



Universitatea
Ștefan cel Mare
Suceava

Facultatea de Inginerie Electrică
și Știința Calculatoarelor

REFERAT

Elemente de Grafică pe Calculator

Laboratorul 2

Bîndiu Alexandra

C, III, 3132A

<https://github.com/AlexandraBindiu/EGC---laborator-.git>

1. Fiind o constantă, valoarea acesteia nu se poate modifica.

3.

➤ Ce este un viewport?

R: Un viewport este regiunea unde este generată imaginea grafică.

➤ Ce reprezintă conceptul de *frames per seconds* din punctul de vedere al bibliotecii OpenGL?

R: *Frames per seconds* se referă la numărul de cadre consecutive pe secundă.

➤ Când este rulată metoda *OnUpdateFrame()*?

R: Metoda *OnUpdateFrame()* este rulată când se dorește să fie actualizat cadrul(scena) la un interval fix.

➤ Ce este modul imediat de randare?

R: Modul imediat de randare este redarea în mod imediat, ceea ce înseamnă că obiectele pot fi afișate după ce sunt descrise, fără a fi necesar ca mai întâi să se completeze o listă de display, făcând referire la apelurile clientului.

➤ Care este ultima versiune de OpenGL care acceptă modul imediat?

R: OpenGL3.5.

➤ Când este rulată metoda *OnRenderFrame()*?

R: Metoda *OnRenderFrame()* este rulată atunci când se dorește desenarea unui obiect de bază.

➤ De ce este nevoie ca metoda *OnResize()* să fie executată cel puțin o dată?

R: Este nevoie ca metoda *OnResize()* să fie executată cel puțin o dată pentru a putea umple scena și a fi înregistrat evenimentul.

➤ Ce reprezintă parametrii metodei *CreatePerspectiveFieldOfView()* și care este domeniul de valori pentru aceștia?

R: Are următorii parametri: fovy(definește cât de larg e spațiul de redare, adică unghiul câmpului vizual, cu valori între 1- 179 grade), aspect ratio (se împarte grosimea la înălțime, respectiv are valori mai mari de 0) și încă 2 parametri, zNear și zFar, care setează distanța până la cel mai apropiat plan, respectiv îndepărtat.