Интерфейсы взаимодействия в компьютерных играх

> Кисляков Вадим ИЕНиМ (КН-401)



















Группы устройств (по принципу работы)

- Захват движений
- Сенсорика
- Статика

Захват движений

- HTC Vive
- Oculus Rift
- Xbox 360 Kinect
- Wii

- ...

- 2 базовых станции





- 2 контроллера



- Итрекеров



- Очки



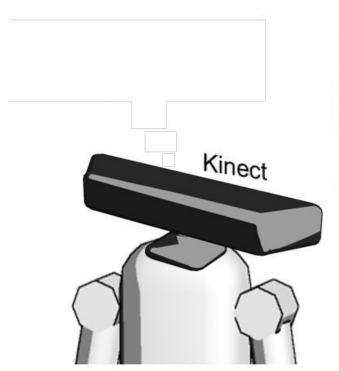
Демонстрация сканирования

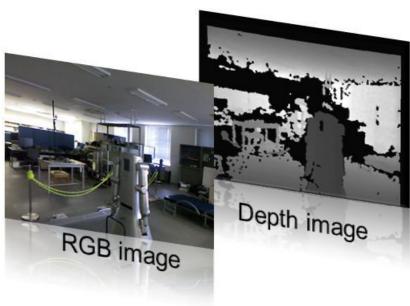


Xbox 360 Kinect



Xbox 360 Kinect





Сенсорика

- Геймпады
- Рули
- Джойстики
- Мышки

- ...









Статика

- Клавиатуры
- Всё, перечисленное ранее (отчасти)



Литература [дата обращиения]

http://spotphone.ru/obzor-htc-vive/ [15.01.2019]

https://www.kakprosto.ru/kak-883127-kak-rabotaet-kinect-[15.01.2019]

https://habr.com/en/post/397757/ [15.01.2019]

https://www.youtube.com/watch?v=J54dotTt7k0 [15.01.2019]

Спасибо за внимание

Кисляков Вадим ИЕНиМ (КН-401)