

多 kinect 與遊戲整合

Integration of multi-kinect and games

指導教授：蔡佩璇

專題成員：朱承昱

開發工具：Unreal Engine、Kinect

測試環境：Windows10

一、簡介

Kinect 可以抓出人物的位置但有其範圍限制，因此想用多台 kinect 擴大其偵測範圍，並用網路集中傳到一台電腦整合資料。

二、呈現方式

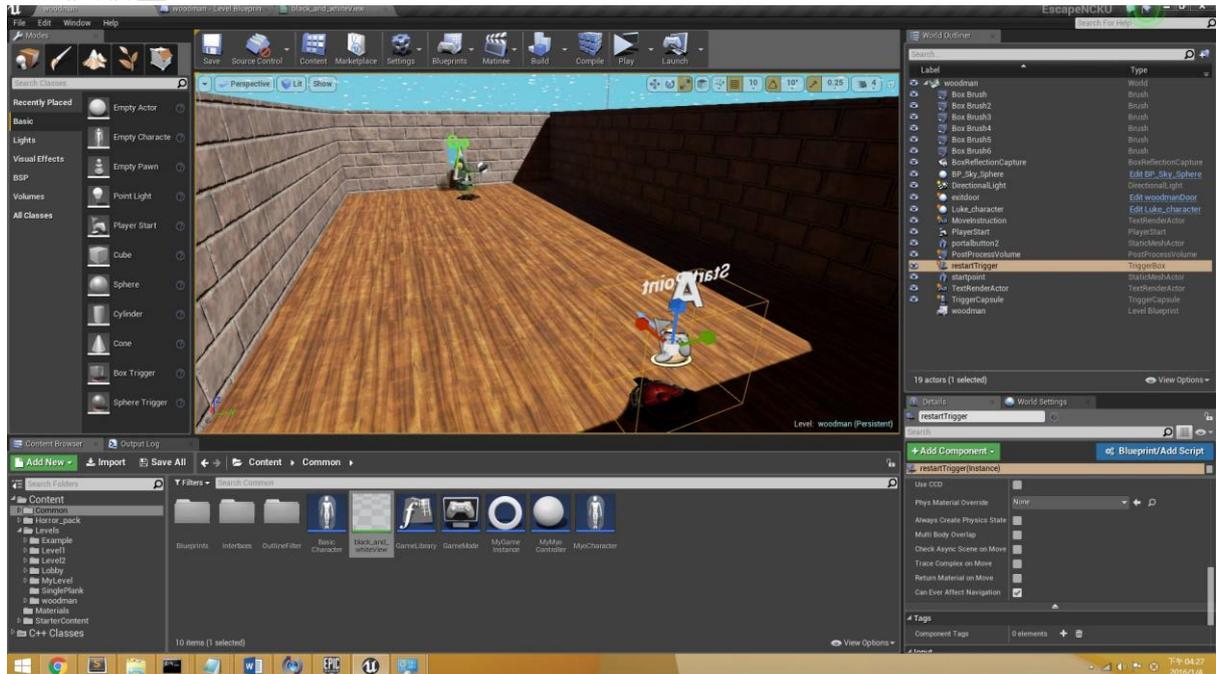
以遊戲的方式呈現，以 Unreal Engine 製作遊戲，並用 kinect 來控制遊戲中人物的位置，並加上 11 組的串流功能來加強體驗。

三、遭遇問題

良好的遊戲體驗需要畫面即時反應，因此想辦法降低網路 latency。還有 kinect 在其範圍邊緣有偵測不準確的問題。

四、測試結果

遊戲開發畫面



遊玩畫面

