

Moteurs de Jeux

Compte Rendu de TP2

Question 1 :

Il a d'abord fallu charger l'image, en l'insérant dans les ressources et en la chargeant, ce que j'ai eu du mal à trouver, vu qu'un simple path valide ne suffit pas. Une fois ceci fait, faire correspondre la valeur d'une couleur à la valeur z du QVector3D était direct. Il a fallu toutefois ajuster la hauteur a des niveaux raisonnables en la faisant correspondre à une proportion bien plus faible.

Question 2 :

Il a d'abord fallu trouver la fonction correspondante, puis simplement constater que la vitesse n'était pas bonne et la rectifier.

Question 3 :

La mise à jour du terrain me semble être contrôlée par update(), mais la présence du timer pourrait indiquer autre chose. Toutefois, en modifiant la valeur envoyée au timer, les rotations semblent plus ralentir ou accélérer que simplement avoir une fréquence des mises à jour des images affichées sans changer la position réelle à un instant.

Ajouter un paramètre pour tout de même changer le timer a été facile, mais la nature exacte de la manière de procéder à partir de la valeur me reste mystérieuse.

Afficher 4 fenêtres a ensuite été direct à partir du main.

Modifier la vitesse de manière identique a nécessité de créer une variable statique.

Bonus :

Voir précédent TP.

La texture a été faite à partir d'une image chargée et appliqué avec des QVector2D aux sommets, avec une image permettant d'avoir un niveau de noir correspondant à la profondeur, en adaptant les bornes du paramètre z aux bornes [0 ;1] de l'image.