1. Приветствие: здравствуйте, меня зовут Корж Даниил Андреевич, ученик 11 класса МБОУ Лицея г. Иркутска и сегодня я хотел бы представить вам свой проект: “Разработка процедурного генератора бесконечных ландшафтов”.
2. Введение:
3. Историческая справка: Первые эксперименты в этой области проводил один из основателей студии Pixar Лорен Карпентер (вторая половина XX века). В 1977-1979 году он экспериментировал с фракталами и дроблением для получения ландшафтов. Это привело к созданию анимационного ролика «Vol Libre».
4. Общий план: процесс создания ландшафта можно поделить на несколько этапов
   1. Создание карты высот
   2. Создание карты биомов
   3. Применение полученных карт
5. Создание карты высот:
6. Алгоритм Diamond-Square: алгоритмов генерации существует великое множество, однако большинство из них являются либо не приемлемыми, либо затратными по времени вычисления.
7. Когерентные шумы:
8. Создание карты биомов:
9. Карта биомов реального мира:
10. Применение к визуальной модели:
11. Хронология развития проекта:
12. Отложенные вычисления:
13. Отложенные вычисления:
14. Система модификаторов:
15. Основные биомы:
16. Технические биомы:
17. Параллелизация: Api Unity3d не потокобезопасен
18. Источники информации: