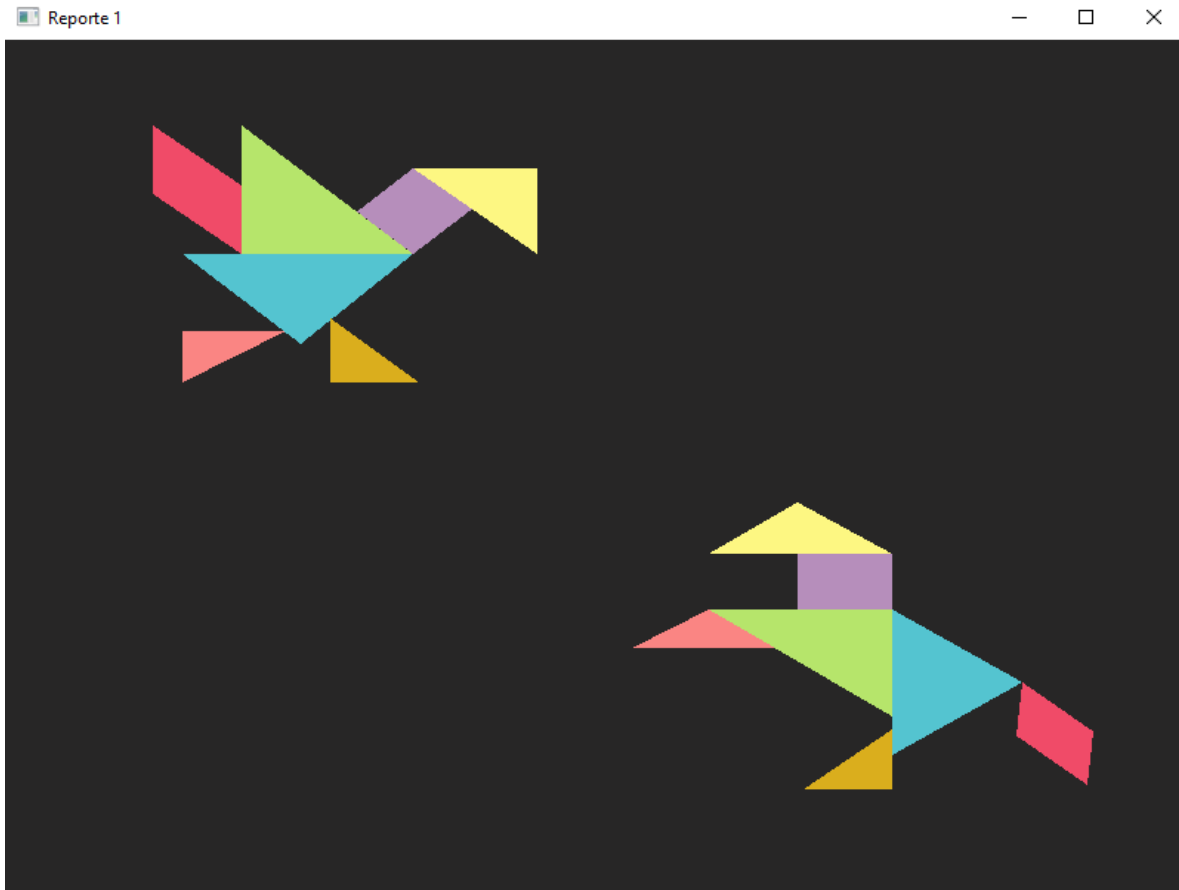


# Reporte 1

## Instrucciones:

- Seleccionar dos de las figuras de la imagen adjunta.
- Replicar las figuras seleccionadas en OpenGL y ubicarlas en el centro de la región superior izquierda e inferior derecha.
- Los colores no deben ser diferentes a los mostrados en las imágenes.



## Conclusiones

Con base a la práctica realizada puede conocer como primer punto el entorno de desarrollo en OpenGL tal que se conectó con VS para comprender este nuevo espacio de desarrollo.

Es importante mencionar que se trabajó desde C++, por lo que las funciones y rutinas de programación tuvieron que ser comprendidas a su totalidad, tal fue el caso de funciones que trabajan con vértices y aquella que trabaja con índices. Lo

anterior representó el núcleo de la práctica ya que tras maniobrar con vértices desde un “array”, se decidió un enfoque orientado a índices desde “elements”.

Al especificar el tipo de trazado mediante índices, se consiguió un mejor entendimiento de las posiciones en un plano 2D; por ejemplo, al utilizar TRIANGLE\_FAN comparado con TRIANGLE\_STRIP, logré marcar la diferencia de generación de triángulos, tal que en el primer caso se trabaja con un barrido tipo abanico mientras que la segunda especifica una serie sucesiva de triángulos.

Finalmente considerando el previo, comprendí el uso de bibliotecas de OpenGL como lo son GLFW y GLEW, cada una especializada a la manipulación de un entorno gráfico y como formato de extensiones.