

K2UM (Kinect to Unity Middleware)

Información de contacto

Dirección: Investigadores principales:

- MARTINA ECKERT

martina.eckert@upm.es

Otros investigadores UPM:

- César Luaces Vela E.T.S de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación

Tipo de oferta tecnológica

Software

Áreas de investigación e innovación

- Salud y bienestar
- Tecnologías digitales, Inteligencia Artificial, ciberseguridad, 5G, robótica

¿Dónde?

Aplicaciones MultiMedia y Acústica (GAMMA) Centro de Investigación en Tecnologías del Software y Sistemas Multimedia para la Sostenibilidad (CITSEM)

Descripción del software

El programa es un intermediario entre la cámara de captura de movimientos Microsoft Kinect V2 y un videojuego realizado mediante el software de animación Unity 3D. La herramienta lee las imágenes obtenidas por la cámara y analiza los movimientos de las articulaciones de una persona humana detectada delante de la cámara. Esta información de movimiento se transmite a Unity 3D, en el cual se puede, mediante el asset K2UA, asignar a las articulaciones de un personaje virtual. En los videojuegos que se pueden crear de esta manera, se controlan entonces un personaje con movimientos corporales.

Referencia

M-006622/2018