



## « Interfaces naturelles : la technologie Kinect disponible aujourd'hui pour le développement de nouvelles applications sur PC Windows »

Microsoft rend disponible le kit de développement Kinect pour Windows. Réservé dans un premier temps à des utilisations non commerciales, ce kit donne la possibilité aux développeurs et chercheurs d'inventer les nouveaux usages sur PC qui bénéficieront de la reconnaissance gestuelle via la technologie exclusive Kinect. Le champ des possibles est immense : robotique, expériences immersives, gestion du handicap...

Microsoft France et ses partenaires présenteront les premières applications, le 28 juin prochain de 14h à 18h.

Pour télécharger le kit : <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/windows/sdk-kinect>

**Issy-les Moulineaux – 20 juin 2011 – Microsoft annonce la sortie du kit de développement logiciel (Software Development Kit) de Kinect pour Windows. Il s'agit d'une version bêta gratuite réservée au développement d'applications non commerciales. Ce SDK s'adresse à une communauté de développeurs, de chercheurs universitaires et de passionnés, désireux de créer de nouvelles expériences et de nouveaux usages sur Windows, grâce à la technologie Kinect qui permet d'interagir avec la machine grâce à la gestuelle du corps. Ce SDK Kinect pour Windows peut être téléchargé dès aujourd'hui, gratuitement, pour développer des applications non commerciales, à partir de la page <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/windows/sdk-kinect>.**

### Kinect : révolution technologique de l'année et expérience inédite

La technologie Kinect, élaborée dans les laboratoires de Microsoft Research, a créé l'événement en ouvrant la voie du divertissement numérique nouvelle génération avec son lancement en novembre dernier. En permettant aux utilisateurs de jouer et de se divertir sans manette, uniquement en faisant bouger leur corps, Microsoft a révolutionné le domaine du jeu et des interfaces naturelles.

Avec des ventes mondiales de plus de 10 millions d'unités, Kinect pour Xbox 360 a officiellement été nommé en mars dernier par le Guinness World Records (anciennement le Livre Guinness des records) « l'accessoire d'électronique grand public qui a connu la plus rapide progression de ses ventes »\*.

Kinect illustre l'engagement de Microsoft en R&D dans le domaine des interfaces utilisateur naturelles (Natural User Interface, NUI), pour créer une informatique plus intuitive, où l'ordinateur est à notre service et interprète nos comportements.

### Des possibilités infinies pour les développeurs et chercheurs



Aujourd'hui, la disponibilité de Kinect sur Windows représente une nouvelle étape et ouvre la voie vers des développements inédits : voir l'exemple de « [NAVI](#) », pour aider les malvoyants à appréhender les obstacles ou encore « [Kinect Powered Lounge Chair](#) » pour aider les paraplégiques à piloter leur fauteuil.

En France, des partenaires Microsoft, tels que Bewise, Ucaya, Wygwam, Infinite Square... présenteront leurs premières réalisations le 28 juin prochain, à l'occasion d'une conférence qui réunira la communauté des développeurs au Campus de Microsoft France.

*« Le SDK Kinect ouvre un nouveau monde aux développeurs qui veulent exploiter les interfaces naturelles sur Windows. Le champ des possibles permis par Kinect est infini. Nous encourageons les développeurs à télécharger le kit et à mettre leur créativité au service de l'éducation, de la santé ou de tout autre domaine de la vie quotidienne »* déclare Jean Ferré, Directeur de la division Développeurs, Plates-formes et Ecosystème.

Le SDK Kinect pour Windows, qui fonctionne avec Windows 7, inclut des pilotes, de nombreuses ressources, des documents d'installation, des API très complètes pour capteurs de flux de données brutes (Raw Sensor Streams), et des interfaces utilisateur naturelles. Le SDK met les fonctionnalités de Kinect à la portée des développeurs d'applications en C++, C# ou Visual Basic via Microsoft Visual Studio 2010.

Microsoft prévoit la diffusion à une date ultérieure d'une version de ce SDK destinée au développement d'applications commerciales.

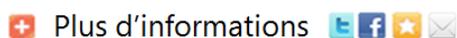
#### Spécificités du SDK Kinect pour Windows :

- **Gestion des Flux des données brutes provenant de capteurs (Raw Sensor Streams).** Les développeurs accèdent aux données brutes du capteur de profondeur, de la caméra couleur et du réseau de quatre microphones. Ils peuvent ainsi travailler sur les flux bruts en provenance du capteur Kinect.
- **Suivi des mouvements (Skeletal Tracking).** Le SDK permet de suivre l'image fil de fer d'une ou de deux personnes évoluant dans le champ de vision de Kinect. Cela ouvre la voie à des applications pilotées par les gestes.
- **Fonctions audio avancées.** Les fonctionnalités de traitement audio incluent un supprimeur de bruit et d'écho sophistiqué, une analyse directionnelle pour identifier la source sonore, et l'intégration dans l'API de reconnaissance vocale de Windows.
- **Facilité d'installation.** Le SDK s'installe rapidement sans manipulation particulière sur Windows 7. Aucune configuration complexe n'est nécessaire et l'ensemble occupe moins de 100 Mo. Les développeurs sont opérationnels en quelques minutes avec un capteur Kinect

autonome standard, tel qu'on peut le trouver dans le commerce.

- **Documentation très complète.** Le SDK inclut plus de 100 pages de documentation technique de grande qualité. En plus des fichiers d'aide fournis, la documentation inclut une analyse détaillée des exemples fournis avec le SDK.

\* Kinect pour Xbox 360 est l'accessoire d'électronique grand public à avoir connu la plus rapide progression de ses ventes : en moyenne 133 333 unités vendues par jour pour un total de 8 millions d'unités durant les 60 premiers jours de commercialisation, entre le 4 novembre 2010 et le 3 janvier 2011. La validation de ce record fait suite à la dernière publication du Guinness World Records 2011 Gamer's Edition.

 Plus d'informations    

**Pour télécharger le SDK de Kinect pour Windows :** <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/windows/sdk-kinect>

**En savoir plus sur la conférence du 28 juin :** <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/les-apres-midi-du-developpement.aspx>

[www.microsoft.com/france](http://www.microsoft.com/france)

<http://twitter.com/microsoftfrance>

[Espace presse Microsoft France](#)

### Microsoft

Béatrice Matlega - 01 57 75 48 33 - [beatma@microsoft.com](mailto:beatma@microsoft.com)

Sandra Valérii – 01 57 75 75 71 – [savalerii@microsoft.com](mailto:savalerii@microsoft.com)

### Agence i&e Consultants

Séverine Godet – 01 56 03 12 13

Sophie Touchot – 01 56 03 14 74

[microsoft@i-e.fr](mailto:microsoft@i-e.fr)