

Rapport Individuel – Iteration 3

ARMAGHAN Théo

Durant cette troisième itération, j'ai continué à améliorer les entités animales du projet, en mettant l'accent sur leur apparence et leur comportement.

J'ai d'abord ajouté des modèles 3D pour représenter les animaux. Afin que leurs collisions soient plus cohérentes, j'ai adapté leur bounding box en fonction de leur forme et de leur taille, ce qui les rend plus précises.

J'ai également intégré des animations aux modèles 3D, notamment pour les déplacements : marche, course et saut. Cela rend les mouvements plus réalistes et améliore l'immersion dans le monde voxel.

Un système de taille variable a aussi été mis en place pour les animaux. Chaque entité peut maintenant avoir une taille propre, ce qui ouvre la voie à plus de diversité dans le monde.

Enfin, j'ai modifié la manière dont les animaux se déplacent, afin d'obtenir un comportement plus fluide et plus naturel.