

Génération procédurale de bâtiments

Alexandre Brochu

24 / 04 / 2015

Département d'informatique
Université de Sherbrooke
Sherbrooke (Qc), Canada, J1K 2R1
Alexandre.Brochu@usherbrooke.ca

- Rapport de recherche no 1 -

Résumé

le travail relié à la création de modèles 3D de villes pour créer un réalisme dans un environnement urbain dans les films ainsi que dans les jeux vidéo devient de plus en plus complexe. On recherche des façons d'automatiser ce travail à l'aide d'algorithmes qui se basent sur la génération procédurale. Ici, on parle d'un de ces algorithmes un peu plus en détail.

Table des matières

Liste des tableaux	3
Liste des figures	3
1 Mise en contexte	4
2 Présentation de l'état de l'art	4
2.1 Génération Procédurale	4
2.2 Première Technique *auteur + année*	4
2.3 Deuxième Technique *auteur + année*	4
3 Méthode Choisie	4
3.1 Théorie	4
3.2 Exemples	4
3.3 Outil Existant	4
4 Conclusion	4
Bibliographie	5

Liste des tableaux

Liste des figures

1 Mise en contexte

On met en contexte en ce moment.

2 Présentation de l'état de l'art

Intro to section 2.

2.1 Génération Procédurale

GÉNÉRATION PROCÉDURALE

2.2 Première Technique *auteur + année*

PREMIÈRE TECHNIQUE EXPLIQUÉE

2.3 Deuxième Technique *auteur + année*

DEUXIÈME TECHNIQUE EXPLIQUÉE

3 Méthode Choisie

Intro to section 3.

3.1 Théorie

THÉORIQUEMENT

3.2 Exemples

EXEMPLES

3.3 Outil Existant

OUTIL EXISTANT

4 Conclusion

This is the end.

Bibliographie