Самостоятельная работа №3

Вариант 1

**1. Какие формулы используются для вычисления вектора напряженности магнитного поля намагниченной пластинки как функции координат.**



**7. Какой механизм позволяет вращать трехмерный графический объект с помощью мышки и клавиатуры.**

Вращение осуществляется путем изменения сферических углов . Изменение углов происходит при движении мышки с нажатой левой клавишей, или с помощью стрелок на клавиатуре. Это происходит, когда приходят соответствующие сообщения от мыши и клавиатуры в функцию окна WndProc(), где они обрабатываются нужным образом (WM\_MOUSEMOVE, WM\_KEYDOWN).

**13. Привести код заполнения полей Z-буфера при обработке данного пикселя.**

//выделение памяти под Z-буфер и начальное его заполнение

//-------------------------------------------------------------

//вычисляем число пикселей в поле вывода

Np = ne2-ne1 + 1, Mp = me1-me2 +1, NM = Np\*Mp;

//выделяем память под Z-буфер для каждого пикселя

zb = new ZbuffS [NM];

//начальное заполнение z-буфера для каждого пикселя

for ( long unsigned p=0; p<NM; p++)

{

zb[p].z = -1000;

zb[p].c.R = 0xC0; zb[p].c.G = 0xC0; zb[p].c.B = 0xC0;

}

**20. Какие системные функции используются для обработки полей диалогов окна.**

DialogBox(hInstApp, (LPCTSTR)IDD\_DIALOG1, hwnd,DialProc);

//создает диалоговое окно.

// 1-ый параметр - дескриптор экземпляра приложения

// 2-ой параметр - идентификатор шаблона диалогового окна

// 3-ий параметр - дескриптор родительского окна

// 4-ый параметр - имя функции диалогового окна

EndDialog() – для закрытия диалогового окна

**27. В каком файле находятся идентификаторы элементов диалогового окна.**

Идентификаторы элементов диалогового окна находятся в файле resource.h