

The image features a solid blue background with decorative geometric patterns in the corners. The top-left and bottom-left corners contain a series of overlapping, colorful shapes (yellow, magenta, cyan, and grey) that form a stepped, arrow-like pattern pointing towards the center. The top-right and bottom-right corners also feature similar overlapping shapes, though they are partially cut off by the edge of the image. The central text is white and reads "Leap Motion".

Leap Motion

Qui suis-je ?

François LAROCHE

Passionné de java et de programmation

Travaille pour SFEIR

Qu'est-ce que Leap Motion

périphérique d'entrée

Spécialisé dans les
mains

Ultra précis



Leap VS Kinect

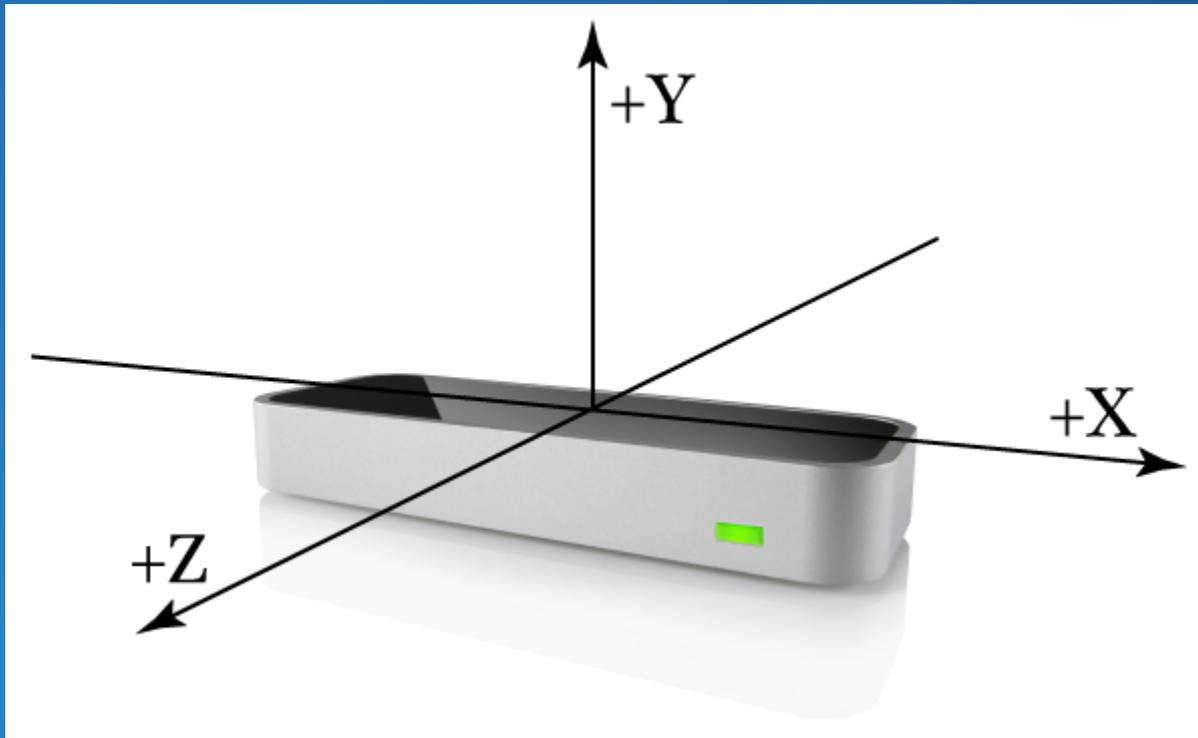
- permettent tous deux de calculer des mouvements
 - Kinect détecte le corps
 - Leap détecte les mains
- => deux appareils, potentiellement complémentaires !!

Les différents objets

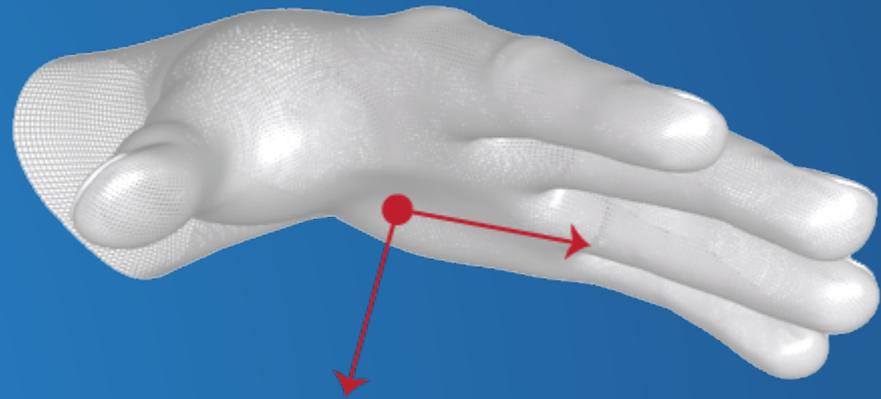
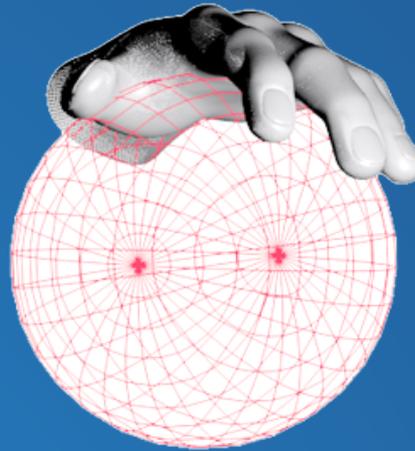
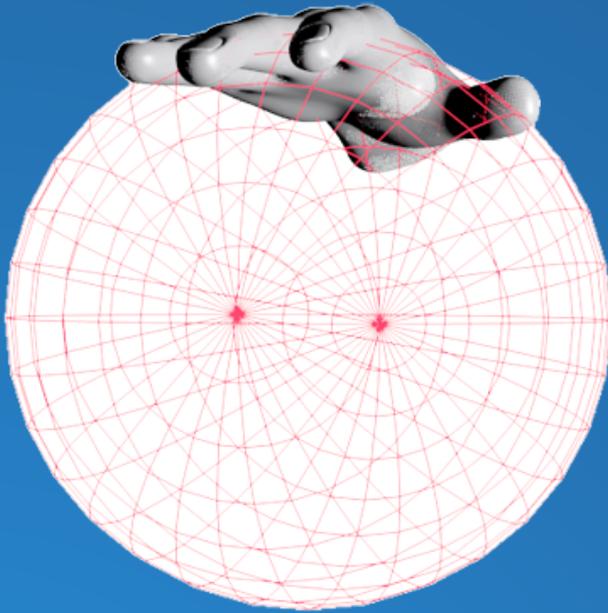
- Frames
- Screen
- Mains
- Pointables
- Gestures



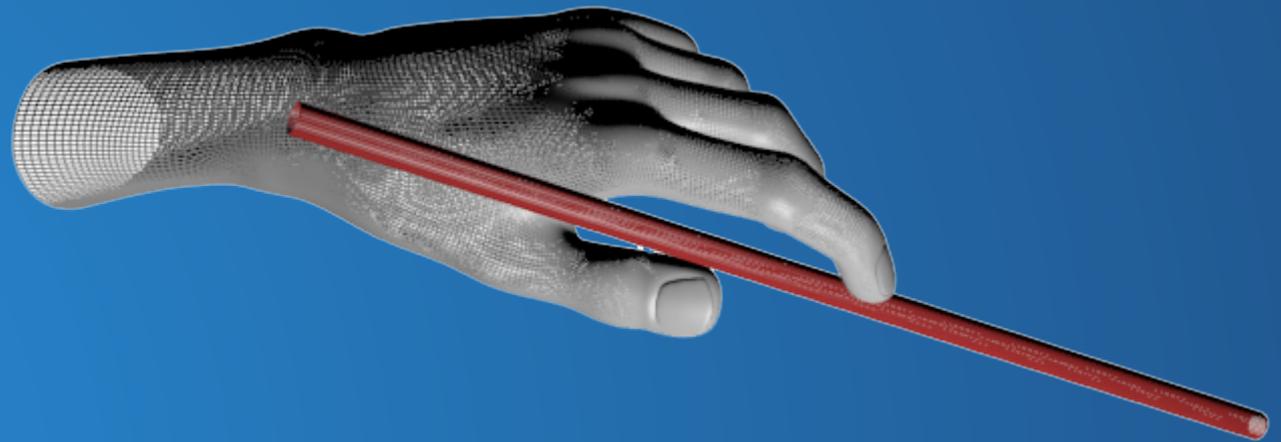
De retour à l'école et aux Maths !



Les mains



Les doigts et outils



Les gestures



Encore des gestures



Et maintenant, les API

Supporte la majorité des langages populaires : C++, C#, Objective C, java, python, etc..

L'API java charge une DLL pour fonctionner.

Présentation des classes

Le controller :

```
Controller controller = new Controller();
controller.addListener(new Listener() {
    public void onConnect(Controller controller) {}
    public void onDisconnect(Controller controller) {}
    public void onExit(Controller controller) {}
    public void onFrame(Controller controller) {}
    public void onInit(Controller controller) {}
});
```

Les frames

```
Frame frame = controller.frame();  
frame.gestures();  
frame.screens();  
frame.hands();  
frame.fingers();  
frame.tools();  
frame.pointables();  
// contient également des infos  
// de transformations
```

Les gestures

```
controller.enableGesture(Gesture.Type.TYPE_CIRCLE);
```

```
if(gesture.state() == Gesture.State.STATE_STOP) ...
```

```
gesture.durationSeconds()
```

```
gesture.hands()
```

```
gesture.pointables();
```

```
gesture.type();
```

Et le web dans tout ça ?

- Serveur websocket
- données en json

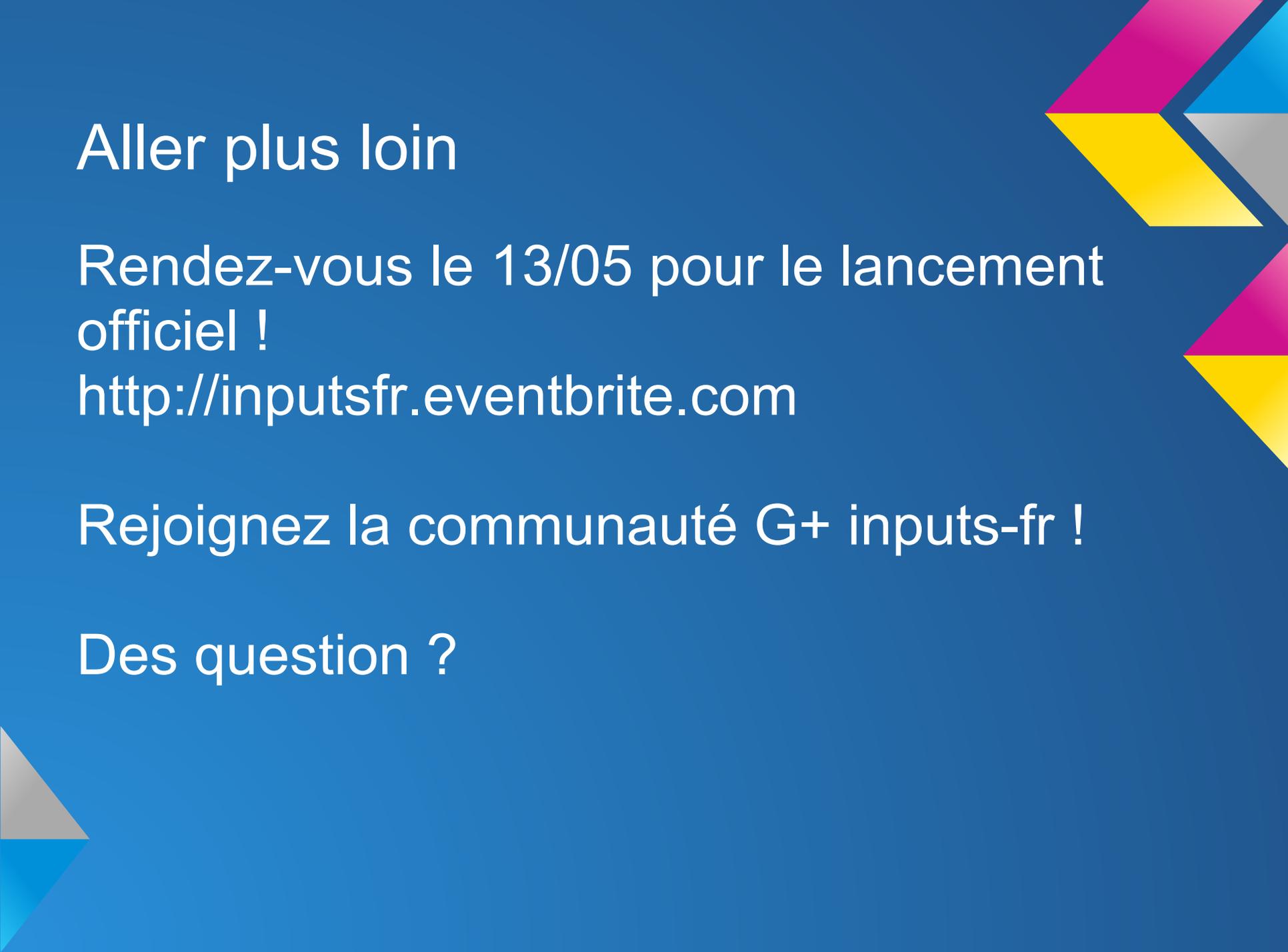


Conclusion

technologie très prometteuse

partenariat avec ASUS

Minority reports, c'est dépassé !

The slide features a dark blue background. In the top right corner, there are several overlapping geometric shapes in shades of pink, yellow, and light blue. In the bottom left corner, there are overlapping geometric shapes in shades of light blue and grey.

Aller plus loin

Rendez-vous le 13/05 pour le lancement officiel !

<http://inputsfr.eventbrite.com>

Rejoignez la communauté G+ inputs-fr !

Des question ?