



## ▼ ごあいさつ ▼

日頃は **NEZUGROUP** とお取引頂きまして、誠にありがとうございます。

- 今回の NEZU システム通信は、
- ① 鉄鋼関連情報 (社団法人鉄鋼連盟 2014 年 3 月発表)
  - ② 「キネクト」についてお届け致します。

## ① 鉄鋼関連情報

下記 URL より社団法人鉄鋼連盟が発表した『鉄鋼需給の動き 2014 年 3 月』の資料を閲覧することが出来ます。(次回公表は 4 月下旬予定です。)

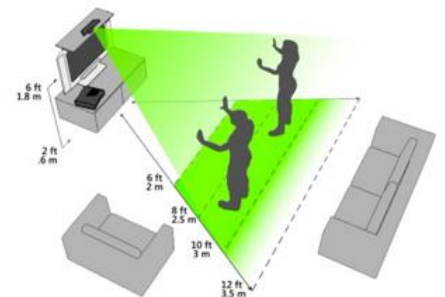
<http://www.jisf.or.jp/data/jyukyu/documents/jyukyu1403.pdf>

## ② キネクト

### ■Kinect (キネクト) とは

マイクロソフトから 2010 年に自社のゲーム機用の周辺機器として発売されました。カメラや各種センサーによって人(骨格)を認識し、身体の動きやジェスチャーの情報をゲーム(プログラム)に伝える事が出来ます。

ゲームの物理コントローラを用いずに操作ができる、「体感型のゲームシステム」の開発が可能になり、ジェスチャーや音声認識によって直観的で自然なゲームプレイが可能となりました。



当初はゲーム用でしたが、2012 年 2 月に『Kinect for Windows』が発売されました。これにより、Windows パソコンで動くプログラムの作成が可能になり、産業用のシステムにも応用が可能になりました。

導入事例としては、手術中に執刀医が「手をかざす」「手を振る」などのジェスチャーでディスプレイ上に表示された患者の各種画像を操作できるシステムがあります。従来は執刀医が助手に操作をさせ、「もう少し左」、「もう少し拡大」と中々自分の見たい状態になるまでに会話が必要でしたが、自分で操作出来る(ジェスチャーによる非接触での PC 操作)事でスムーズに手術が進行するようになりました。

また、コンビニ等の販売店で客の動作を分析して、商品の関心度合いを検知するシステムの開発に乗り出す企業も出ています。

<http://www.xbox.com/ja-JP/kinect>

