1: Viewport este un loc creat de calculator unde “we render objects”.

2: Frames per second reprezinta cate de repede se updateaza spre ex un obiect din lumea virtuala la noile cerinte. Spre ex mutam camera mai departe de obiect. Prin urmare obiectul are coordonate care il face sa para mai departe”adica x,y,x se micsoreaza”. Frames per second reprezinta cat de repede poate vedea utilizatorul schimbarea respectiva.

3: Onupdate is not called on any hidden flames, only while they are shown on-screen.

4: Randare imediata ne ajuta sa inspectam animatia creata. Inainte de a fi creata, in cazul in care scena create este prea complexa pentru sistemul nostru de operare sa o porneasca in timp real in 3D View.

5: OpengGL 3.1?

6: We use it when we want to render a image…IDK.

7:

8: Parameter1:Field of view y direction.

Parameter2:The aspect ration.

Parameter3:The distance to the near view plane.

Parameter4:The distance to far view plane.

Functia returneaza o matrice 4x4.