

*Кузнецов А.В. (vamereh@yandex.ru)
Российский государственный профессионально-педагогический
университет (Екатеринбург)*

DirectX9: программирование 3D-графики

*Тезисы посвящены электронному учебному пособию
по программированию трехмерной графики на языке
C++ с использованием библиотек DirectX9 SDK.*

Технология DirectX от корпорации Microsoft сегодня является стандартом программирования игр и трехмерной графики под платформу Windows. Более 90% компьютерных игр пишутся на языке C++ с использованием библиотеки DirectX.

В середине 2003 года выпускается самая современная версия DirectX под номером 9.

Сегодня индустрия компьютерных игр весьма прибыльное дело. И игры, в основном, используют трехмерную компьютерную графику! Недаром в DirectX 9 нет новых версий мультимедийных библиотек для работы с двумерной графикой.

Но программирование с использованием API DirectX9 довольно трудоемкая работа. И не мешало бы иметь некий упрощенный способ программирования, чтобы как можно меньше останавливаться на сложностях API функций библиотек DirectX9.

Из всего выше сказанного вытекает цель данной работы, которая заключается в разработке электронного учебного пособия, использующегося для обучения программированию трехмерной компьютерной графики на языке C++.

В данном электронном учебном пособии предполагается учить азам программирования компьютерной 3-х мерной графики в среде Visual C++ 6.0 при помощи библиотек DirectX9 SDK.

Для того, чтобы облегчить программирование графики на первых этапах, предлагается воспользоваться разработанными автором классами, которые при минимальных усилиях дают возможность получить впечатляющие результаты, а так же общее представление о способе организации и проектировании сложных программ. Все это подвигнет обучаемых начать изу-

чать эту тему более подробно и стать настоящим профессионалом в ней.

. Пособие имеет много ссылок на литературу и Интернет-источники.

Так же хочется отметить, что структура данного электронного учебного пособия построена в соответствии с логикой понимания данной темы, что должно способствовать повышению качества усвоения материала.

Первые главы посвящены системному программированию, т.е. «механике» окон Windows. Эти главы отвечают на вопросы: «как работают окна Windows?», «как создать окно?» и «что с ним делать?».

Далее плавно переходим к инициализации объектов из библиотеки Direct3D. Это все нужно для того, чтобы начать воспроизводить графику на экран монитора.

После, изучаем способы визуализации 3D моделей (как статических, так и динамических) по средствам предложенных автором классов.

Последняя глава пособия о работе с камерой и бинарными файлами содержащие 3D модели.

Нургалиева Г.Ф. (guzelka-85@rambler.ru)

Российский государственный профессионально-педагогический университет (Екатеринбург)

Электронное пособие по объектно-ориентированному программированию на PHP

В тезисах рассматривается актуальность темы, цели и задачи работы, педагогический адрес, а также современное видение раздела курса «Web-дизайн».

Объектно-ориентированное программирование (ООП) является на данный момент наиболее перспективной и удобной технологией для создания средних и крупных проектов. Естественно, это актуально и для тех, кто планирует связать свою деятельность с созданием web-сайтов.