1. Care este ordinea de desenare a vertexurilor pentru aceste metode (orar sau anti-orar)? Desenați axele de coordonate din aplicația- template folosind un singur apel GL.Begin().

Ordinea de desenare a vertexurilor pentru aceste metode este anti-orar.

2. Ce este anti-aliasing? Prezentați această tehnică pe scurt.

Anti-aliasing este o procedură utilizată în procesarea graficii digitale pentru netezirea linnilor și eliminarea distorsiunilor vizuale.

3. Care este efectul rulării comenzii GL.LineWidth(float)? Dar pentru GL.PointSize(float)? Funcționează în interiorul unei zone GL.Begin()?

Efectul rulării comenzii GL.LineWidth(float) este următorul:modifică lățimea liniilor.

Efectul rulării comenzii GL.PointSize(float) este următorul:modifică diametrul punctelor.

Ambele comenzi funcționează în interiorul unei zone GL.Begin().

4. Răspundeți la următoarele întrebări (utilizați ca referință eventual șitutorii OpenGL Nate Robbins):

• Care este efectul utilizării directivei LineLoop atunci când sunt desenate segmente de dreaptă multiple în OpenGL?

Efectul utilizării directivei LineLoop atunci când sunt desenate segmente de dreaptă multiple în OpenGL este acela de realizare a unei figuri geometrice.Ultimul vârf specificat se unește cu primul.

• Care este efectul utilizării directivei LineStrip atunci când sunt desenate segmente de dreaptă multiple în OpenGL?

Efectul utilizării directivei LineStrip atunci când desenate sunt segmente de dreaptă multiple în OpenGL este acela că fiecare vertex specificat după primele două este conectat.

• Care este efectul utilizării directivei TriangleFan atunci când sunt desenate segmente de dreaptă multiple în OpenGL?

Efectul utilizării directivei TriangleFan atunci când sunt desenate segmente de dreaptă multiple în OpenGL este acela că desenează triunghiuri în formă de evantai.

• Care este efectul utilizării directivei TriangleStrip atunci sunt când desenate segmente de dreaptă multiple în OpenGL?

Efectul utilizării directivei TriangleStrip atunci când sunt desenate segmente de dreaptă multiple în OpenGL este acela că desenează triunghiuri conectate pe ecran, iar fiecare vertex după primele trei creează un triunghi.

5.Urmăriți aplicația „shapes.exe” din tutorii OpenGL Nate Robbins. De ce este importantă utilizarea de culori diferite (în gradient sau culori selectate per suprafață) în desenarea obiectelor 3D? Care este avantajul?

Este importantă utilizarea de culori diferite în desenarea obiectelor 3D pentru a putea distinge obiectele 3D de fundal.Dacă am utiliza aceeași culoare atât pentru backgroud cât și pentru obiect nu am mai putea distinge de exemplu poziția obiectului în planul 3D.

6.Ce reprezintă un gradient de culoare? Cum se obține acesta în OpenGL?

 Un gradient de culoare specifică o gamă de culori dependente de poziție, de obicei folosite pentru a umple o regiune. Un gradient de culoare se obține acesta în OpenGL utilizând GL.Color.

7. Ce efect are utilizarea unei culori diferite pentru fiecare vertex atunci când desenați o linie sau un triunghi în modul strip?

Utilizarea unei culori diferite pentru fiecare vertex atunci când desenați o linie sau un triunghi în modul strip are ca și efect recunoașterea și scoaterea în evidență a caracteristicilor 3D ale figurii geometrice.