

***Lab 3-EGC***

Roman Adi

Grupa: 3134A

2.

Anti-aliasing este o modalitate prin care se netezesc marginile si culorile dintr-o imagine sau un font. Aceasta da un aspect cat mai natural

3.

linewidth - specifica latimea liniei in functie de valoarea parametrului dat

Point size – reprezinta diametrul unui punct in functie de valoarea parametrului dat

Daca acestea 2 se pun inauntrul unei zone begin nu se aplica desi nu avem eroare. Marimea va fi defaut.

4.

GL.Begin(PrymitiveTypes.LineLoop) – specifica un polygon , varfurile fiind unite in ordinea data;

GL.Begin(PrymitiveTypes.LineStrip)- specifica o polilinie de la varful initial pana la ultimul varf, conectand varfurile in ordinea data

GL.Begin(PrymitiveTypes.TriangleFan)- conecteaza mai multe triunghiuri, avand un varf comun

GL.Begin(PrymitiveTypes.TriangleStrip)-uneste mai multe triunghiuri, dar nu au acelasi varf

5.

Utilizarea diferitelor culori in desenarea obiectelor 3D are rolul de a scoate in evidenta fiecare fata a obiectului. Pentru a deosebi liniile, punctele.

6.

gradient de culoare specifică o gamă de culori dependente de poziție, de obicei folosite pentru a umple o regiune. Se realizeaza prin asignarea unei culori fiecarei forma

8. Cand setez Color.Transparent vertex-ul se face alb

10.

Atunci cand fiecare vertex are o alta culoare, obiectul 3D va fi desenat in mod gradient