

Algorytmy grafiki komputerowej

Mgrinż. Michał Sydoryk

Laboratorium 3

Proceduralne wypełnianie środowiska detalami

Pierwsza część laboratorium będzie składała się z 3 instrukcji w których ostatecznym celem jest proceduralne wygenerowanie świata. Laboratorium należy wykonać w dowolnej bibliotece graficznej (OpenGL, DirectX, Vulkan) lub w dowolnym silniku Gier **POD WARUNKIEM SAMODZIELNEGO PISANIA WSZYSTKICH ALGORYTMÓW**

1. Wyszukaj metody proceduralne służące generowaniu wiosek
2. Wyszukaj fragment terenu na którym możliwe jest postawienie wioski
3. Napisz generator wioski, wioska powinna składać się z:
 - a) Domów
 - b) Ulice
 - c) Sklepy
 - d) Kościół
 - e) Szkoła
 - f) Elementy ozdobne: Słupy elektryczne, światła, przejścia dla pieszych, chodniki itp