

**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»**

Факультет компьютерных наук  
Департамент программной инженерии

**СОГЛАСОВАНО**  
Доцент департамента  
программной инженерии  
факультета компьютерных наук  
канд. техн. наук

\_\_\_\_\_ А. Р. Закиевна  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2016 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Академический руководитель  
образовательной программы  
«Программная инженерия»

\_\_\_\_\_ В. В. Шилов  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2016 г.

Подп. и дата	
Инв. № дубл.	
Взам. инв. №	
Подп. и дата	
Инв. № подл	

**ПРОГРАММА СКЕЛЕТНАЯ АНИМАЦИЯ**

**Техническое задание**

**ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ**

**RU.17701729.509000-01 ТЗ 01-1-ЛУ**

Исполнитель  
студент группы 151 ПИ  
\_\_\_\_\_/А. М. Абрамов /

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2016 г.

**2016**

ПРОГРАММА СКЕЛЕТНАЯ АНИМАЦИЯ

Техническое задание

ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ

RU.17701729.500900 ТЗ 01-1-ЛУ

Листов 16

Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

# Содержание

<b>1 Введение</b>	<b>2</b>
1.1 Наименование . . . . .	2
1.2 Краткая характеристика . . . . .	2
<b>2 Основания для разработки</b>	<b>3</b>
2.1 Документ, на основании которого ведется разработка . . . . .	3
2.2 Наименование темы разработки . . . . .	3
<b>3 Назначение разработки</b>	<b>4</b>
3.1 Функциональное значение . . . . .	4
3.2 Эксплуатационное значение . . . . .	4
<b>4 Требования к программному изделию</b>	<b>5</b>
4.1 Требования к функциональным характеристикам . . . . .	5
4.1.1 Состав выполняемых функций . . . . .	5
4.1.2 Организация входных и выходных данных . . . . .	5
4.1.3 Прочие требования . . . . .	5
4.2 Требования к временным характеристикам . . . . .	6
4.3 Требования к интерфейсу . . . . .	6
4.4 Требования к надежности . . . . .	6
4.4.1 Обеспечение устойчивого функционирования программы . . . . .	6
4.4.2 Время восстановления после отказа . . . . .	6
4.4.3 Отказы из-за некорректных действий оператора . . . . .	6
4.5 Требования к условиям эксплуатации . . . . .	6
4.5.1 Вид обслуживания . . . . .	6
4.5.2 Численность и квалификация персонала . . . . .	6
4.6 Требования к составу и параметрам технических средств . . . . .	6
4.7 Требования к информационной и программной совместимости . . . . .	7
<b>5 Требования к программной документации</b>	<b>8</b>
5.1 Предварительный состав программной документации . . . . .	8
<b>6 Техничко-экономические показатели</b>	<b>9</b>
6.1 Ориентировочная экономическая эффективность и годовая потребность . . . . .	9
6.2 Экономические преимущества разработки . . . . .	9

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

<b>7 Стадии и этапы разработки</b>	<b>10</b>
7.1 Необходимые стадии разработки . . . . .	10
7.1.1 Стадия разработки технического задания: . . . . .	10
7.1.2 Стадия разработки технического проекта: . . . . .	10
7.1.3 Стадия разработки рабочего проекта: . . . . .	10
7.2 Сроки работ и исполнители . . . . .	10
<b>8 Порядок контроля и приемки</b>	<b>11</b>
8.1 Виды испытаний . . . . .	11
8.2 Требования к приемке работы . . . . .	11
<b>9 Приложение 1. Терминология</b>	<b>12</b>
9.1 Терминология . . . . .	12
<b>10 Приложение 2. Список используемой литературы</b>	<b>13</b>
10.1 Список используемой литературы . . . . .	13
<b>11 Приложение 3. Изображение пользовательского интерфейса.</b>	<b>14</b>

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

# 1. Введение

## 1.1. Наименование

Наименование: «Программа скелетная анимация»

## 1.2. Краткая характеристика

Программа предназначена для быстрого просмотра и проверки анимационных файлов созданных в пакетах для 3-х мерного моделирования.

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

## 2. Основания для разработки

### 2.1. Документ, на основании которого ведется разработка

Разработка программы ведется на основании приказа Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» №6.18.1-02/1912-10 от 11.12.2015

### 2.2. Наименование темы разработки

Наименование темы разработки - «Программа скелетная анимация».

Разработка программы ведется в соответствии с учебным планом подготовки бакалавров по направлению «Программная инженерия», факультета Компьютерных наук.

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

### 3. Назначение разработки

#### 3.1. Функциональное значение

Функциональным назначением приложения является предоставление пользователю возможности быстро загрузить 3D анимацию из файла, проиграть ее, показывать анимацию учитывая связанные с ней материалы и нормали, просмотреть мешы и кости входящие в состав анимации, перейти к любому моменту времени в анимационном файле.

#### 3.2. Эксплуатационное значение

Программа наглядно демонстрирует содержание файла экспортированного из пакетов для 3-х мерного моделирования. Она может использоваться в процессе отладки приложений использующих анимацию и в работе дизайнера 3D моделей.

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

## 4. Требования к программному изделию

### 4.1. Требования к функциональным характеристикам

#### 4.1.1. Состав выполняемых функций

1. Чтение данных из распространенного формата коллада для хранения 3-х мерных моделей.
2. Возможность изменять положение и ракурс камеры в OpenGL.
3. Поддержка двух видов камер в OpenGL, первый вид это камера движение которой сковано орбитой вокруг модели и другой тип это камерадвигающаяся совершенно свободно.
4. Возможность перейти к любому моменту времени в анимации.
5. Последовательно воспроизведение анимации на экране.
6. Возможность передвигать камеру во время анимации.
7. Вкл./Выкл. отрисовки нормалей данной модели.
8. Вкл./Выкл. отрисовки материала данной модели.
9. Возможность изменять положение модели.
10. Отображение информации об объектах типа кости и меш, и реляционные связи между ними.
11. Отрисовка всех костей. Отрисовка должна производиться поверх модели.
12. Подсветка отдельных костей выбранных пользователем.
13. Изменение параметров проигрывания анимации, а именно времени, также возможность проиграть в обратную сторону последний интервал между ключевыми фреймами.
14. Анимация должна автоматически запускаться заново после отображения последнего ключевого фрейма.

#### 4.1.2. Организация входных и выходных данных

1. Входными данными для программы являются файлы созданные и экспортированные из пакета 3-х мерного моделирования (примерами таких пакетов являются Blender, Maya, Cinema4D).
2. Из-за огромного количества форматов для описания геометрических, объектных и анимационных данных, поддерживать их все не представляется возможным. Поэтому программа должна работать только с форматом Collada (.dae).
3. Созданная сцена должна содержать один меш, один трек анимации и один скелет связанный с мешем.
4. Пользователь должен иметь возможность модифицировать следующие входные данные в ходе работы программы:
  - (a) Время для которого надо отобразить анимацию.
  - (b) Положение/ориентация модели в OpenGL.
  - (c) Модификаторы для использования при отрисовке модели и костей.
  - (d) Положение/ракурс камеры в OpenGL.
5. Выходные данные для программы это отображение на экране.

#### 4.1.3. Прочие требования

1. Приложение должно вести список недавно открытых файлов.
2. Должно поддерживаться изменение размеров окна приложения, без изменения соотношения проекции OpenGL.

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата



## 4.2. Требования к временным характеристикам

1. Задержка между кадрами отрисованными на экране не должна превышать 0.1 секунд для моделей составленных из менее чем 2,000,000 треугольников, 15 костей и 1,500,000 вершин.

## 4.3. Требования к интерфейсу

Интерфейс должен обладать шкалой времени для выбора момента времени для анимации.

## 4.4. Требования к надежности

### 4.4.1. Обеспечение устойчивого функционирования программы

Программа не должна вне зависимости от входных данных или действий оператора завершаться аварийно. При некорректно введенных параметрах пользователю должно отображаться сообщение об ошибке.

### 4.4.2. Время восстановления после отказа

Требования к восстановлению после отказа не предъявляются.

### 4.4.3. Отказы из-за некорректных действий оператора

Требования к отказу из-за некорректных действий оператора не предъявляются.

## 4.5. Требования к условиям эксплуатации

### 4.5.1. Вид обслуживания

Приложение не требует каких-либо видов обслуживания.

### 4.5.2. Численность и квалификация персонала

Минимальное количество персонала, требуемого для работы программы: 1 оператор. Пользователь программы должен обладать базовыми знаниями следующих понятий из линейной алгебры, программирования и 3-х мерного моделирования: вектор, кватернион, матрица направляющих косинусов, меш (англ. mesh), кость, корневая вершина (англ. root node).

## 4.6. Требования к составу и параметрам технических средств

Для оптимальной работы приложения необходимо учесть следующие системные требования:

1. Компьютер, оснащенный:
  - (а) Обязательно 64-разрядный (x64) процессор с тактовой частотой 1 гигагерц (ГГц) или выше;
  - (б) 512 мегабайт (ГБ) оперативной памяти (ОЗУ);
  - (с) 2 ГБ (для 64-разрядной системы) пространства на жестком диске;

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

(d) графическое устройство OpenGL с драйвером версии 3.1 или выше.

2. Монитор
3. Видеокарта
4. Мышь
5. Клавиатура

#### 4.7. Требования к информационной и программной совместимости

Исходный код программы обязательно должен быть написан с использованием языка C#. Приложению необходим компьютер с поддержкой OpenGL версии не менее 3.1. 64-битная операционная система Windows 7 или более поздняя версия Windows. Должен быть установлен .NET Framework версии не ниже 4.5.1, а также библиотеки Assimp версии не ниже 3.1 и OpenTK версии не ниже 1.1.4

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

## 5. Требования к программной документации

### 5.1. Предварительный состав программной документации

В обязательном порядке должны входить:

1. Техническое задание (ГОСТ 19.201-78)
2. Пояснительная записка (ГОСТ 19.404-79)
3. Руководство оператора (ГОСТ 19.505-79)
4. Программа и методика испытаний (ГОСТ 19.301-79\*)
5. Текст программы (ГОСТ 19.401-78\*)

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

## 6. Техничко-экономические показатели

### 6.1. Ориентировачная экономическая эффективность и годовая потребность

Ориентировачная экономическая эффективность не рассчитывается, предполагается, что программа будет использоваться пользователем несколько раз в неделю, на протяжении коротких периодов времени, т. е. количество сеансов на одном рабочем месте в год составит примерно 48 сеансов.

### 6.2. Экономические преимущества разработки

Экономические преимущества разработки в сравнении с лучшими отечественными и зарубежными аналогами рассчитаны на январь 2016 года. Существующими аналогами данного приложения являются пакеты для 3-х мерного моделирования и анимации. В силу того что данное приложение распространяется бесплатно, единственным экономически выгодным аналогом к нему будет программа Blender. Однако Blender гораздо более сложен в использовании и потребляет намного больше системных ресурсов (жесткой памяти, ОЗУ, времени процессора).

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

## 7. Стадии и этапы разработки

### 7.1. Необходимые стадии разработки

#### 7.1.1. Стадия разработки технического задания:

1. Этап обоснования необходимости разработки программы:
  - (а) постановка задачи.
  - (б) сбор исходных материалов.
2. Этап разработки и утверждения технического задания:
  - (а) определение требований к программе.
  - (б) определение стадий, этапов и сроков разработки программы и документации на нее.
  - (с) согласование и утверждение технического задания.

#### 7.1.2. Стадия разработки технического проекта:

1. Этап разработки технического проекта:
  - (а) разработка структуры и архитектуры программы.
  - (б) окончательное определение конфигурации технических средств.
2. Этап утверждения технического проекта:
  - (а) разработка плана мероприятий по разработке программы
  - (б) разработка пояснительной записки.

#### 7.1.3. Стадия разработки рабочего проекта:

1. Этап разработки программы:
  - (а) непосредственное программирование и отладка программы.
2. Этап разработки программной документации:
  - (а) разработка следующих программных документов в соответствии с требованиями: техническое задание, пояснительная записка, руководство оператора, программа и методика испытания, текст программы, все в соответствии с требованиями ГОСТ 19.101-77.
3. Этап испытания программы:
  - (а) разработка, согласование и утверждение программы и методики испытаний.
  - (б) испытания программы.
  - (с) защита презентации, сдача разработанной документации.
  - (д) корректировка программы и программной документации по результатам испытаний.

### 7.2. Сроки работ и исполнители

Приложение должно быть разработано к 20 мая 2016 года, студентом группы БПИ151 Абрамовым Артемом.

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

## 8. Порядок контроля и приемки

### 8.1. Виды испытаний

Контроль и приемка разработки осуществляются в соответствии с разработанным исполнителем и согласованным с заказчиком документом «Программа скелетная анимация» Программа и методика испытаний по (ГОСТ 19.301-79\*).

### 8.2. Требования к приемке работы

Акт приемки-сдачи программы между исполнителем и заказчиком в эксплуатацию происходит при полной работоспособности программы, при выполнении указанных в настоящем документе функций и требований, при наличии документации к программе, выполненной в соответствии с требованиями настоящего технического задания.

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

## 9. Приложение 1. Терминология

### 9.1. Терминология

**Корневая вершина (англ. root node)** Самый верхний узел дерева.

**Полигональная сетка (жарг. меш от англ. polygon mesh)** Совокупность вершин, рёбер и граней, которые определяют форму многогранного объекта в трехмерной компьютерной графике и объёмном моделировании. Гранями являются треугольники.

**Дерево** Связный ациклический граф. Связность означает наличие путей между любой парой вершин, ацикличность — отсутствие циклов и то, что между парами вершин имеется только по одному пути.

**Степень вершины** Количество инцидентных ей (входящих/исходящих из нее) ребер.

**Интерполяция, интерполирование анимации** Способ нахождения промежуточных значений состояния анимации по имеющемуся дискретному набору известных значений.

**Z-буферизация** В компьютерной трёхмерной графике способ учёта удалённости элемента изображения. Представляет собой один из вариантов решения «проблемы видимости»

**Z-конфликт (англ. Z-fighting)** Если два объекта имеют близкую Z-координату, иногда, в зависимости от точки обзора, показывается то один, то другой, то оба полосатым узором.

**OpenGL (Open Graphics Library)** Спецификация, определяющая независимый от языка программирования платформонезависимый программный интерфейс для написания приложений, использующих двумерную и трёхмерную компьютерную графику. На платформе Windows конкурирует с Direct3D.

**Рендеринг (англ. rendering — «визуализация»)** Термин в компьютерной графике, обозначающий процесс получения изображения по модели с помощью компьютерной программы.

**Текстура** Растровое изображение, накладываемое на поверхность полигональной модели для придания ей цвета, окраски или иллюзии рельефа. Приблизительно использование текстур можно легко представить как рисунок на поверхности скульптурного изображения.

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата

## 10. Приложение 2. Список используемой литературы

### 10.1. Список используемой литературы

1. OpenGL Superbible: Comprehensive Tutorial and Reference (7th Edition) Graham Sellers (Author), Richard S Wright Jr. (Author), Nicholas Haemel (Author) ISBN-13: 978-0672337475
2. OpenGL 4 Shading Language Cookbook - Second Edition David Wolff (Author) ISBN-13: 978-1782167020
3. Порев В.Н. Компьютерная графика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 432 с.: ил.
4. ГОСТ 19.102-77 Стадии разработки. //Единая система программной документации. -М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
5. ГОСТ 19.201-78 Техническое задание. Требования к содержанию и оформлению // Единая система программной документации. -М.:ИПК Издательство стандартов, 2001.
6. ГОСТ 19.101-77 Виды программ и программных документов //Единая система программной документации. -М.: ИПК Издательство стандартов, 2.: 001.
7. ГОСТ 19.103-77 Обозначения программ и программных документов. //Единая система программной документации. -М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
8. ГОСТ 19.104-78 Основные надписи //Единая система программной документации. -М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
9. Документация OpenGL 3.3 [Электронный ресурс] // <https://www.opengl.org/sdk/docs/man/> (Дата обращения: 21.10.2016, режим доступа: свободный)
10. Рождерс Д. Алгоритмические основы машинной графики: Пер. с англ. - М.: Мир, 1989 - 512 с.

Изм.	Лист	№докум.	Подп.	Дата
Инв. №подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. №дубл.	Подп. и дата