Prozedurale Stadt-Generierung in High- und Low-Detail

Thema:
Prozedurale Stadt-Generierung in High- und Low-Detail
Art:
BA
Betreuer:
Florin Schwappach
Student:
Laurin Muth
Professor:
Christian Wolff
Status:
in Bearbeitung
Stichworte:
Computergrafik, Prozedural, Virtuelle Welten
angelegt:
2017-01-09
Beginn:
2017-01-01
Antrittsvortrag:
2017-01-23
Ende:
2017-04-01

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?rev=1483972647

Last update: **09.01.2017 14:37**