Lista 1 – PG

1. – Core-profile mode => força uso das práticas modernas

• A partir da versão OpenGL 3.3: modo imediato está descontinuado

– Versões subsequentes utilizam a mesma abordagem do 3.3

– Adicionam-se features ou maneiras mais inteligentes de realizar certas tarefas – A versão atual do OpenGL é a 4.6

– Futuro = nova API, chamada Vulkan

• Usar a versão mais atual nem sempre é a melhor opção: apenas as GPUs mais modernas têm suporte

2)

3)VAO: conjunto de primitivas por vez

VBO basicamente é uma combinação de dois outros tipos de estruturas de dados OpenGL®. Ele abrange a funcionalidade básica de uma matriz de vértices, porque as informações para a geometria – incluindo as coordenadas do vértice, normais e cor – podem ser armazenadas em uma matriz estruturada que pode ser passada ao OpenGL® para processamento. Ao contrário de uma matriz de vértice, entretanto, um OpenGL® VBO é armazenado no lado do servidor do renderizador e não precisa acessar constantemente o lado do cliente para obter as informações do vértice.