

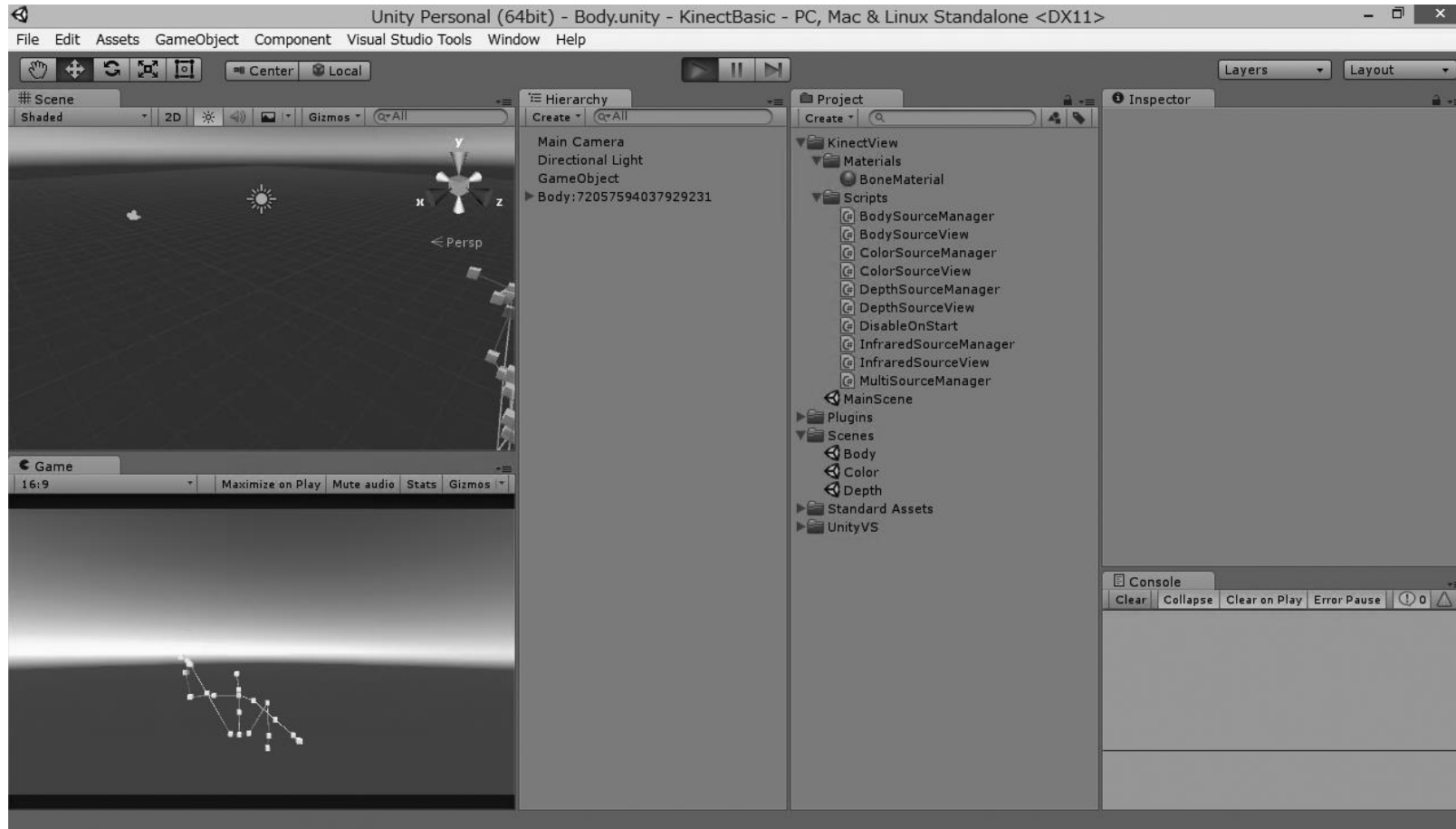
春課題

情19-0399堀真麻

Unity と Kinect

- Unity と Kinect の接続
- 人を読み取りボーンを表示させる
- 深度カメラ画像の表示

Unity と kinect



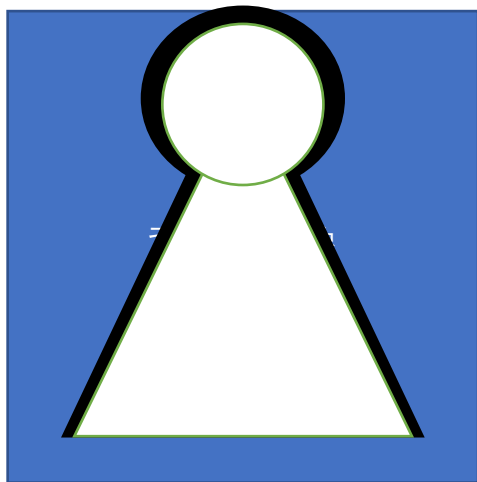
KinectとProcessing

- バーチャル背景を表示できるようにした
- 背景画像を人のシルエットの形にくり抜いてカラー画像を表示させる
 1. 背景画像を人のシルエットの形にくり抜く
 2. カラー画像を表示させる
 3. くり抜いた画像を表示させる

KinectとProcessing



KinectとProcessing



Zoomのようなバーチャル背景をひょうじさせるようなプログラムができた

しかし背景画像やシルエットをリサイズした影響でくり抜いた際にズレがある

これからの課題

- バーチャル試着の際に背景画像があることでTPOを考慮したコーディネートがしやすくなるのではないかと考えた
- バーチャル試着システムに対してよりリアリティを高めるためにテクスチャマッピングやフォワードキネマトリクスをプログラムできるようにしていく必要がある

終わり

情19-0399堀真麻