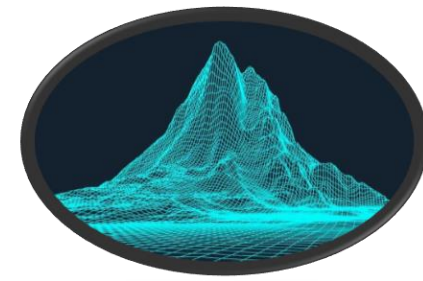


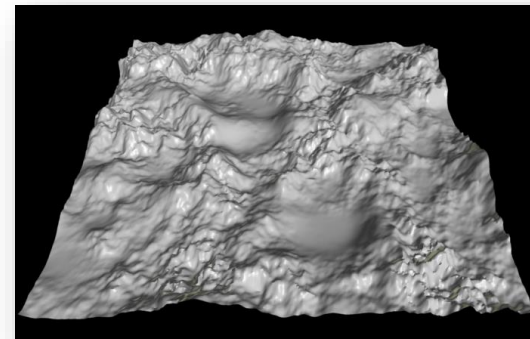
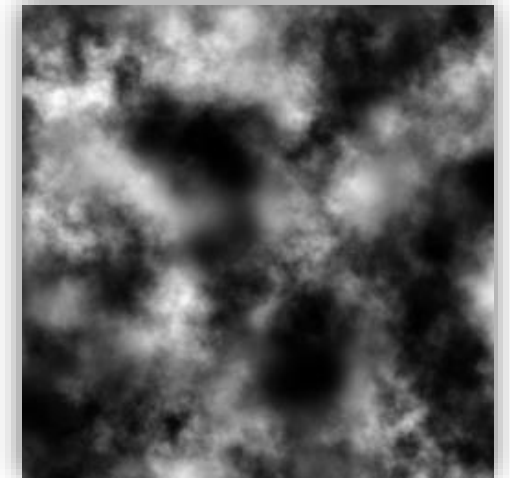
Heightmap

Medientechnik 5

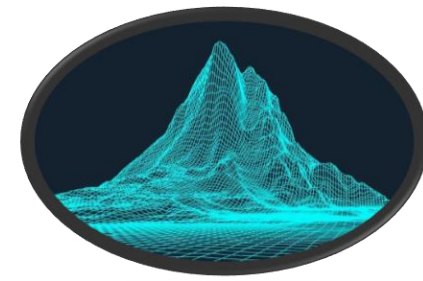
Heightmap



- Die Heightmap (Höhenfeld) bezeichnet in der Computergrafik zweidimensionale Felder, die ein Höhenrelief beschreiben.
- Häufigster Anwendungsfall sind Terrains (Landschaften) und andere eher größere Oberflächen.
- Es handelt sich dabei um Grafiken, die Höheninformation in Form von Farbwerten (Graustufen) codieren.
- Jedes Pixel stellt einen Höhenwert dar (0-255) und erfordert einen Vertex.
- Je 4 Pixel definieren 2 Dreiecke.



Heightmap



	0	1	2	3	4
0	1	1	1	2	2
1	1	1	2	2	2
2	0	1	2	2	1
3	0	1	1	1	1
4	0	0	0	0	0

heightmap

