

Notare

- 1p oficiu
- 5p teme lab
- 4p examen cu materiale
- 0.5p prezență curs (0,05/curs)

Vârful

- OpenGL vechi: `glVertex()` (deprecated)
- OpenGL nou: → stocate în matrice
→ împachetate în VAO
→ trimise la GPU sub formă de VBO

Obs Unui vârf îi sunt asociate

- Coordonate
- Culoare
- Normale
- Coordonate de texturare

Culore

- OpenGL vechi: `glColor()` (deprecated)
- OpenGL nou: `vector`
- Ambele: cod RGBA
↳ A → alpha

Primitive grafice

- Vârfurile sunt utilizate pentru trasarea primitivelor grafice.
- OpenGL vechi: `glBegin()`
(deprecated) ↳ tipul primitivelor
[vârfuri]
`glEnd()`
- OpenGL nou: `glDrawArrays()` (GLenum mode, GLint first, GLint count)
→ mode = tipul primitivelor (puncte, segmente, triunghiuri)
→ first = primul vârf luat în considerare

→ count = numărul de vârfuri de lăc
în considerare