Инвариантная самостоятельная работа № 1.6 Уважаемый председатель, члены Государственной аттестационной комиссии, уважаемые гости.

Позвольте представить результаты работы над выпускной квалификационной работе по теме «Разработка шейдера визуализации воды в реальном времени на языке CG с использованием игрового движка Unity».

Актуальность выпускной квалификационной работы заключается в разработке шейдера визуализации воды, что позволит более точно передать детали окружающей среды в виртуальном пространстве

Средства расчета физических явлений на поверхности воды способами языка программирования CG в обертке ShaderLab под Unity и способы их применения.

А целью бакалаврской выпускной квалификационной работы является Создание математической модели и разработка программы визуализации воды при помощи видеопроцессора.

В результате, в рамках дипломного проекта были поставлены и решены следующие задачи:

* Проанализировать современные решения визуализации воды.
* Разработать математическую модель воды.
* Разработать эффект освещения воды, используя существующие математические модели освещения.
* Скомпоновать итоговую сцену с водой

На данном слайде представлена вода

А теперь позвольте мне

перейти к демонстрации программного продукта.

Свое выступление закончил. Готов ответить на возникшие вопросы.