

[HAI809I - Projet] Compte Rendu N°8



Yahnis Saint-Val (yahnis.saint-val@etu.umontpellier.fr)

Léa Serrano (lea.serrano@etu.umontpellier.fr)

16 avril 2023

Génération procédurale de cartes d'environnement

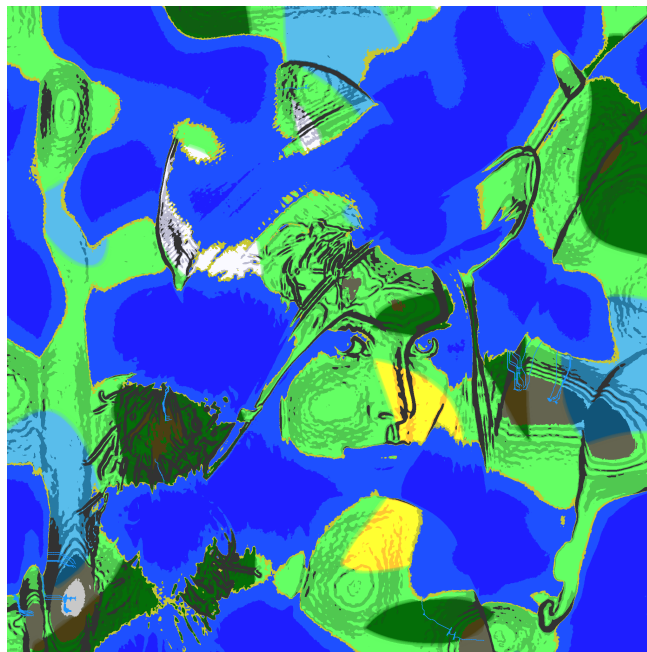


FIGURE 1

1 Carte de biomes

Nous avons amélioré notre carte de biomes en réalisant un léger dégradé entre les zones des biomes afin de faire une transition plus fluide entre les différents biomes. Pour cela nous avons fait en sorte de donner pour valeur aux pixels en bordure d'un biome, la moyenne pondérée des couleurs en pondérant avec la distance entre les couleurs des biomes.

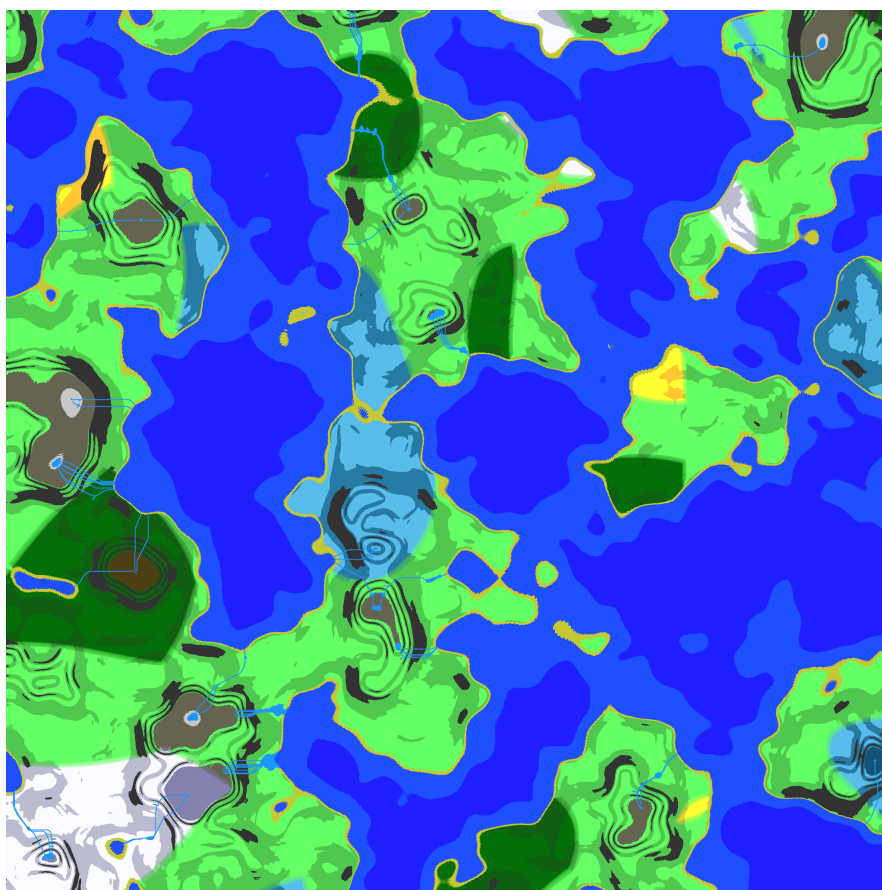


FIGURE 2 – Carte de biomes améliorée

On a aussi effectué des tests pour voir ce que cela rendait si on part d'une image de base. On a donc testé de générer une map à partir de l'image de Lena.

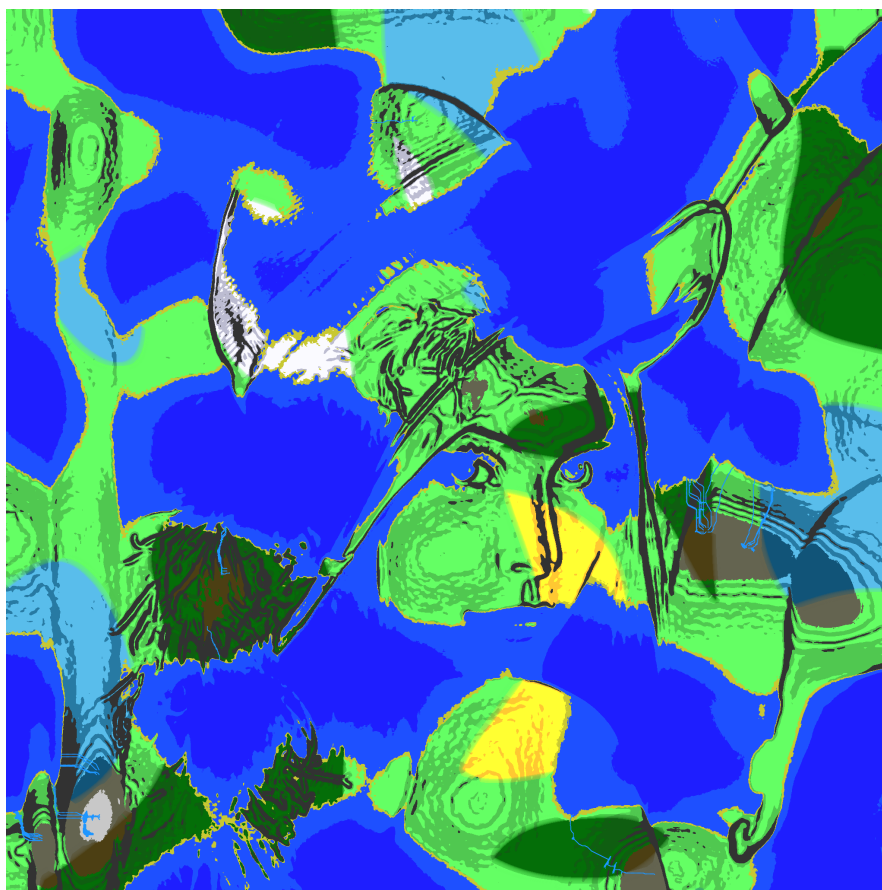


FIGURE 3 – Carte de biomes en partant de l'image de Lena

2 Cartes de points d'intérêts

Nous avons ajouté une fonctionnalité à notre interface QT permettant d'afficher la carte finale avec les points d'intérêts placés dessus.

La carte finale est pour l'instant la carte de biome (mais nous allons créer une nouvelle carte qui sera un peu différente), et les points d'intérêts sont matérialisés par des labels affichant leurs noms.

L'utilisateur peut choisir quels points il veut afficher (plaine, cascades, ...) à l'aide de boutons.

Les noms des points d'intérêts sont générés aléatoirement en concaténant 3 syllabes sélectionnées au hasard.

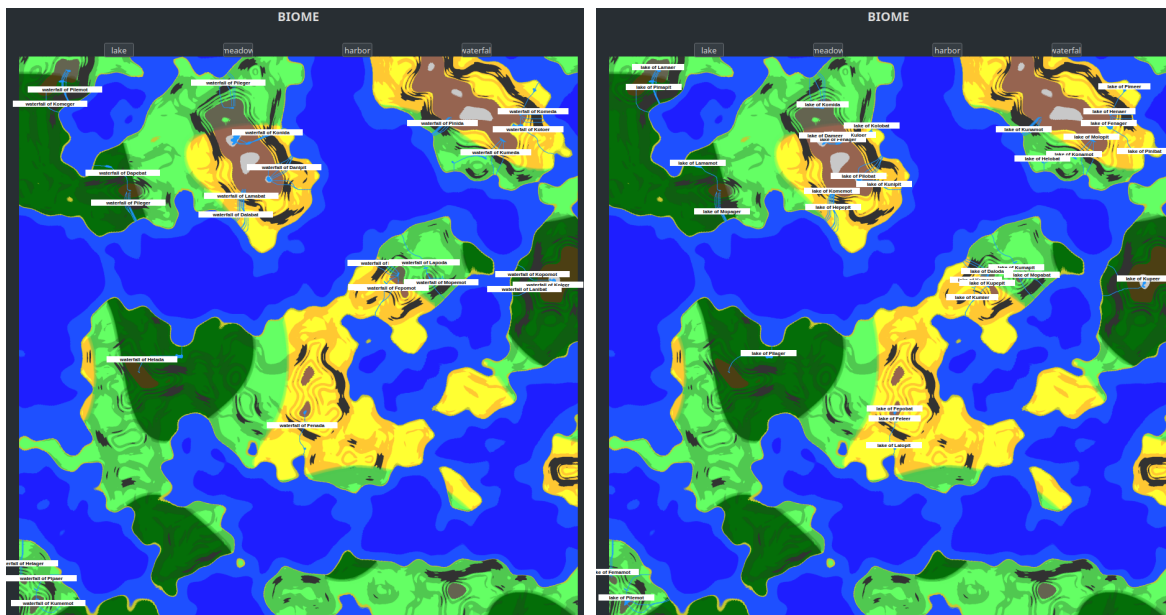


FIGURE 4



3 Objectifs pour la semaine prochaine

Nous allons terminer notre vidéo pour mardi, puis pauffer certaines choses avant la présentation de la semaine suivante :

Carte finale

Nous allons créer une nouvelle carte qui servira de carte terminale : elle sera composée des biomes, ainsi que de certaines améliorations (comme l'affichage des villes et villages en gris).