plusieurs flux

Présentation des squelettes Kinect

Présentation de squelette Kinect
Anatomie d'un squelette supporté par Kinect : modes debout/assis
Récupération des informations du squelette depuis le capteur
Initiation au système de suivi d'identité d'un joueur
Reconnaissance faciale : présentation et récupération des données
SDK Microsoft Face Tracking

Atelier : Récupération des informations du squelette pour une restitution dans une scène 3D

IHM

Présentation des concepts généraux d'ergonomie adaptée aux NUI

Conception et détection de gestes adaptées à l'utilisateur et à l'environnement

Cohérence des gestes avec l'application

Création de contrôles utilisateur pour une utilisation de Kinect

Atelier : Création d'une interface menu adapté aux NUI