

Rendu TP 1-2

FOUGUES Axel

Voici le git ou vous trouverez l'intégralité de mon code:

<https://github.com/AxelFougues/GameEngine.git>

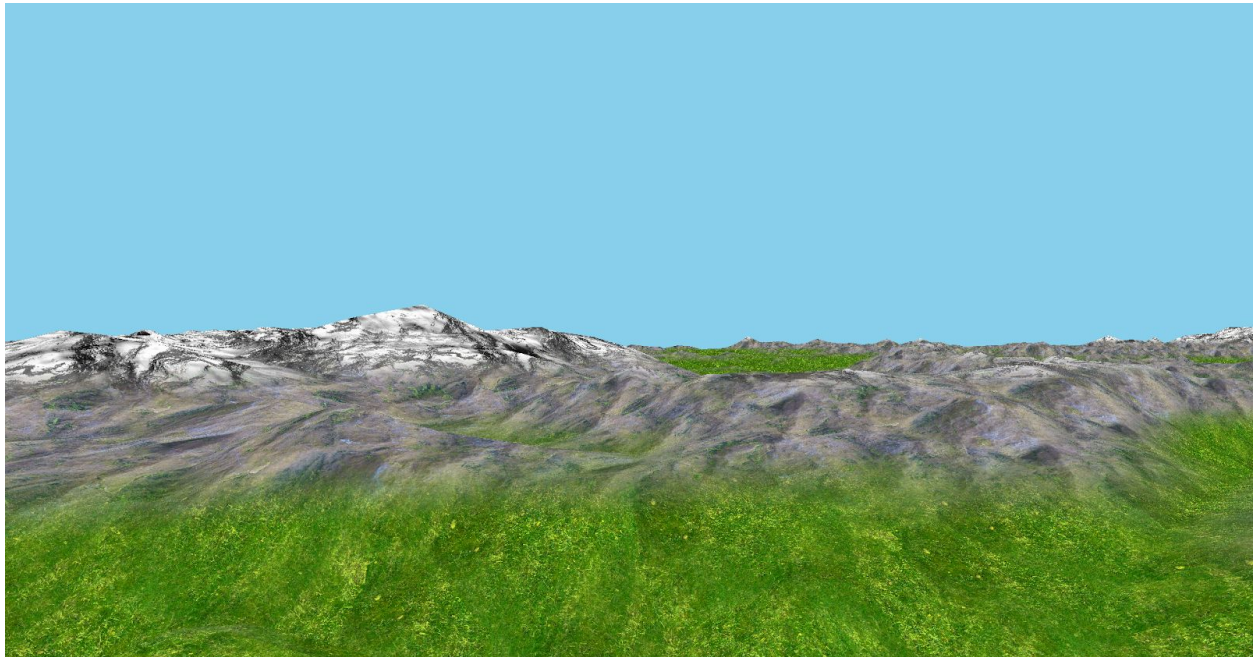
Dans cette dernière version j'utilise une map de dimension 124 et la heightmap est appliquée dans le vertex shader. Les textures sont appliquées dans le fragment shader selon des seuils l'altitude arbitraires.

Dans la vue libre vous pouvez utiliser W-A-S-D pour vous déplacer horizontalement et Space/Shift pour monter/descendre.

En supplement:

- J'ai re-scale et mélangé les textures aux frontières pour un rendu plus "réaliste".
- J'ai changé la couleur du fond en une couleur de ciel bleu.
- J'ai ajusté la vitesse de rotation à la souris qui donnait un peu le mal de mer.

Voici un image du résultat:



Et avec un peu d'imagination:

