



В пособии рассмотрены основные методы и алгоритмы построения графических изображений, подробно анализируются приёмы моделирования движения (анимации) двумерных изображений, использования сплайнов и построения трёхмерных поверхностей. Проводится сравнение принципов программирования графики в популярной в прошлом операционной системе MS-DOS и в современной операционной системе Windows. Материал проиллюстрирован листингами программ на языке C/C++, в том числе с использованием API-функций системы Windows.

Пособие предназначено для студентов, обучающихся по направлению «Информатика и вычислительная техника».

Диск содержит исходные коды и исполняемые файлы программ, рассмотренных в книге В. И. Корнеева «Интерактивные графические системы». Эти материалы размещены в папках согласно нумерации глав книги; для 1-3 главы отдельно имеются папки, содержащие программы для ОС MS-DOS и MS Windows.