

1. Viewport-ul este spatiul in care este desenat obiectul grafic.
2. Acest concept determina cate imagini per secunda trebuie sau pot fi reprezentate pe monitor.
3. Aceasta metoda se ruleaza de fiecare data cand este nevoie de afisat un nou cadru.
4. Modul imediat de randare presupune trimiterea datelor despre fiecare vertex de la CPU direct spre GPU.
5. Incepand cu versiunea OpenGL 3.0 modul imediat nu mai este suportat, astfel ultima versiune suportata este OpenGL 2.1.
6. Metoda data este rulata dupa chemarea lui SwapBuffers, deoarece se impune desenarea unei noi scene grafice, chiar daca nu au fost efectuate schimbari.
7. In timpul rularii acestei metode se adapteaza fereastra aplicatiei la dimensiunile ecranului pentru a nu aparea obiecte defecte.
8. Metoda include 4 parametri:
 - fieldOfView - campul de vedere intre 0 si 180 grade;
 - aspectRatio - raportul dintre latimea si lungimea ferestrei, poate lua orice valoare reala;
 - nearPlane - distanta de la camera pana la sectiunea de randat;
 - farPlane - distanta pana la capatul volumului de randat.