

**„KONWERSJA DWUWYMIAROWEGO  
TERENU W POSTACI MAPY  
WYSOKOŚCIOWEJ NA TEREN  
TRÓJWYMIAROWY Z  
WYKORZYSTANIEM DIRECT X.”**

Dudek Piotr,  
Smoli Mateusz  
Stachyra Krzysztof

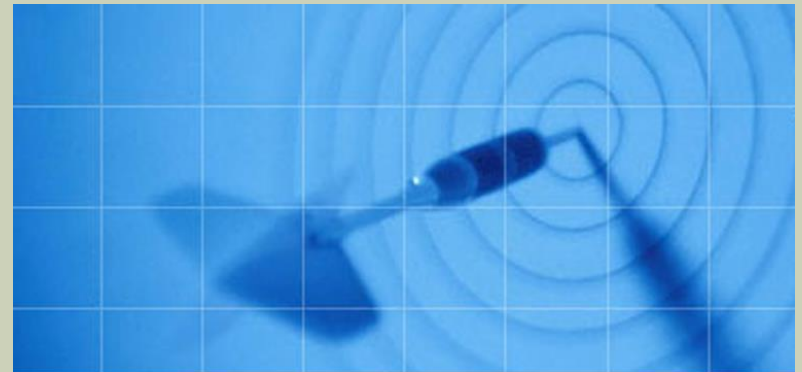
# SPIIS TREŚCI

- Cele projektu
- Dane wejściowe
- Założenia funkcjonalne
- Efekt końcowy
- Pytania



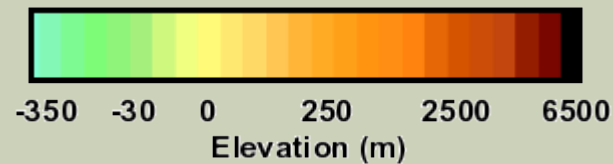
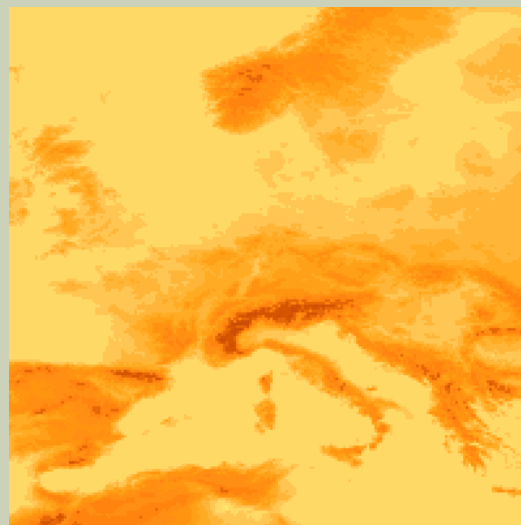
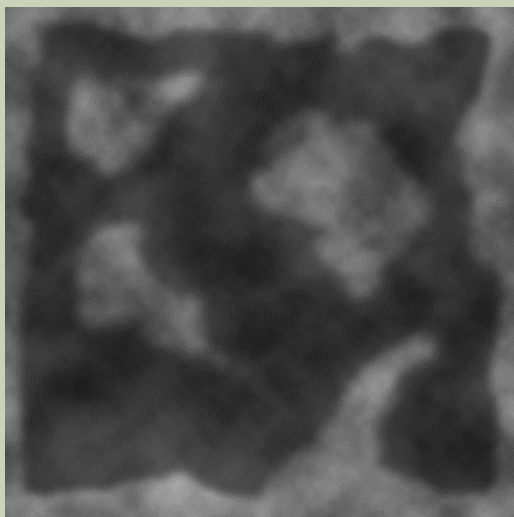
# CELE PROJEKTU

Modelowanie obiektów 3D  
+  
Systemy GIS



# DANE WEJŚCIOWE

- jpg, kolor
- jpg, czarno-biała
- GeoTIFF



# ZAŁOŻENIA FUNKCJONALNE

- wykorzystanie mapy wysokościowej terenu dla danych wejściowych
- wykorzystanie technologii DirectX do modelowania terenu 3D
- obracanie i poruszanie po scenie (najpierw jako "duch", ewentualnie później po powierzchni)
- płynne poruszanie po scenie
- „realistyczny” wygląd nieba:
  - ~~zwykła siatka trójkątów z teksturą~~
  - SkyBox, SkySphere
- na początku jeden rodzaj terenu (później można będzie rozróżnić i dodać tekstury wody, zieleni, itd.)



# EFEKT KOŃCOWY



# THE END

## Pytania?

...Nie? W takim razie dziękujemy za uwagę.