1. Nu se schimba nimic, chiar daca schimbam cu MatrixMode.Modelview sau MatrixMode.Texture.

3.

a. Viewport–ul este zona vizibila utilizatorului sau fereastra randata si se ocupa si cu setarea dimensiunilor acestei (inaltime,latime si coordinate).

b. Frames per seconds (FPS)=cat de repede un numar de cadre(frames) randate apare intr-o secunda.

c. OnUpdateFrame() este rulata pentru a actualiza un cadru.

d. Modul imediat de randare= Un mod în care aplicația este direct responsabilă pentru randarea grafica pe display, în contrast cu modul reținut. În modul imediat, scena (modelul obiect complet al primitivelor de randare) este reținută în spațiul de memorie al clientului, în locul bibliotecii grafice.

e. Modul imediat este suportat pana la OpenGl 3.5/

f. OnRenderFrame() este rulata cand un cadru este randat.

g. Executam metoda OnResize() cel putin o data pentru a redimensiona fereastra, imediat dupa metoda ONLOAD.

h. Parametrii pentru metoda CreatePerspectiveFieldOfView() sunt:

-fovy (Unghiul câmpului vizual în direcția y (în radiani)-ia valori pozitive, mai mari decat 0),

-aspect (Raportul de aspect al vederii (lățime / înălțime), ia valori pozitive, mai mari decat 0),

-depthNear (Distanța față de planul apropiat, ia valori positive, mai mici decat deprhFar),

-depthFar (Distanța până la planul îndepărtat, ia valori pozitive, mai mari decat 0).