Rapport, mappeinnlevering visualisering og simulering

LAS-filen konverterte jeg om til en .txt fil ved bruk av laszip. Jeg leser inn leser inn punktdataen i C# og rendrer punktskyen som kuber.

Lager en flate ved bruk av triangulering. Trianguleringen danner kvadrater ved hjelp av to sammensatte trekanter. Brukeren kan bestemme oppløsning/antallet kvadrater som danner den sammensatte flaten, eksempel: Med oppløsning på 20 danner jeg en kvadratisk flate satt sammen av 20x20 kvadrater.

Høyden til hver vertex bestemmes ved at jeg lager et kvadratisk område rundt hver vertex i trianguleringen og ser så etter punkter som ligger innenfor kvadratet. Punktene som ligger innenfor kvadratet, blir lagt til i et array og jeg tar deretter gjennomsnittet av Y koordinaten (i spillmotoren Unity er Y koordinaten høyde koordinaten) og setter vertexen sitt Y koordinat lik gjennomsnittet av punktene funnet.

Hva som mangler og skal gjøres:

Simulerer kuler/regndråper som kan skli/rulle rundt på planet

Tegne banen kulene tar

Kollisjon mellom kulene

Kulene ruller