**Práctica 2**

**Introducción a OpenGL.**

**Objetivo:** El alumno se familiarizará con las funciones gráficas básicas de OpenGL para la construcción de elementos.

**Cuestionario Previo: (Individual)**

**1.** Investigue que es **GLFW, GLEW y**  cómo ayuda/complementa a OpenGL.

**2.** ¿Qué es un Vertex Array Object (VAO) y un Vertex Buffer Object (VBO)?

**3.** ¿Qué es un pixel?

**4.** ¿Qué es interpolación?

5. ¿Qué es un shader?