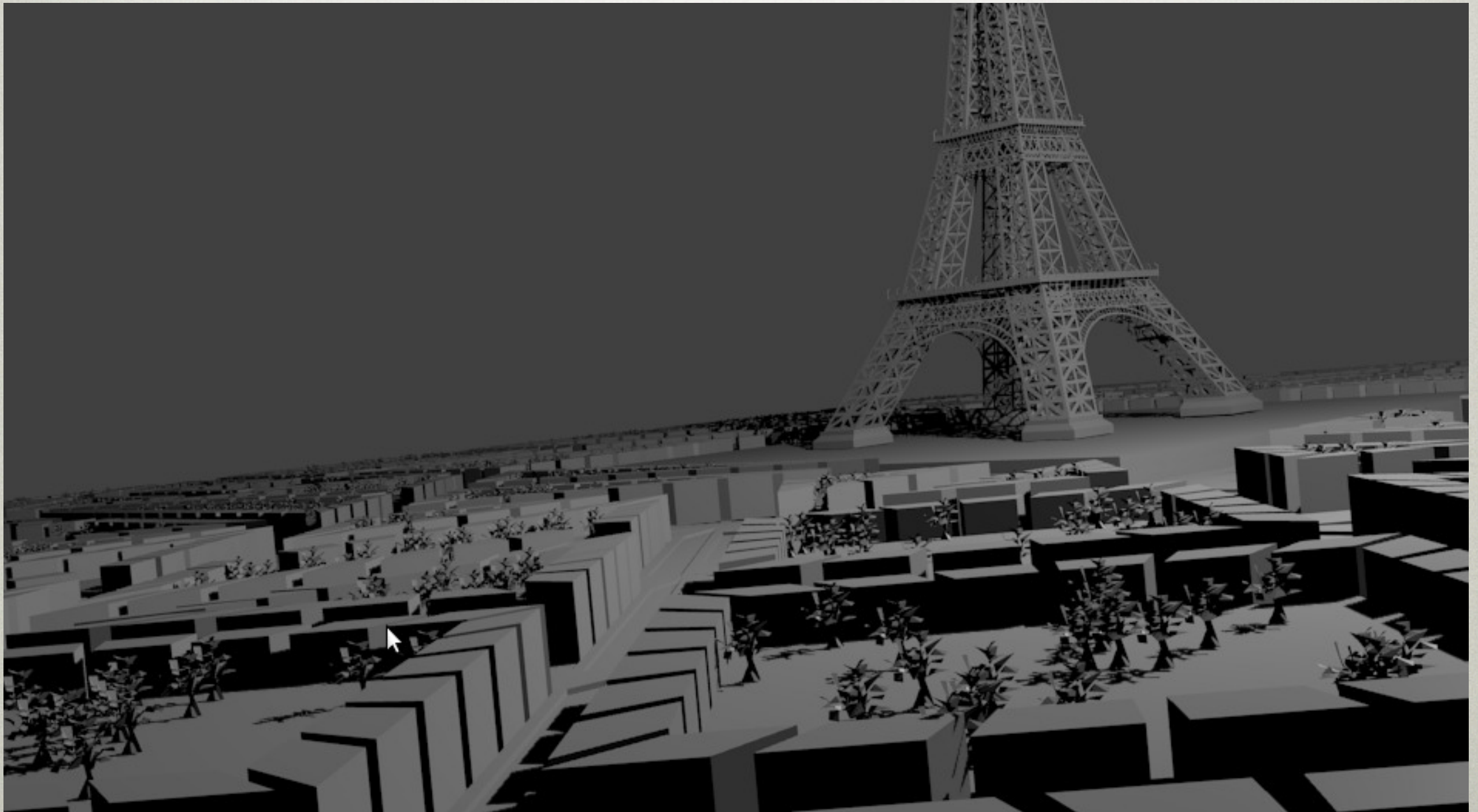


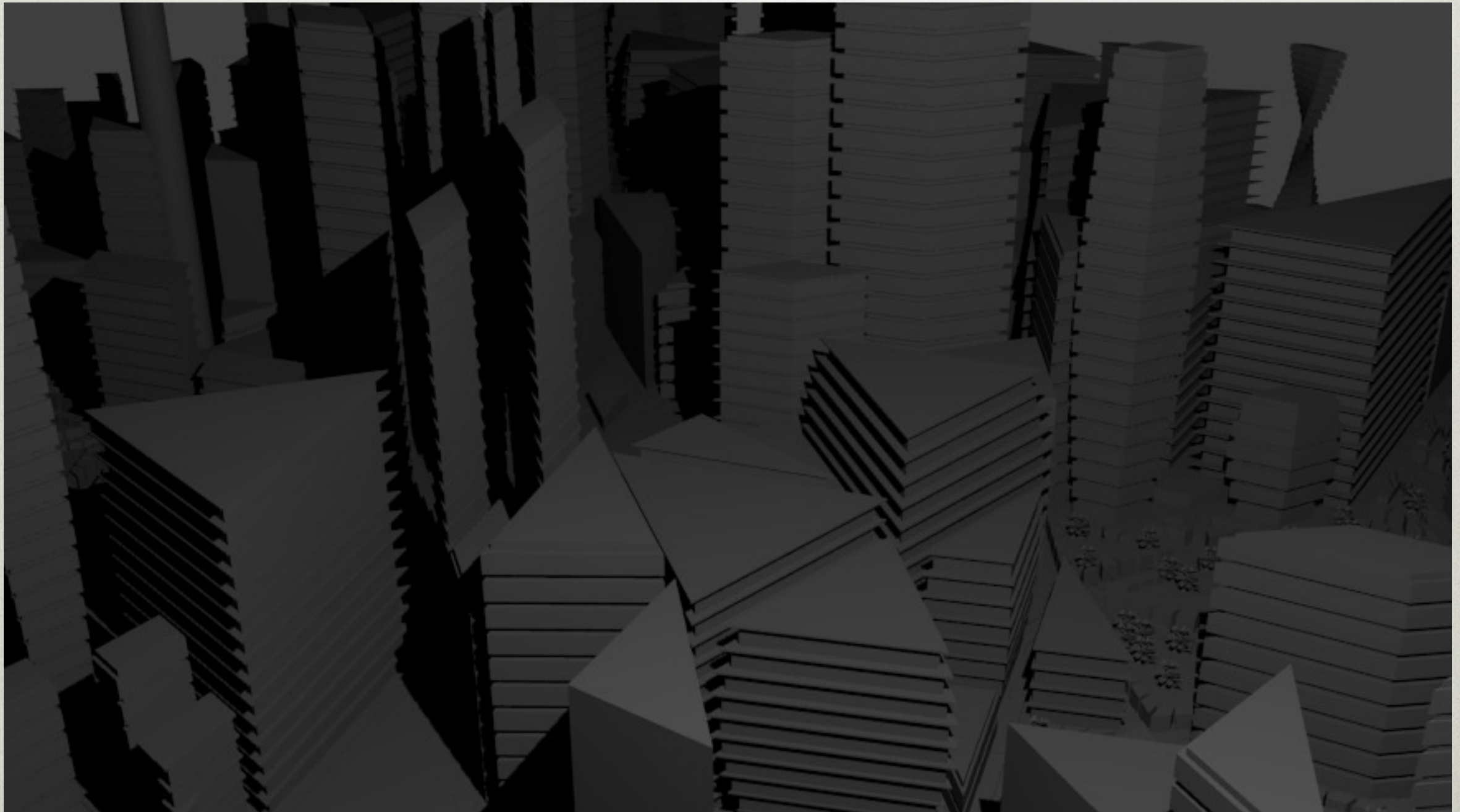
GÉNÉRATION PROCÉDURALE DE VILLES

GUILLAUME COLLOMBET
SILOUANE GERIN
HELENE PERRIER

UNE VUE DE PARIS



QUELQUES BUILDINGS TYPE MANHATTAN



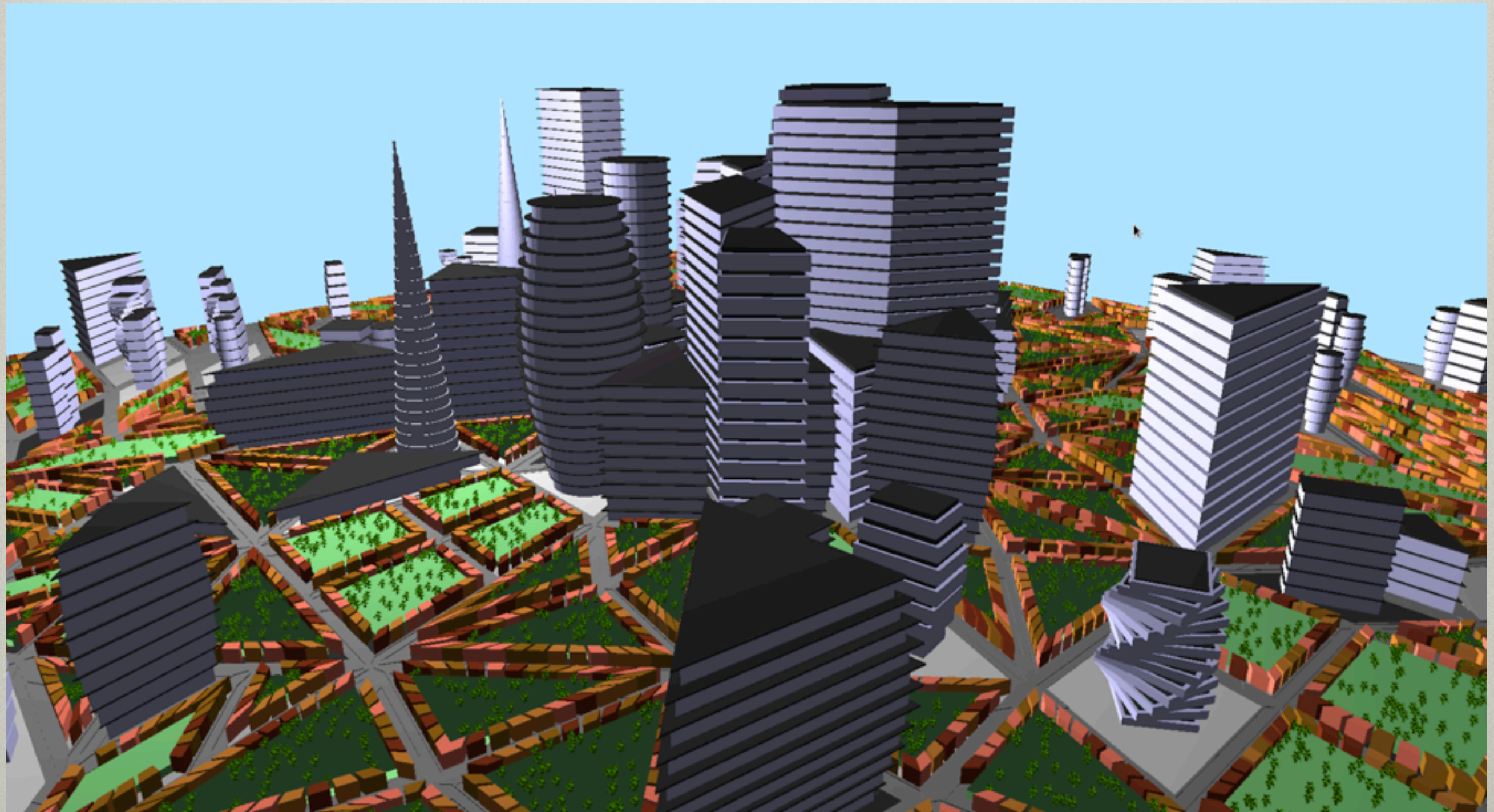
OBJECTIFS

- Générer différents types de villes de manière procédurale
- Obtenir une variété de bâtiments
- Export du maillage en OBJ

FONCTIONNALITÉS

- La manipulation des fichiers OBJ
- La visualisation de nos maillages avec les VBO
- Créer une diversité dans les bâtiments, leur hauteur et leur forme
- Couleurs et plaquage de textures
- Des constructions modulaires

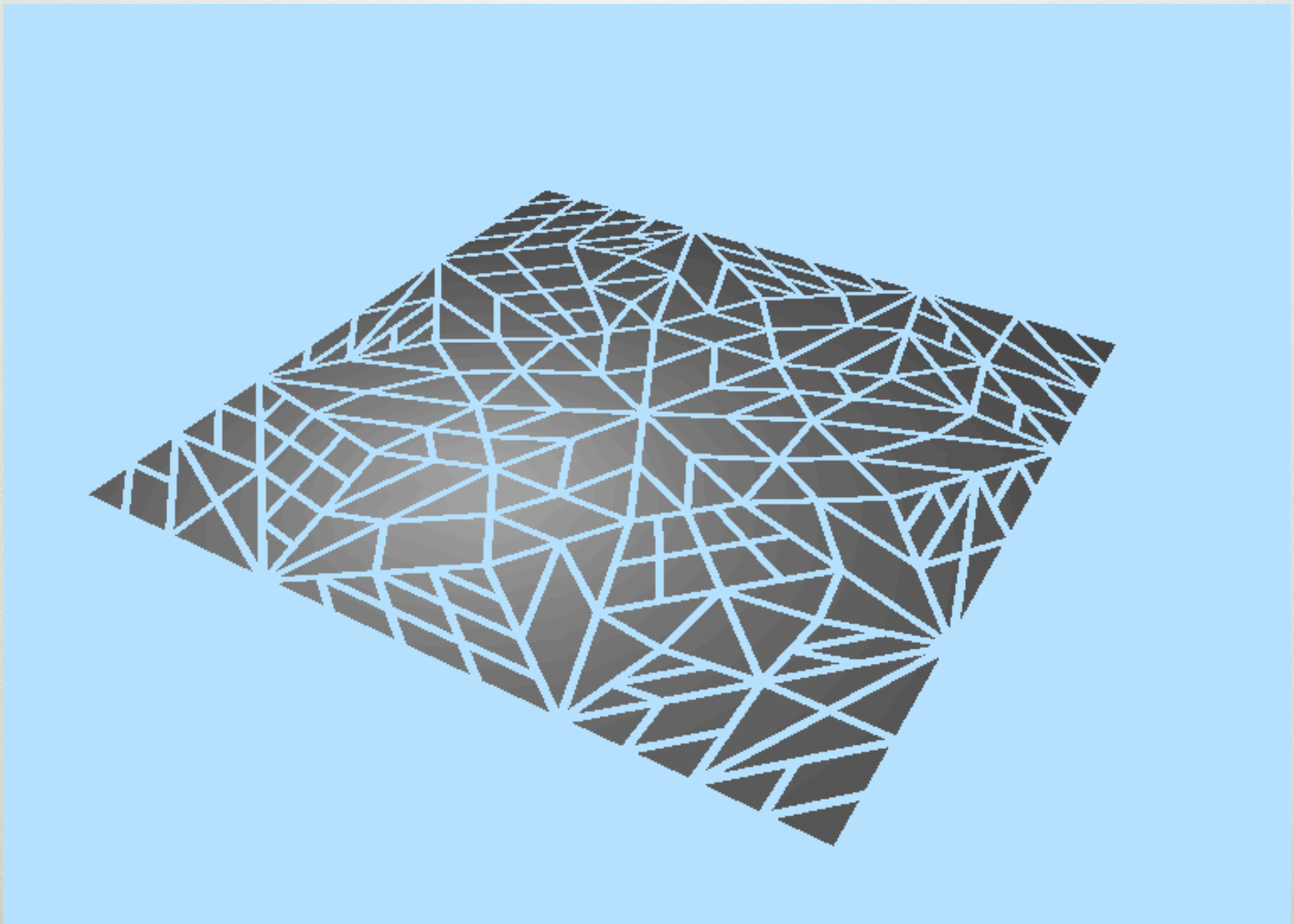
UNE VILLE DANS LE VISUALISEUR



LES BATIMENTS

- Basés sur les QBlock et les TBlock :
- Des bâtiments résidentiels
- Des maisons
- Des tours
- Des parcs
- etc...

GÉOMÉTRIE AU SOL



EVOLUTION

- Quelques idées non implémentées :
- Plus de relief dans nos bâtiments
- Construire la ville en se basant sur des paramètres d'entrée comme les height map, population map
- Externaliser les paramètres
- Export des textures / matériaux