Andrieș Dorin-Andrei – 3131B – FIESC – CALCULATOARE

Ex 2: https://github.com/PTMAndrey/Laborator-EGC/tree/main/Laborator%202d

Ex 3.

1) Viewport este locul unde imagine ava fi randata si prin intermediul careia se va putea face vizualizarea sau diferite actiuni asupra obiectelor din aplicatia grafica.

2) Frames per second semnifica numarul de cadre care pot fi afisate intr-o secunda (de cate ori imaginea va fi schimbata in decurs de o secunda ).

3) Metoda OnUpdateFrame este rulată de fiecare dată când are loc o schimbare de cadru, adica cand are loc o actiune in sectiunea unde se randeaza imaginea.

4) Modul imediat este utilizat deoarece are majoritatea functionalitatilor deja scrisa, fiind usor de modificat pentru a realiza un proiect. Totusi, nu este recomandata utilizarea acestui mod deoarece impune o oarecare restrictionare asupra programatorului in ceea ce priveste libertatea de a programa.

5) Ultima versiune care mai accepta modul imediat este 3.2.x

6) OnRanderFrame este o metoda controlata de OnUpdateFrame astfel ca OnRanderFrame va rula atunci cand scena este randata.

7) OnResize este functionala in momentul in care marimea ferestrei unde este randata aplicatia grafica se modifica astfel ca viewportul va putea primi update in ceea ce priveste modul de vizionare in functie de noua dimensiune.

8) Parametrii

**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 vizibil;

**zFar**: distanta pana la cel mai indepartat punct vizibil;

**result**: o matrice