TP WebGL – Génération d’une forêt

# Sujet

Dans le cadre du cours d’infographie, nous sommes amenés à réaliser un petit projet afin de mettre en pratique et expérimenter la théorie vue en cours.

# Objectifs principaux

Le but de ce projet est de reprendre l’exemple numéro 10 du chapitre 8 (MakingASmallForest) afin de l’améliorer et lui ajouter différents éléments.

Il faudra au final réussir à afficher une quantité significativement plus grande d’arbres à l’écran, le tout toujours à 60 fps.

L’affichage du framerate sera fait par le code, ce n’est pas un logiciel tiers qui s’en chargera.

L’ajout d’un sol à la forêt serait également souhaitable, avec si possible une gestion de l’altitude (enneigement, plus d’arbres à une certaine hauteur).

# Objectifs secondaires

Ajouter une gestion de l’altitude.

Implémentation de différents types d’arbres.

Permettre à l’utilisateur de se déplacer dans le décor.