

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	<b>4</b>
<b>1 Основная часть</b>	<b>5</b>
1.1 Структура программного обеспечения . . . . .	5
1.2 Разработанное программное обеспечение . . . . .	5
1.3 Демонстрация работы . . . . .	5
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b>	<b>6</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ</b>	<b>7</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Во время выполнения выпускной квалификационной работы был разработан метод наложение теней в дополненной реальности на основе информации о глубине точек кадра.

Зачастую методы наложения теней в дополненной реальности вычисляют положения ИС в каждом кадре, что требует немало вычислительных ресурсов [1]. В тех случаях, когда схема освещения окружения в основном не изменятся, это избыточно. Разработанный метод предназначен для таких случаев и требует вычислить положения ИС только в начале сессии или при необходимости, когда схема освещения коренным образом изменилась, что позволяет сократить использование вычислительных ресурсов, тратя их только на обработку компьютерной графики и построение геометрии окружения.

**Цель работы** – реализовать программное обеспечение, демонстрирующее практическую осуществимость спроектированного в ходе выполнения выпускной квалификационной работы метода.

Для достижения поставленной цели нужно решить следующие задачи:

- спроектировать структуру программного обеспечения, реализующего разработанный метод;
- разработать программное обеспечение для данного метода;
- продемонстрировать работоспособность реализованного программного обеспечения.

## 1 Основная часть

### 1.1 Структура программного обеспечения

### 1.2 Разработанное программное обеспечение

### 1.3 Демонстрация работы

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения преддипломной практики было разработано программное обеспечение, демонстрирующее практическую осуществимость спроектированного в ходе выполнения выпускной квалификационной работы метода наложение теней в дополненной реальности на основе информации о глубине точек кадра.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Osti F., Santi G. M., Caligiana G.* Real time shadow mapping for augmented reality photorealistic rendering // Applied Sciences. — 2019. — Т. 9, № 11. — С. 2225.