

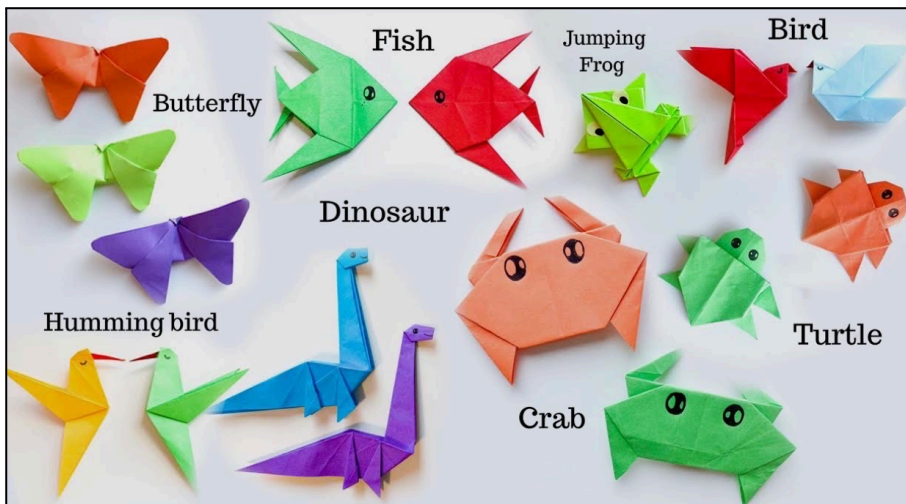
Enlace del repositorio en GitHub: [primerCommit · danicrts/cursoCompuGrafica@3ba5310](https://github.com/danicrts/cursoCompuGrafica@3ba5310)

Enlace del repositorio en GitHub (correcciones):

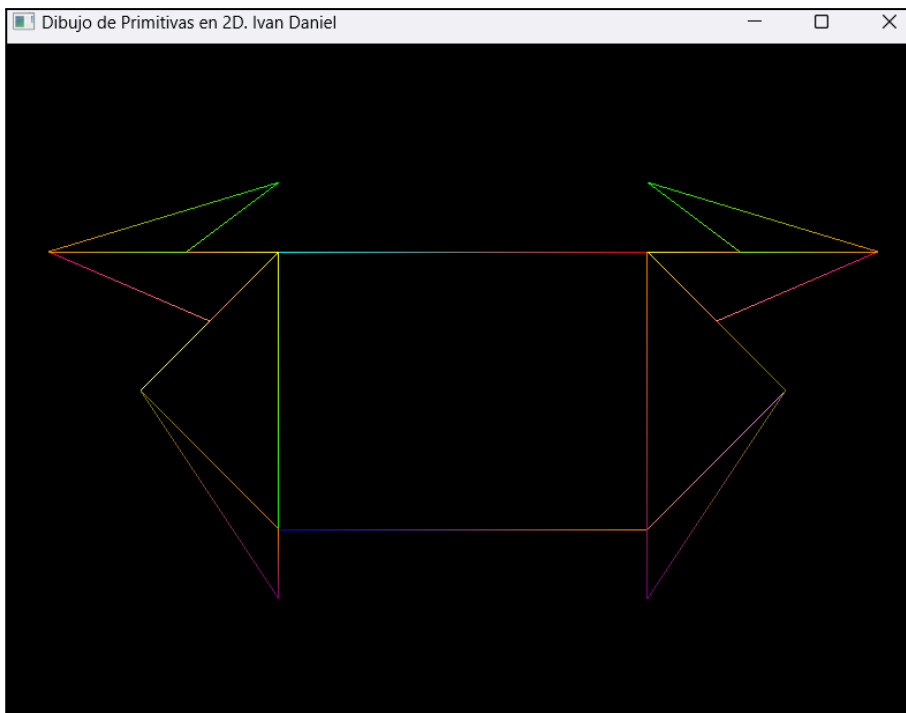
<https://github.com/danicrts/cursoCompuGrafica/commit/30f6f33cefa1285cf6af4ce1be80aec40c/cafcea>

Capturas de pantalla de las actividades realizadas.

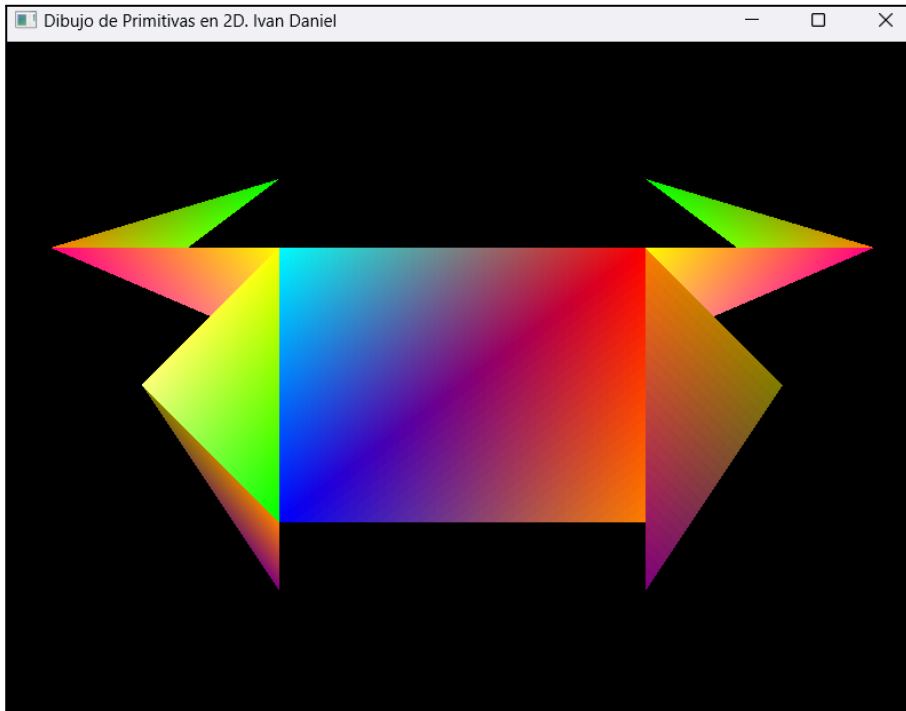
El dibujo hecho en la práctica tuvo su origen en la imagen que se muestra a continuación:



El dibujo que se escogió fue el del cangrejo:



Siguiendo las instrucciones del vídeo el primer resultado se mostró como una figura sin relleno en la que se muestran los vértices de varios triángulos unidos mediante líneas rectas.



El segundo resultado que se obtuvo fue el dibujo del cangrejo con relleno.

Las líneas de código que permitieron obtener este resultado fueron:

```
glDrawArrays(GL_TRIANGLE_FAN, 4, 4); y glDrawArrays(GL_TRIANGLES, 8, 4);...
```

Bibliografía

Tecnologías Interactivas y Computación Gráfica. (2024). *Dibujo de Primitivas en 2D con Shaders en OpenGL*. Consultado el 18 de agosto del 2024, en: <https://www.youtube.com/watch?v=UWcnvhSDYYA&list=PL9LBXPOWD3h3ZEc8z903fHSNKU5YyFeMI&index=3>