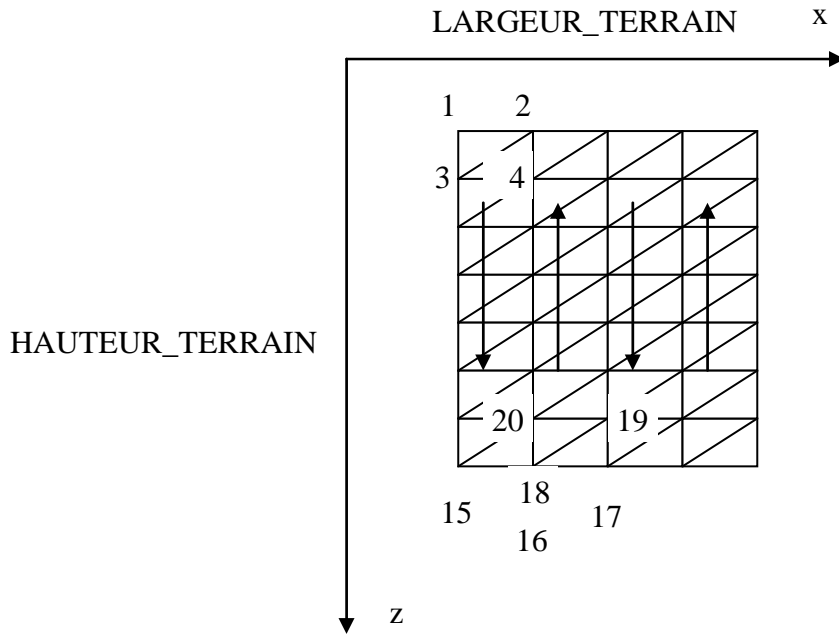


Numérotation des points avec des TRIANGLE_STRIP (anti-parallèles) :



```
#define LARGEUR_TERRAIN 5
#define HAUTEUR_TERRAIN 8
int xx, zz, zDebut = HAUTEUR_TERRAIN, zFin = 0;
int nStep = 1;
GLfloat hauteur[LARGEUR_TERRAIN][HAUTEUR_TERRAIN];

glFrontFace(GL_CW);          // Dans le sens des aiguilles d'une montre

glBegin(GL_TRIANGLE_STRIP);
for(xx = 0; xx < LARGEUR_TERRAIN-nStep; xx += nStep)
{
    if(zDebut == 0)
    {
        zDebut = HAUTEUR_TERRAIN;
        zFin = 0;
        nStepZ = -nStep;
        for(zz = zDebut-nStep; zz >= zFin; zz += nStepZ)
        {
            glVertex3f((float)xx+nStep, hauteur[xx+nStep][zz], (float)zz);
            glVertex3f((float)xx, hauteur[xx][zz], (float)zz);
        }
    }
    else
    {
        zDebut = 0;
        zFin = HAUTEUR_TERRAIN;
        nStepZ = nStep;
        for(zz = zDebut; zz < zFin; zz += nStepZ)
        {
            glVertex3f((float)xx, hauteur[xx][zz], (float)zz);
            glVertex3f((float)xx+nStep, hauteur[xx+nStep][zz], (float)zz);
        }
    }
}
glEnd();
```

Le tableau **hauteur**[LARGEUR_TERRAIN][HAUTEUR_TERRAIN] à deux indices contient les hauteurs du terrain (valeurs de y en OpenGL).