

I

Nu se poate modifica valoarea constantei „MatrixMode.Projection” (5889).

III

1. Termenul de viewport se referă la dimensiunea unei ferestre sau a unei zone vizibile pe un ecran. În general, acest termen este utilizat pentru afișaje pe dispozitive mobile, cum ar fi smartphone-uri și tablete.
2. Frames per seconds reprezinta numarul de cadre care se incarca pe secunda
3. Metoda OnUpdateFrame ruleaza cand fereastra este gata sa fie actualizata.
4. Randarea este o fotografie rezultata in urma procesarii computerizate a unui model 3D, model ce va integra toate detaliile proiectului
5. Ultima versiunea de OpenGL care accepta modul imediat este OpenGL 3.5.
6. Metoda OnRenderFrame la fel ca si la cea anterioara ruleaza cand fereastra este gata sa fie actualizata.
7. Metoda OnResize ruleaza de fiecare data cand fereastra isi schimba dimensiunile. Aceasta trebuie sa ruleze cel putin odata pentru a incarca dimensiunile ferestrei in momentul rularii programului.
8. Parametrii metodei CreatePerspectiveFieldOfView() sunt:
 - a. fieldOfView -> campul de vizualizare in directia y in radiani
 - b. aspectRatio -> aspectul de ratie care este definit ca lungimea impartit la inaltime
 - c. nearPlaneDistance -> distanta pana la cel mai apropiat plan
 - d. farPlanetDistance -> distanta pana la cel mai departat plan