

# TD 5 Réalité Virtuelle : WaterWall



- Objectif : Suite du TD 4 – traitement des deux flux RGB et Depth
  - Analyse du projet « WaterWall » fourni
    - Tester une des versions du projet, utilisant la webcam (Capture ou Sarxos)
    - Analyser les fonctions événementielles sur la souris : `mousePressed()`, `mouseDragged()`
    - Noter l'appel systématique dans le `draw()` de `GenererOndulations()`
  - Conception d'un nouveau projet « Kinect\_WaterWall »
    - Ce projet doit 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, **en avançant vers la Kinect**, il provoque alors des ronds dans l'eau...

