

KINACTION

www.kinaction-lab.org • hello@kinaction-lab.org • www.vimeo.com/kinaction

Der erste Schritt

Bevor ihr Kinect überhaupt an euren Mac OS Rechnern nutzen könnt, müssen entsprechende Treiber installiert werden. Diese haben wir euch selbstverständlich auf unserer Webseite zur Verfügung gestellt. Ihr findet sie unter:

http://kinaction-lab.org/wp-content/uploads/2012/12/kinect_driver.zip

Treiber installieren

Nach dem Download seht ihr in dem Ordner drei Treiber, die in folgender Reihenfolge installiert werden müssen:

1_OpenNI
2_Sensor
3_NITE

Die Installation funktioniert wie folgt:

- Terminal öffnen (über Spotlight suchen, oder im Finder unter Programme > Dienstprogramme > Terminal)
- Eingabe in Terminal: `cd (+ Leerzeichen)`
danach zieht ihr den Ordner des ersten Treibers per Drag n Drop hinter die Eingabe oder tippt den Ordner-Pfad manuell ein
- Mit **ENTER** bestätigen und die Installation durch folgenden Code starten: `sudo ./install.sh`
- Nochmal **ENTER** drücken und die Installation beobachten, steht hinter jeder Zeile ein OK, sollte alles problemlos geklappt haben
- Diesen Vorgang wiederholt ihr auch bei den beiden anderen Treibern
- So sollte es nach dem ersten fertigen Durchgang aussehen:



```
localhost:Users lkneji$ cd /Users/lkneji/Downloads/Kinect_Treiber/1_OpenNI-Bin-Dev-MacOSX-v1.5.4.0
localhost:1_OpenNI-Bin-Dev-MacOSX-v1.5.4.0 lkneji$ sudo ./install.sh
Password:
Sorry, try again.
Password:
Installing OpenNI
*****
copying shared libraries...OK
copying executables...OK
copying include files...OK
creating database directory...OK
registering module 'libnimMockNodes.dylib'...OK
registering module 'libnimCodecs.dylib'...OK
registering module 'libnimRecorder.dylib'...OK
creating java bindings directory...OK
Installing java bindings...OK

*** DONE ***

localhost:1_OpenNI-Bin-Dev-MacOSX-v1.5.4.0 lkneji$
```

Tracking mit OSCeleton

Zur Zeit arbeiten wir mit der Trackingsoftware OSCeleton von Sensebloom. Auch diese könnt ihr natürlich von unserer Seite runterladen:

<http://kinaction-lab.org/wp-content/uploads/2012/12/OSCeleton.zip>

Nun gilt es:

- Kinect spätestens jetzt an euren Mac anschließen
- mit rechtem Mausklick auf die heruntergeladene Datei
Öffnen mit > Terminal
das Programm starten
- Im Terminal sollte die Initialisierung der Kinect sichtbar sein
- Auch wenn jemand von der Kinect getrackt wird, könnt ihr das im Terminal in Form einer Textausgabe sehen
- Für die nachfolgende Anwendung muss das Terminalfenster mit dem laufenden Programm im Hintergrund offen bleiben

Plugin für Cinema 4D

Um die Kinect mit Cinema 4D verwenden zu können, braucht ihr folgendes Plugin der Entwickler 9o8Lab:

http://kinaction-lab.org/wp-content/uploads/2012/12/9o8Lab_KiCapOSC_vo.zip

Nach dem Download sind diese Schritte zu befolgen:

- Den kompletten Plugin-Ordner müsst ihr in das entsprechende Verzeichnis von Cinema 4D verschieben
Programme > CINEMA 4D R14 > plugins
(es kann sein, dass zwischen Programme und CINEMA 4D noch das Verzeichnis MAXON liegt)
- Außerdem ist es noch wichtig, die Datei `OSC.py` aus dem eben verschobenen Ordner in einen anderen zu kopieren
- Der Pfad dazu lautet:
Programme > CINEMA 4D R14 > resource > modules > python > res > Python.osx.framework > lib > python2.6 > site-packages
- Ob ihr alles richtig gemacht hat, werdet ihr in Cinema 4D merken

Kinect und Cinema 4D

Ist Cinema 4D geöffnet, findet ihr das Plugin unter dem Menüpunkt Python > Plug-ins > KiCapOSC

Startet ihr das Plugin, erscheint ein Dialogfenster:



- Um eine Verbindung mit dem im Hintergrund laufenden OSCele-
ton herzustellen, müsst ihr auf den Button [Start/Stop Server](#) klicken
- Über die Schaltfläche [Make Object](#) werden Nullobjekte für den
jeweiligen getrackten Körperpunkt erstellt
- Verbindet ihr diese einzelnen Objekte wiederum mit den gleich-
namigen Linkboxes des Dialogfensters, könnt ihr die Punkte mit
eurem getrackten Körper im Cinema 4D bewegen

Bei Fragen wendet euch gerne an uns. Ansonsten natürlich viel Spaß
mit der Kinect und Cinema 4D.

Freut euch auf das nächste Tutorial – Grüße vom Kinaction Team