Raspunsuri Intrebari Lab 2 EGC, Tănăsoaia Ana-Maria, grupa 3131A.

3.1.Viewport-ul este o secțiune dreptunghiulara de pe ecran. Sistemul de referință după care se face măsurarea și poziționarea acestuia își are originea în colțul din stânga jos al ecranului. Imaginea va fi randată în interiorul Viewport-ului.

3.2. Din punctul de vedere al bibliotecii OpenGL conceptul de frames per second se referă la numărul de schimbări sau reâncărcări ale imaginii pe ecran în timp de o secundă.

3.3. Metoda OnUpdateFrame este rulată la fiecare schimbare de frame.

3.4. La folosirea metodei imediate este necesară pornirea și oprirea componentelor la fiecare desenare a unui obiect, sau forme, operație ce îngreunează foarte tare procesul. În cadrul acestui mod toate funcționalitățile sunt scrise și setate în prealabil ceea ce îi conferă un avantaj prin usurința de utilizare dar pe de altă parte aduce o diminuare a libertății în utilizare. Din cele enumerate mai sus această metodă nu este recomandată pentru utilizare, prezentând mai multe dezavantaje decât avantaje.

3.5. De la versiunea 3.2 modul imediat si-a pierdut din utilitate si suport.

3.6. OnRanderFrame ruleaza atunci cand se randeaza scena, controlata de OnUpdateFrame

3.7. OnResize este chemat de fiecare data cand fereastrei ii este modificacta marimea pentru a putea updata viewport-ul.

3.8. Parametrii sunt: fovy: unghiul campului vizual pe inaltime in radiani.

Aspect: inaltimea si latimea campului vizual ca format aspect-ratio, zNear: distanta pana la cel mai apropiat punct care se vede, zFar: distanta pana la cel mai indepartat punct care se vede, result: matricea ce transforma spatiul, campul camerei intr-un spatiu rasterizat.