

Skeletální animace a prostorová optimalizace animačních dat je v současné počítačové grafice stále živé téma a otevřený problém. Cílem této práce je nalezení jednoduchého, efektivního a snadno implementovatelného algoritmu, který poskytne řešení problému za pomoci aproximace zdrojových dat neuniformními neracionálními B-splines s výhledem na budoucí práci, jak dále tuto metodu zlepšovat a zefektivňovat.