МБОУ СОШ№15

ПРОЕКТ

Название: «(Kalispera?)»

Тема: Редактор шейдеров

Автор: Гридунов Максим Иванович, Вайрих Никита Романович?,

Класс: 11

Руководитель: Малеева Татьяна Николаевна

**(Kalispera?)** – редактор шейдеров построенный на системе нодов.

**Введение:**

В современном мире графические ускорители развиваются очень быстро. С их помощью удобно работать с визуальной информацией. Трудность работы с видеокартами заключается в их нестандартном подходе к программированию.

Проект Kalispera помогает упростить процесс создания шейдерных программ, предоставляя графический интерфейс основанный на системе нодов. Это позволяет разработчикам быстро и легко создавать и настраивать сложные шейдеры, не имея глубоких знаний о низкоуровневом программировании GPU.

**Цель:** Разработать программу, с помощью которой можно создавать и редактировать шейдерные программы.

**Возвожности практического применения:**

1. Создание видеоигр.

2. Создание визуальных эффектов.

3. Помощь в разработке графических приложений.

**Используемые инструменты:**

* Язык программирования — С++,
* Графический API – DirectX, WinAPI.
* Используемые библиотеки: DXUT, ImGUI.

**Результаты работы:**

1. Создан Графический интерфейс средствами WinAPI.

2. Реализован окно DirectX.

3. Внедрен редактор нодов в программу (Kalispera?).

**Используемая литература:**