Referat 2

I. În cazul primului exercițiu în care ne este indicat să modificăm valoarea unei constante, ceea ce este eronat, nu se poate modifica valoarea unei constante decât printr-un mod neconvențional. Constantele pentru care valoarea este stabilită în timpul compilării (constante de timp de compilare). Constantele care au valoarea lor setată în timpul execuției (constante de timp de execuție)

III.

1. Un viewport este legat de dimensionarea unei ferestre de pe ecran.
2. Termenul de Frames per seconds face referire la cadrele afișate pe secundă. Pentru o performanță bună se țintește ca 30FPS sau 60FPS și acestea reprezintă un apogeu care trebuie atins cu orice scop.
3. Metoda OnUpdateFrame() se execută într-o secțiune și va fi randat automat pe ecran în pasul următor - control utilizator, actualizarea poziției obiectelor, etc.
4. Modul imediat de randare face referire la generarea literalmente a obiectelor fizice si a scenei.
5. Versiunea este 3.3.3.
6. Metoda OnRenderFrame() se execută în secțiunea pentru randarea scenei tridimensionale. Este foarte importantă metodă OnUpdateFrame() și parametrii de timing.
7. Metoda OnResize() face referire la Inițierea afișării și setarea viewport-ului grafic. Metoda este invocată la redimensionarea ferestrei. Va fi invocată o dată și imediat după metoda ONLOAD()! Viewport-ul va fi dimensionat conform mărimii ferestrei active (cele 2 obiecte pot avea și mărimi diferite). Este o metodă foarte importantă care este corelată cu evenimentul de redimensionare.
8. Pentru apelul metodei CreatePerspectiveFieldOfView() se folosesc 4 parametrii. Primul parametru face referire la unghiul câmpului vizual în direcția Y (radiani), al doilea parametru face referire la raportul de aspect al vederii adică raportul dintre (lățime / înălțime). Al treilea parametru face referire la distanța până la planul clipului apropiat și ultimul parametru este legat de distanța până la planul îndepărtat.