

# Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Московский государственный технический университет имени Н. Э. Баумана

(национальный исследовательский университет)» (МГТУ им. Н. Э. Баумана)

| ФАКУЛЬТЕ | Т «Информатика и системы управления»                      |  |
|----------|---|--|
| КАФЕЛРА  | «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии» |  |

## РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## К КУРСОВОЙ РАБОТЕ

#### HA TEMY:

«Классификация известных методов и алгоритмов сжатия изображений»

| Студент                      | ИУ7-53Б  |                 | А.А. Царев      |
|------------------------------|----------|-----------------|-----------------|
|                              | (Группа) | (Подпись, дата) | (И. О. Фамилия) |
| Руководитель курсовой работы |          | (Поличествого)  | Н.В. Новик      |
|                              |          | (Подпись, дата) | (И. О. Фамилия) |

## Оглавление

| Введение         |                                  | 3 |
|------------------|----------------------------------|---|
| 1                | Аналитическая часть              | 4 |
| 2                | Конструкторская часть            | 5 |
| 3                | Технологическая часть            | 6 |
| 4                | Исследовательская часть          | 7 |
| За               | ключение                         | 8 |
| $\mathbf{C}_{1}$ | Список использованных источников |   |

#### Введение

В настоящее время компьютерная графика имеет широкое применение в различных сферах. В частности, визуализация объектов с помощью электронно- вычислительных машин используется в киноиндустрии, разработке компьютерных игр и моделировании физических процессов.

Особое внимание уделяется моделированию деформируемых тел, которые могут менять свою форму, внутреннюю структуру, объем и площадь поверхности под действием внешних сил. Одним из таких тел является детская игрушка «Лизун».

Целью данной курсовой работы является разработка программного обеспечения, моделирующего детскую игрушку «Лизун».

Задачи работы:

- выбрать модель тела и алгоритмы, необходимые для реализации программы моделирования детской игрушки «Лизун»;
- разработать программное обеспечение, моделирующее детскую игрушку «Лизун»;
- измерить среднее время работы реализации алгоритма удаления невидимых линий и поверхностей;
- закрепить знания и навыки, приобретенные в ходе изучения курса компьютерной графики

## 1 Аналитическая часть

2 Конструкторская часть

## 3 Технологическая часть

4 Исследовательская часть

## Заключение

## Список литературы

[1] гы