

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет прикладной математики и информатики**

Кафедра компьютерных технологий и систем

Аннотация к дипломной работе

**АЛГОРИТМ РАЗМЕЩЕНИЯ ОБЪЕКТОВ НА ВИРТУАЛЬНОМ
ПОЛИГОНЕ С УЧЕТОМ ПОГОДНЫХ УСЛОВИЙ**

Сосновский Алексей Сергеевич

Научный руководитель: доктор т. наук А.М. Недзьведь

Минск, 2017

РЕФЕРАТ

Дипломная работа, 45 с., 33 рис., 11 источника.

РАЗМЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ, ШУМ ПЕРЛИНА, UNITY3D.

Объект исследования – ландшафт, представленный в виде рельефа местности.

Цели работы – исследовать и изложить алгоритм для размещения объектов на виртуальном полигоне, сформировать полигон для тестирования модели беспилотного аппарата.

Методы исследования – методы математической физики, моделирование в среде Unity3d.

Результатом является модель ландшафта, с размещенными на ней объектами построенная в среде Unity3d.

Полученные результаты могут быть использованы в учебных целях, а также в военной, архитектурной

ABSTRACT

Diploma work, 45 p., 33 pic., 11 sources.

ACCOMMODATION OF OBJECTS, NOISE OF PERLINA, UNITY3D.

The object of the study is a landscape represented in the form of a terrain.

The objectives of the work are to investigate and outline the algorithm for placing objects on a virtual test site, to form a test range for testing the model of an unmanned vehicle.

Methods of research - methods of mathematical physics, modeling in the environment Unity3d.

The result is a landscape model, with objects placed on it built in the Unity3d environment.

The obtained results can be used for educational purposes, as well as in military, architectural, engineering and other fields.