

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет прикладной математики и информатики

Кафедра компьютерных технологий и систем

Аннотация к дипломной работе

**«ИГРОВОЙ ДВИЖОК UNITY3D. СГЛАЖИВАНИЕ ТРАЕКТОРИЙ
ДВИЖЕНИЯ ОБЪЕКТОВ В ТРЁХМЕРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ»**

Леоненко Павел Васильевич

Научный руководитель - профессор Казаченок В.В.

2015

Реферат

Дипломная работа, 43 страницы, 9 источников, 12 иллюстраций.

Ключевые слова: ИГРОВОЙ ДВИЖОК, UNITY, СГЛАЖИВАНИЕ, СПЛАЙН.

Объекты исследования – алгоритмы сглаживания ломаных, игровые движки, среда разработки Unity.

Цель работы – разработка приложения для мобильных устройств и реализация в нём алгоритма сглаживания траекторий.

Методы исследования – обработка библиографических материалов, анализ методов сглаживания ломаных.

Результатом является приложение для презентации возможностей алгоритмов сглаживания.

Область применения – использование алгоритмов сглаживания в различных графических инструментах, приложениях и играх.

Abstract

Diploma thesis, 43 pages, 9 sources, 12 figures.

GAME ENGINE, UNITY, SMOOTHING, SPLINE.

Objects of research – polygons smoothing algorithms, game engines, development environment Unity.

Purpose – developing mobile application and embedding polygons smoothing algorithm.

Research methods – bibliographic materials processing, analysis of polygons smoothing methods.

Result is mobile application for presentation of polygons smoothing algorithms abilities.

Usage area – using polygons smoothing algorithms in different graphics tools, applications and games