**Verslag PGT:**

**Procedurally Generated Terrain**

Naam: Jonathan Vercammen

Klas: 3ICT

Schooljaar: 2022-2023

Inhoud

[1 Doelstelling 1](#_Toc493001726)

[2 Benodigdheden 1](#_Toc493001727)

[3 Werkwijze 1](#_Toc493001728)

[4 Meetresultaten 1](#_Toc493001729)

[5 Berekeningen 1](#_Toc493001730)

[6 Grafieken 1](#_Toc493001731)

[7 Besluit 1](#_Toc493001732)

# Doelstelling

# Noisefuncties

## Introductie

Twee hoofdsoorten (puntsgewijs en rastergewijs)

(Worley noise)

Focus op raster

<https://en.wikipedia.org/wiki/Lattice_graph#:~:text=In%20graph%20theory%2C%20a%20lattice,in%20the%20group%2Dtheoretical%20sense>.

Gradient en value noise

## Gradient noise

Simplex noise, Perlin noise, layered (fractal) noise

Kleine overview van een aantal noisefuncties. Voor- en nadelen.

### Simplex noise

### Perlin noise

Later verder in detail uitgelegd

### Fractal noise

## Value noise

## Toespassingen

Procedural generation, graphics, video games

# Perlin noise

# Procedurally Generated Terrain

# Unity demo’s

# Besluit

# Codefragmenten

# Figurenlijst

# Bronvermelding