

Запропоновано спосіб переміщення віртуального зчленованого об'єкта (10) у віртуальному просторі послідовністю елементарних переміщень, причому зчленований об'єкт (10) визначений у даному просторі глобальним положенням, глобальною орієнтацією й кутами зчленувань, що визначають положення сукупності зчленованих елементів (11), які складають зазначений зчленований об'єкт, відповідно до ступенів свободи. Запропонований спосіб включає такі етапи: вирахування відстані взаємодії між зчленованим об'єктом (10) і елементом оточуючого його простору (13); визначення за згаданою відстанню взаємодії першої точки (P1), що належить одному із зчленованих елементів (11) зчленованого об'єкта (10), і другої точки (P2), що належить елементу оточуючого його простору (13); визначення за першою й другою точками (P1, P2) унікального вектора (\vec{v}) витягу; відведення зчленованого об'єкта (10) від елемента оточуючого його простору (13) за допомогою руху, що визначений відповідно до унікального вектора (\vec{v}) витягу і впливає на глобальне положення і/або глобальну орієнтацію, і/або ступені свободи зчленованого об'єкта для запобігання зіткненню зчленованого об'єкта (10) з елементом навколишнього простору.