

Prozedurale Stadt-Generierung in High- und Low-Detail

Thema:

Prozedurale Stadt-Generierung in High- und Low-Detail

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Florin Schwappach](#)

BearbeiterIn:

Laurin Muth

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[Entwurf](#)

Stichworte:

[Computergrafik](#), [Prozedural](#), [Virtuelle Welten](#)

angelegt:

2017-01-09

Beginn:

2017-01-01

Antrittsvortrag:

2017-01-23

Abgabe:

2017-04-01

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

Hintergrund

In dieser Arbeit wird eine Erweiterung des CollapseWaveFunction-Algorithmus zur Generierung von Städten entwickelt. Die Erweiterung bezieht sich auf eine mehrstufige Generierung in drei Dimensionen anhand eines prozeduralen Straßengrids.

Zielsetzung der Arbeit

Evaluation des erweiterten Algorithmus hinsichtlich Performanz und Nutzerwirkung.

Konkrete Aufgaben

Nach Absprache mit dem Betreuer.

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/prozedurale_stadt-generierung_in_high-_und_low-detail

Last update: **01.10.2019 12:02**

