1. Utilizați pentru texturare imagini cu transparență și fără. Ce observați?

Cand culoare este modificata, peste textura este aplicat un strat transparent, in culoarea selectata, textura fiind in continuare vizibila in culoarea respectiva.

1. Ce formate de imagine pot fi aplicate în procesul de texturare în OpenGL?

Cand este folosita o imagine cu fundal transparent, imaginea este afisata pe obiect, pe un fundal negru, proportiile obiectului fiind insesizabile. Daca aplicam o culoare asupra texturii, stratul transparent, va fi reprodus, deasupra partii opace din imagine.

1. Specificați ce se întâmplă atunci când se modifică culoarea (prin

manipularea canalelor RGB) obiectului texturat.

In procesul de texturare a unei aplicatii, este folosit formatul Bitmap, sau mai bine zis bmp.

1. Ce deosebiri există între scena ce utilizează obiecte texturate în modul

iluminare activat, respectiv dezactivat?

Atunci cand iluminarea este dezactivata, obiectele texturate nu sunt vizibile. Acestea pot fi vazut in acest mod, daca este aplicata o sursa de lumina. Textura va fi vizibila, in culoarea luminii.