

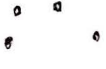



Grafika rastrowa - operacje na obszarze bufora ekranu:

- w pamięci kolejno dane dla X i Y pikseli
- dla piksela: 1 bit, 16 bitów, ... (odcienie szarości, RGB, itp.)
- proste API → Open, Close, Put, Get

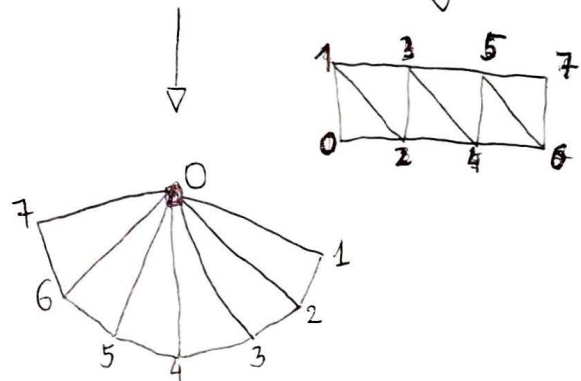
Rasteryzacja → podział na piksele

Khronos.org → opis funkcji OpenGL (reference card)

Pojmowania są specyfikowane przez wierzchołki:

- GL_POINTS 
- GL_LINES 
- GL_LINE_STRIP 
- GL_LINE_LOOP 

- GL_TRIANGLES
- GL_TRIANGLE_STRIP
- GL_TRIANGLE_FAN



- ~~VBO~~ VAO - vertex array object - stany tablicy wierzchołków
- VBO - vertex buffer object - dane wierzchołków