

Práctica I “Introducción a OpenGL”

Guía estudio preguntas previas

Nota: Esta es una guía de referencia para que el alumno tenga las bases teóricas mínimas indispensables para que la práctica se pueda realizar de manera eficiente, no obstante, si el alumno desea profundizar más en ello, puede hacerlo. No se entrega nada escrito de esto, es solo conocimiento para el alumno, recuerden se escogen al azar 4 alumnos para que respondan las preguntas hechas por el profesor. Si ese día no se te pregunta tienes 10 en los previos de esa práctica.

1. ¿Qué es OpenGL?
2. ¿Qué es Visual Studio Community
3. ¿Qué es una librería (en programación)?
4. ¿En que consiste un Pipeline de Renderizado?
5. ¿Qué es un vértice?
6. ¿Qué función tiene la GPU en el renderizado?
7. ¿Qué es un shader?
8. ¿Qué es el búffer?
9. ¿Qué es una primitiva?