Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования

«Московский государственный технический университет имени Н. Э. Баумана» (МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ «Информатика и системы управления» КАФЕДРА «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

РАСЧЁТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА к курсовой работе на тему:

Метод автоматизированного поиска и вывода изоморфных контекстно-зависимых визуальных отображений на изображении

Студент	(Подипсь, дата)	Хмельщиков А.Ю
Руководитель курсового проекта	(Подпись, дата)	Оленев А.А

Содержание

Bc	туплени	e	
1	Анализ	гический раздел	
2	Конструкторский раздел		
	2.1	Общая архитектура приложения	
3	Технол	огический раздел	
	3.1	Выбор языка программирования	
	3.2	Выбор вспомогательных библиотек	
	3.3	Выбор базы данных	
За	ключени	ge	

Вступление

Повторение является неотъемлемой частью природы, проявляющейся в об щих явлениях, таких как поверхностные узоры (например, стены, ткани, полы), геометрические структуры (например, галька, ветви), динамические движения (напри мер, турбулентность жидкости, ходовые циклы, движение толпы) и деятельность человека (Например, рисование, жестикуляция, моделирование). Повторение было важным предметом изучения инженерных и научных дисциплин из-за повсеместности. Главная задача заключается в разработке общих и эффективных методов и простых в использовании интерфейсах для различных явлений и областей приложений. Этот алгоритм представляет собой интерактивную системы для анализа и синтеза повторений эскизов художника. Будет создана интерактивная система цифровой живописи для автодополнения утомительных повторений, таких как штриховки и пунктиры, сохраняющая при этом новаторские вариации и сохраняющая естественные потоки. В отличие от предыдущих работ, посвященных статическим и конечным штрихам, система анализирует рабочий процесс динамического и промежуточного рисования, который позволяет системе понять, как штрихи рисуются в прошлом, чтобы обеспечить высококачественные подсказки, ориентированные на контекст. Пользователи могут рисовать с системой как обычно, в то время как система автоматически предоставляет и обновляет предложения интерактивно без каких-либо дополнительных действий. Пользователи могут игно рировать или принимать эти предложения, аналогичные функциям автозаполнения в интегрированных средах разработки программирования, тем самым сохраняя полный контроль над процессом рисования.

1 Аналитический раздел

The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog.

2 Конструкторский раздел

2.1 Общая архитектура приложения

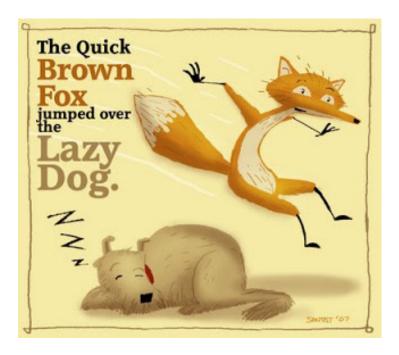


Рисунок 2.1 — Общая архитектура приложения

The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog.

3 Технологический раздел

3.1 Выбор языка программирования

Для реализации был выбран язык C++. Данный язык был обоснован следующими причинами: Причины:

- a) The quick brown fox jumps over the lazy dog.
- б) Компилируемый язык со статической типизацией.
- в) Сочетание высокоуровневых и низкоуровневых средств.
- г) Реализация ООП.
- д) Наличие удобной стандартной библиотеки шаблонов

3.2 Выбор вспомогательных библиотек

Для реализации программы была выбрана библиотека Qt.

- a) The quick brown fox jumps over the lazy dog.
- 6) The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

3.3 Выбор базы данных

- а) Быстродействие. The quick brown fox jumps over the lazy dog.
- б) Лицензия. The quick brown fox jumps over the lazy dog.
- в) Переносимость. The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Заключение

The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog. The quick brown fox jumps over the lazy dog.