Opinie OpenGL

OpenGL este o librarie grafica, care ne ajuta cu un set de API’s care ne lasa sa ne folosim de GPU pentru a afisa elemente grafice pe ecranul device-ului nostru. Operatiile folosite pentru grafica sunt vectori, matrici, acestea pot rula mult mai rapid pe un hardware specific pentru aceste operatii. Aceleasi operatii pot fi de asemenea rulate de catre un microprocesor generic, dar se va observa o scadere in performanta. Deoarece utilizatorul interactioneaza direct cu grafica vizuala, folosirea unui hardware dedicate pentru asemenea operatii este o idee mai buna.

OpenGL este portabil. Aducerea de la OpenGL,WebGL si OpenGL ES este foarte usoara. In prezent singura alternativa fiind DirectX care foloseste OpenGL WebGL,OpenGL ES care iti permite sa pastrezi optiunile deschise in caz ca vrei sa le exporti pe o alta platforma.

Mai sunt tehnologii asemanatoare cu OpenGL, cum ar fi DirectX, o alternativa create de catre Microsoft. O majora diferenta dintre acestea este ca DirectX este folosit doar pentru Windows si Xbox, pe cand OpenGl poate fi folosit pentru crearea aplicatiilor pe alte platforme”cross-platform” precum Android, IOS etc.

OpenGL randeaza triunghiuri pentru a creat anumite forme grafice. Cu cat mai multe triunghiuri foloseste, cu atat mai rea va fi performanta. De aceea atunci cand se creeaza jocuri, cei responsabili de aspectul jocului trebuie sa aiba in vedere atunci cand fac anumite obiecte, deoarece jocul respectiv va rula foarte greu daca ii cerem procesorului sa randeze prea multe triunghiuri pentru un obiect pe care utilizatorul sar putea nici sa nu il observe. De asemenea, cred ca dezvoltatori trebuie sa creeze mai multe seturi de obiecte(aceleasi obiecte, dar cu un numar mai mic de triunghiuri), pentru ca utilizatorul sa poata schimba din setari o versiune mai slaba a jocului, care este mai usor de procesat procesorului, dar care are o calitate a imaginii mai rea.