

TD 1 Réalité Virtuelle : Yeux Virtuels

■ Du REEL dans beaucoup de VIRTUEL



□ Projet « Yeux Virtuels » : La souris impacte le « monde virtuel 2D »

- Les yeux (voir [ellipse](#)) doivent suivre les mouvements réels de la souris
- ... en proportion des mouvements au sein de la fenêtre (voir [map](#))
- Clic droit : verrouillage des yeux dans la position actuelle (voir [boolean](#))
- Molette : change la couleur de fond (voir [hue](#), [colorMode](#));
- Drag : éventuellement, gestion du drag, en effectuant une action quelconque...
- Appui sur touche(s) clavier : différentes actions, telles que l'affichage des noms / prénoms (voir [text](#)), affichage d'un taux de rafraîchissement, ...
- Clic : active ou non une image (JPG, PNG, ...) attention : image (dans le dossier « data »), préchargée dans [setup](#) (voir [PImage](#), [loadImage](#), [image](#), [.resize](#))

