

TP 2

Heightmap Based Terrain

Se deberá desarrollar un shader capaz de generar y texturizar un terreno basándose solo en su Heightmap. Para lo mismo se deberá cumplir con las siguientes pautas:

- Se deberá crear una escena con un plano (primitiva de Unity).
- El shader deberá utilizar un Heightmap e implementar Tessellation y Vertex Offset.
- Tanto la cantidad de iteraciones de Tessellation como la distancia de Offset de los vértices deberá poder ser modificada desde el inspector del material.
- Se deberá generar en tiempo real un Splatmap teniendo en cuenta el heightmap implementado y una rampa de colores.
- Deberá utilizarse la información del splatmap del punto anterior para texturizar Albedo, Normals, Occlusion, Smoothness y Metallic. Se deberá contar con al menos 3 sets de texturas.

