

# Разработка приложения для визуализации сложных эффектов с помощью шейдерной программы в среде Unity

СТУДЕНТ: КОПТОГ А.Д.

РУКОВОДИТЕЛЬ: Т.В. ГЕРАСИМОВА

РАБОТА ВЫПОЛНЕНА В СПБГЭТУ «ЛЭТИ», КАФЕДРА МО ЭВМ

# Цель и задачи ВКР

## ► Цель работы:

Разработать библиотеку шейдерных программ, демонстрирующих возможность создания сложных визуальных эффектов на базе языка HLSL.

## ► Задачи:

- Провести обзор предметной области.
- Рассмотреть способы реализации различных эффектов на языках HLSL/GLSL.
- Выявить и сформулировать требования к разрабатываемому приложению.
- Описать основные приемы разработки шейдерных программ.
- Описать архитектуру разрабатываемого приложения.
- Выполнить поставленную цель .
- Провести тестирование разработанной библиотеки.

# Пример разрабатываемой шейдерной библиотеки

