

情報メディア専門ユニット I 演習内容紹介

コース	インタラクティブメディア
担当教員	坂内 祐一、鈴木 浩
演習概要	<p>「Kinectプログラミングで学ぶ拡張現実感」</p> <p>Kinectは、Microsoft Xboxのゲーム用コントローラとして開発されました。強力な人物認識機能が搭載され、プレイヤーの動きをリアルタイムで入力することができます。この機能を利用して、CGを実写画像に重畳する拡張現実感 (AR) のプログラムを、C# XNA/Game Studioを用いて作成していきます。</p>
各回の予定	<p>第 1回 ガイダンス</p> <p>第 2回 C#プログラミング(1)</p> <p>第 3回 C#プログラミング(2)</p> <p>第 4回 XNAプログラミング(1)</p> <p>第 5回 XNAプログラミング (2)</p> <p>第 6回 Kinectの仕組み</p> <p>第 7回 KinectからRGB画像の取得</p> <p>第 8回 Kinectから距離画像の取得</p> <p>第 9回 プレイヤ認識と背景マスク処理</p> <p>第10回 Kinectから人の骨格情報取得とジェスチャ認識</p> <p>第11回 アプリケーション(1) 拡張現実感</p> <p>第12回 アプリケーション(2) アニメーション、3D処理</p> <p>第13回 作品制作</p> <p>第14回 作品制作、作品発表(1)</p> <p>第15回 作品発表(2)</p>
その他	<p>プログラミング言語履修の前提条件はありません。VR (AR)プログラミングを身につけるチャンスです。中間レポート2回および最終作品により成績を評価します。</p> <p>基本的にオンラインでの演習となるため、Kinectを各自のNote PCに接続してプログラムを作成していく予定です。機材の受渡しについては後程連絡します。</p>