

HAI819I - Moteurs de jeux – TP2

Noura Faraj ✉ noura.faraj@umontpellier.fr

Objectif

Le but du premier TP est de créer un terrain en utilisant une carte d'altitude. Dans ce travail, chaque étudiant aura pour but de réaliser différentes tâches :

- Utiliser une carte de hauteur pour mettre à jour le terrain
- Appliquer différentes textures en fonction de la hauteur
- Enrichir les déplacements de caméra

Question 1

1. Modifier votre TP précédent pour lire une carte d'altitude (height map) et afficher un terrain dont l'altitude en chaque point est donnée par la carte fournie.
2. Appliquer des textures en fonction de l'altitude des sommets (grass en bas, rock ensuite et snowrocks pour les sommets les plus élevés).
3. Permettre d'augmenter/diminuer la résolution du terrain en appuyant sur les touches +/-

Question 2

Créer un mode de déplacement libre de la caméra permettant d'utiliser le clavier pour avancer, reculer, et déplacer la caméra de gauche à droite.

Question 3

1. Proposer un autre mode d'affichage pour regarder le terrain sous un angle de 45 degrés, et le faire tourner autour de son origine avec une vitesse constante.
2. Utiliser les flèches UP et DOWN pour modifier les vitesses de rotations de votre terrain.
3. Permettre de passer d'un mode de caméra libre à orbital en appuyant sur c.