## 数据处理

处理函数接口在类的CDataProcess里，其中

* void CDataProcess::ProcessSrc(stWP\_K\_3D\_Object\* in3DObj)为未变换的数据处理函数，参数里的in3DObj指向一个未经过旋转处理的三维数据集合。
* void CDataProcess::ProcessTransfom(stWP\_K\_3D\_Object\* in3DObj) 为变换后的数据处理函数，参数里的in3DObj指向一个已经经过旋转处理的三维数据集合。旋转和平移根据两个参数进行，CDepthTo3D类中的：
  + double m\_fCameraAboveGround; //kinect相对于地平面的高度，单位为米
  + double m\_fCameraPitch; //Kinect的俯仰角度（0~360）

这两个参数可以在CDepthTo3D::CDepthTo3D(void)函数里修改初始值。

## 文本信息输出

在CDataProcess类里，可以通过如下方式进行文本信息输出

* PrintDis(strTmp); 输出到界面左下角的文本框里，新的字符串会覆盖久的字符串
* PrintList(strTmp); 输出到界面右边的列表框里，新的字符串不会覆盖久的字符串

## 图像信息输出

在CDataProcess类里，可以通过如下方式进行右上角图形图案的输出

* 为unsigned char dataShow[320\*240\*3];里的变量赋值，这是一个320\*240的RGB的图形数组。