

Tato práce představuje skriptovatelný generátor výškových map terénu. Skripty pro tento generátor jsou psány v skriptovacím jazyce podobném jazyku C. Nástroje použitelné při generování terénu zahrnují generátory náhodného šumu, filtry, kombinační funkce, maskovací funkce a simulátory vodní a tepelné eroze. Grafické vývojové prostředí integrující tento generátor s moderním editorem kódu, 3D prohlížečem výškových map a dalšími nástroji je také představeno. Existující programy pro vytváření terénu jsou analyzovány. Probrány jsou různé algoritmy použité při generování výškových map. Také jsou prezentovány ukázkové skripty napsané pro tento generátor.