

Creador de World Terrain

Adrián Ponce Balseiro.
4º ESNE Middleware.

La herramienta que he decidido desarrollar es un creador de terrenos. Se solicitará al usuario una textura en escala de grises y generará a raíz de ella un terreno que se podrá extraer y guardar en “.xml”. Además dentro de la herramienta, se le darán una serie de opciones al usuario para retocar su terreno:

- Largo / Alto del terreno (x, z).
- % de altura (y).
- % de definición del terreno (nº de filas y columnas para dividir el terreno y que sea más o menos lowpoly).
- Color del terreno / Añadir textura.