

Cílem této práce je vytvořit systém pro herní engine Unity pro vytváření silnic a dalších postranních objektů kolem skutečných silnic. Důraz je kladen na optimalizaci finální geometrie, uživatelskou přívětivost a flexibilitu. Systém se snaží řešit mnoho složitých silničních případů, které zatím nikdy nebyly vyřešeny v mainstream Unity assetech pro tvorbu silnic. Práce zohledňuje také problém repetice textury silnice. Systém byl ověřen vytvořením skutečného okruhu a několika imaginárních okruhů. Výsledkem práce je plugin, který mohou vývojáři her využít k urychlení vývoje závodních her.