Laboratorul 2

EGC

Realizator: Alexuc Răzvan

Prof. Coordonator: as. dr. ing. Gherman Ovidiu

1. Ce este un viewport?

Viewport-ul reprezintă viziunea pe fereastră către lumea 3D.

1. Ce reprezintă conceptul frames per seconds din punctul de vedere al bibliotecii OpenGL?

FPS (frames per seconds) reprezintă cadrele pe secundă cu care programul rulează.

1. Când este rulată metoda OnUpdateFrame()?

Metoda este acționată atunci când în secțiunea respectivă se va randa automat pe ecran controlul utilizator, actualizarea poziției obiectelor.

1. Ce este modul imediat de randare?

Modul imediat de randare este o stare de rendering în care secvența normală de acțiuni și framework-ul se află, fiind neglijată, iar în unele cazuri, deactivată. Aplicația ce este rulată trebuie să apeleze direct funcțiile necesare pentru a afișa o entitate pe monitor.

1. Care este ultima versiune de OpenGL care acceptă modul imediat?

Ultima versiune de OpenGL care acceptă modul imediat este până la 3.5.

1. Când este rulată metoda OnRenderFrame()?

Metoda OnRenderFrame() este controlată de modulul logic din metoda OnUpdateFrame() și se referă la randarea scenei 3D.

1. De ce este nevoie ca metoda OnResize() să fie executată cel puțin o data?

Metoda trebuie să fie executată cel puțin o data pentru ca fereastra (viewport-ul) să fie redimensionată. Se va iniția și se va afișa viewport-ul grafic. Se va redimensiona conform mărimi ferestrei ce este activă.

1. Ce reprezintă parametrii metodei CreatePerspectiveFieldOfView() și care este domeniul de valori pentru aceștia?

CreatePerspectiveFieldOfView (float fovy – field of view pe y, float aspect – raportul de aspect, width/height de ex. 16:9, 5:4, 4:3, float zNear - planul aproape de noi, float zFar – planul din depărtare).