

TD 6 Réalité Virtuelle : WaterWallSkeleton



- Objectif : Reprise du TD 5 – « WaterWall »
 - Traiter cette fois le flux Skeleton (en plus du flux RGB)
 - Conception d'un nouveau projet
« Kinect_WaterWall_Skeleton »
 - Ce projet doit encore simuler la présence d'un mur d'eau devant l'utilisateur
 - Restituer la vue RGB de la Kinect
 - Faire en sorte que si l'utilisateur bouge sa **main droite exclusivement**, il provoque alors des ronds dans l'eau...