

Заключение

Цель, которая была поставлена в начале курсовой работы была достигнута: разработано программное обеспечение для создания реалистичного изображения цветка.

В ходе выполнения были решены все задачи:

- выделены объекты сцены и выбрана модель их представления;
- проанализированы алгоритмы визуализации трехмерной сцены, рассмотрены модификации, обоснован выбор конкретного алгоритма;
- спроектирована архитектура и графический интерфейс программы;
- реализованы выбранные ранее алгоритмы;
- реализовано программное обеспечение для визуализации модели цветка;
- исследована зависимость скорости генерации кадра от шага полигональной сетки.

В результате исследования был выбран шаг полигональной сетки, обеспечивающий достаточную реалистичность и время генерации одного кадра изображения — 0.250.