Kérdések

Melyik OpenGL verzióban van beépített fénykezelés?

Mire való a mélységbuffer?

Mire való a face culling technika?

Mi lehet a bemenete egy vertex shadernek?

Hogyan kap bemenetet a fragment shader a vertex shadertől?

Mi egy 3D síkidom normálvektora?

Hogyan számoljuk ki a normálvektort?