

Kinect SDK Beta2 und Kinect SDK für Windows gegenüber Kinect für Xbox One

Funktionen	Kinect SDK Beta2 und Kinect SDK für Windows	Kinect für Xbox One
*Berechnungsmethode für die Tiefe von Objekten in einer Szene	Strukturiertes Licht	Lichtlaufzeit
Entwickelt von	Microsoft + PrimeSense	Microsoft
*Auflösung	480P	1080P
Anzahl erfasster Skelette	2	6
*Knochen Ausrichtung	Nein	Ja
Krafteinwirkung auf Körperpunkte	Nein	Ja
Muskel Simulation	Nein	Ja
Erkennen von Gesichtsausdrücken	Nein (auf Wunsch können Sie ihren eigenen Algorithmus schreiben)	Ja
Gesichtserfassung	Ja	Ja
Herzfrequenzmessung	Nein	Ja
Erhältliche SDKs	Kinect für Windows SDK v1.8 OpenNI v2.2	Kinect für Windows SDK v2.0
Farbkamera	640 X 480 @30 fps	1920 X 1080 @30fps
Tiefen Kamera	320 X 240	512 X 424
Max Kameraabstand	~4.5 M	~4.5 M
Min Kameraabstand	40 cm im Nah-Modus	50 cm
*Horizontales Sichtfeld	57 Grad	70 Grad
*Vertikales Sichtfeld	43 Grad	60 Grad
*Neige-Motor	Ja	Nein
*Festgelegte Skelettpunkte	20 Punkte	26 Punkte
Erfasste Skelette	2	6
USB Standard	2	3
Unterstütztes Betriebssystem	Windows 7/8	Windows 8

Reallusion FAQ

<https://kb.reallusion.com/>