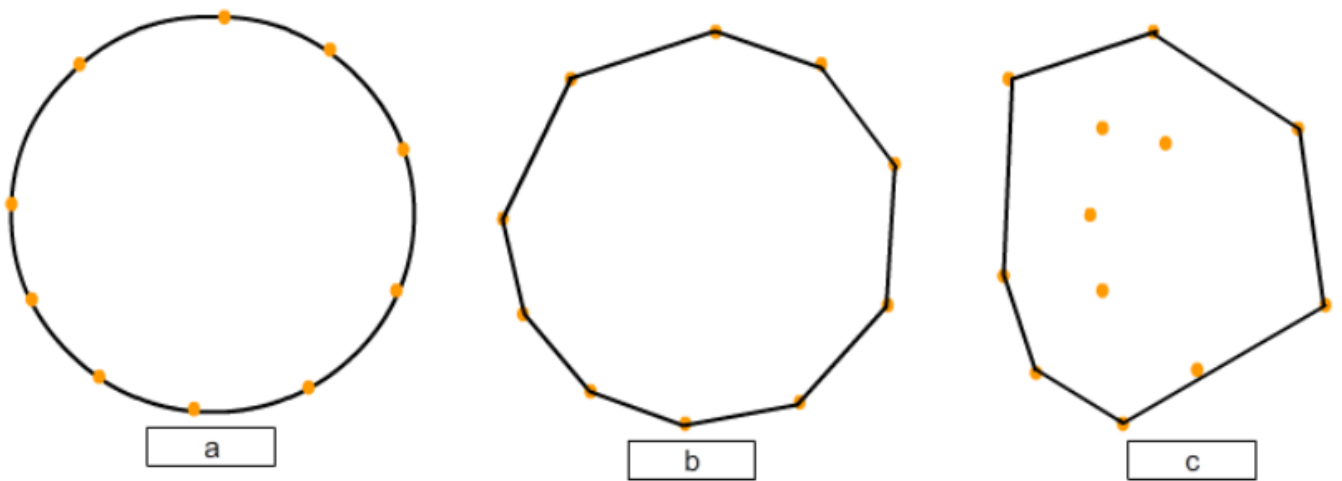


- 基本海岸轮廓线
 - 贝塞尔曲线生成岛屿轮廓
- 手绘风格的山
- 生物群落
- 森林和海洋
- 名称标签的摆放和杂项
- 地图上生成蜿蜒河流的方法(additional)

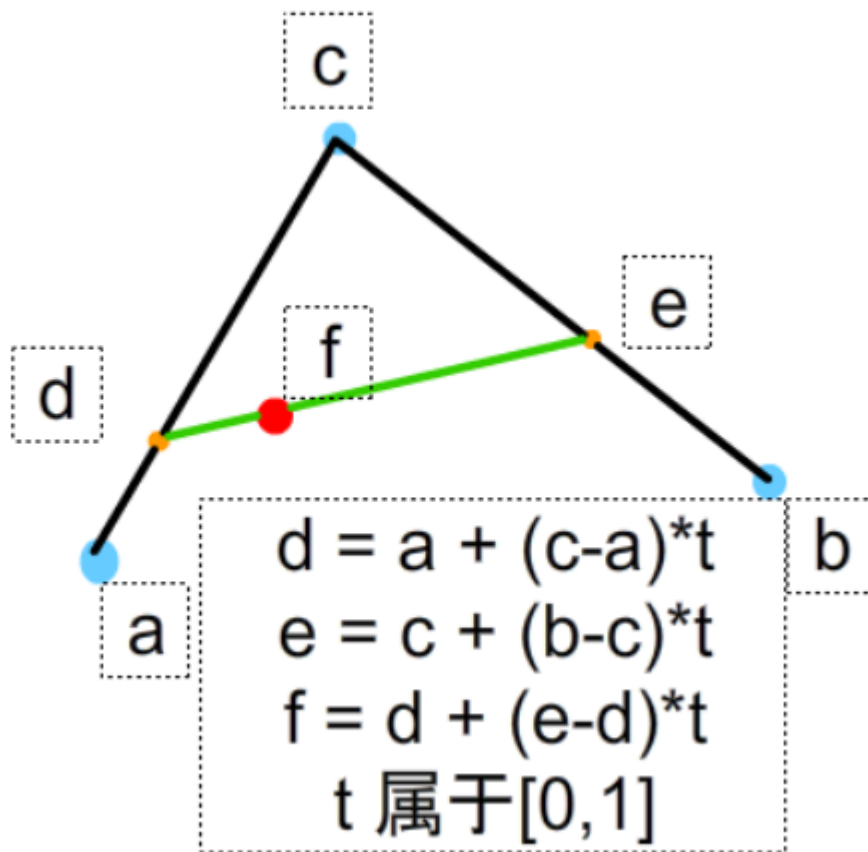
基本海岸轮廓线

贝塞尔曲线生成岛屿轮廓

随机生成一些在指定范围内的点，利用凸包来连接它们。



利用贝塞尔曲线把长直线拆分为短折线。



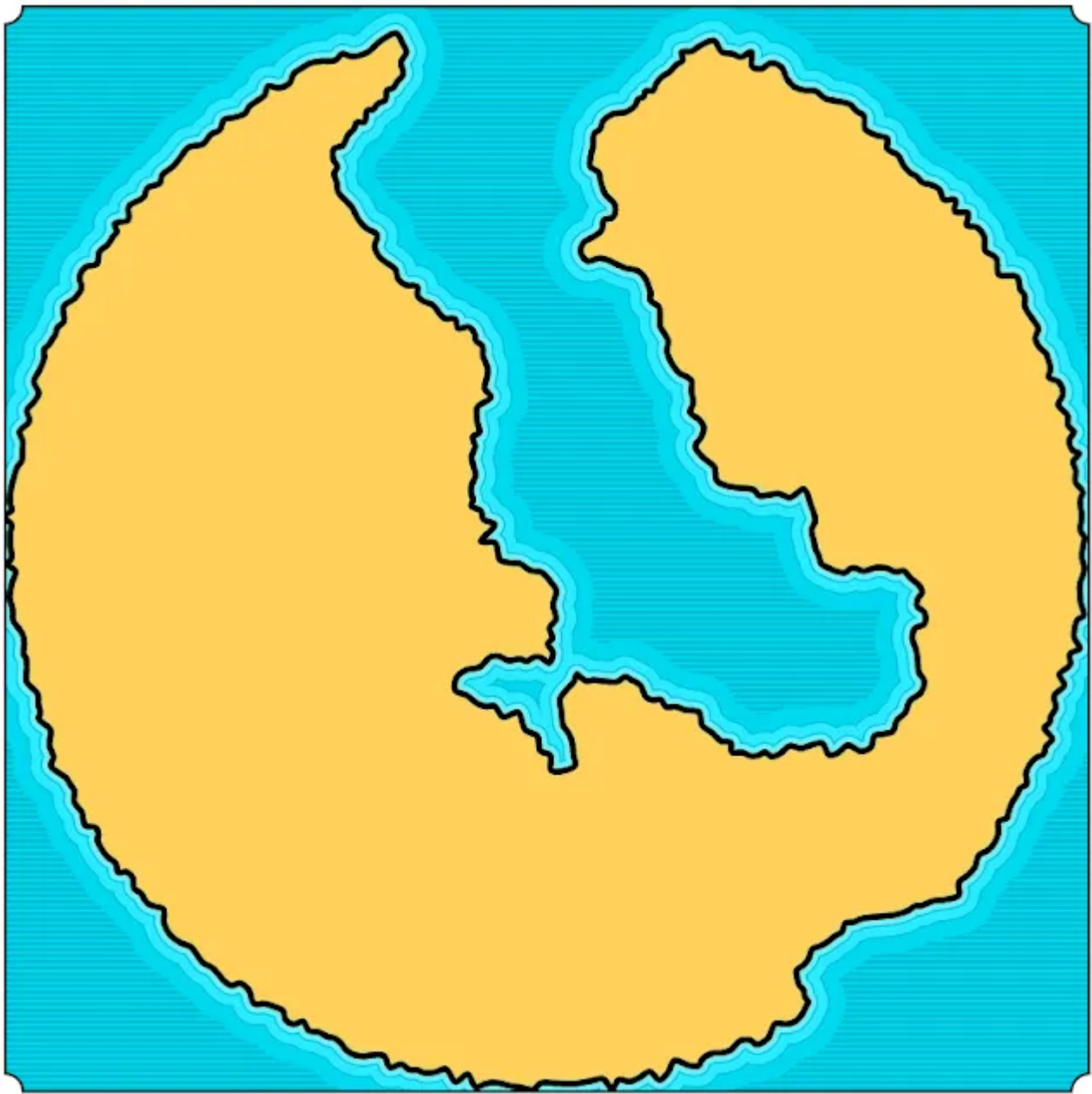
利用噪音生成不规则轮廓 多次随机生成噪音并叠加，模拟自然景观。。（**Perlin**噪音）

+ RGB = [0 , 0 , 0]

(黑)代表低地

+ RGB = [255 , 255 , 255]

(白) 代表高地



此时边缘太规则，需为边缘继续添加噪音，为相邻的边缘添加相近的噪音（利用少数控制点生成大轮廓，再继续细分，绘制出曲折的海岸线）

```
noiseX = new NoiseGenerator();
noiseY = new NoiseGenerator();

for (x = 0; x < mapHeight; y++){
    if(circularMask(x , y , radius) == true){
        x += noiseX(x , y);
        y += noiseY(x , y);
        world[x, y] = land;
    }
}
```

手绘风格的山

生物群落

森林和海洋

名称标签的摆放和杂项

地图上生成蜿蜒河流的方法(**additional**)