ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ПРОГРАММНОЙ ИНЖЕНЕРИИ

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

На курсовую работу по дисциплине

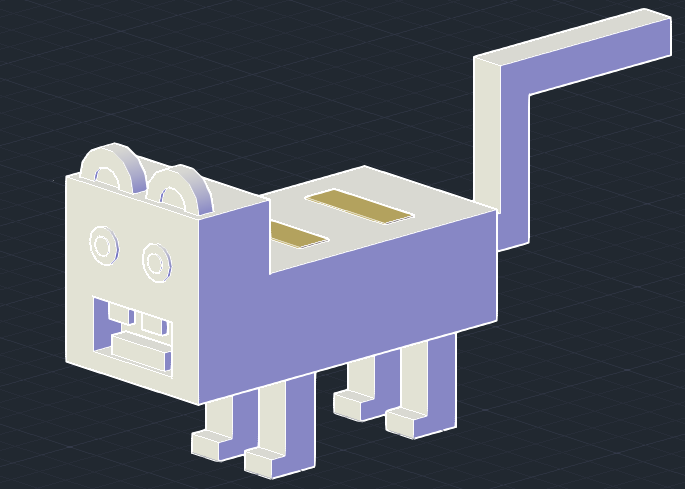
«Архитектура и проектирование графических систем»

Студенту группы ИПО-14а Аксёнову Сергею Александровичу

Тема: Разработка графического редактора для работы с трёхмерными объектами

Задание: Разработать редактор трёхмерных объектов.

Объект по заданию: Кот «Tabby».



Объект задаётся следующими параметрами:

1. Толщина лап
2. Высота лап
3. Длина хвоста
4. Толщина хвоста
5. Толщина ушей
6. Размер глаз
7. Размер зрачков
8. Длина тела
9. Толщина тела
10. Длина языка
11. Толщина языка
12. Толщина зубов
13. Толщина полос на спине
14. Количество зубов
15. Количество полос на спине

Требования к графическому редактору:

1. Разработать понятный и качественный пользовательский интерфейс.
2. Разработать систему сообщений, отображаемых при вводе пользователем некорректных данных.
3. Реализовать масштабирование и изменение местоположения объекта.
4. Реализовать камеру.
5. Реализовать возможность изменения параметров уже созданного объекта.

Задание принял:

ст. группы ИПО-14а \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Аксёнов С. А.

Руководители проекта:

зав. кафедры КМД \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Карабчевский В.В.

ассистент кафедры ПИ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Щедрин С.В.