

Способ перемещения виртуального сочлененного объекта (10) в виртуальном пространстве выполнением последовательности элементарных перемещений. Сочлененный объект (10) содержит совокупность сочлененных элементов (11), связанных между собой совокупностью сочленений (12). При этом относительные положения сочлененных элементов (11) определены углами сочленений в соответствии со степенями свободы. Способ характеризуется тем, что включает такие этапы: расчет расстояния взаимодействия между данным сочлененным элементом (11с) и другими сочлененными элементами (11) сочлененного объекта (10); определение по указанному расстоянию взаимодействия первой точки (P1), которая принадлежит данному сочлененному элементу (11с), и второй точки (P2), которая принадлежит одному из других сочлененных элементов (11d) сочлененного объекта; определение по первой и второй точкам единого вектора (\vec{v}) отвода; отвод данного сочлененного элемента (11с) от других сочлененных элементов сочлененного объекта с помощью движения, определенного в соответствии с единственным вектором (\vec{v}) отвода, который влияет на степени свободы сочлененного объекта (10) для предотвращения столкновения данного сочлененного элемента (11с) с другими сочлененными элементами сочлененного объекта.