



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e
INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



PREVIO N.º 01

NOMBRE COMPLETO: David Sánchez Gutiérrez

Nº de Cuenta: 315596397

GRUPO DE LABORATORIO: 01

GRUPO DE TEORÍA: 04

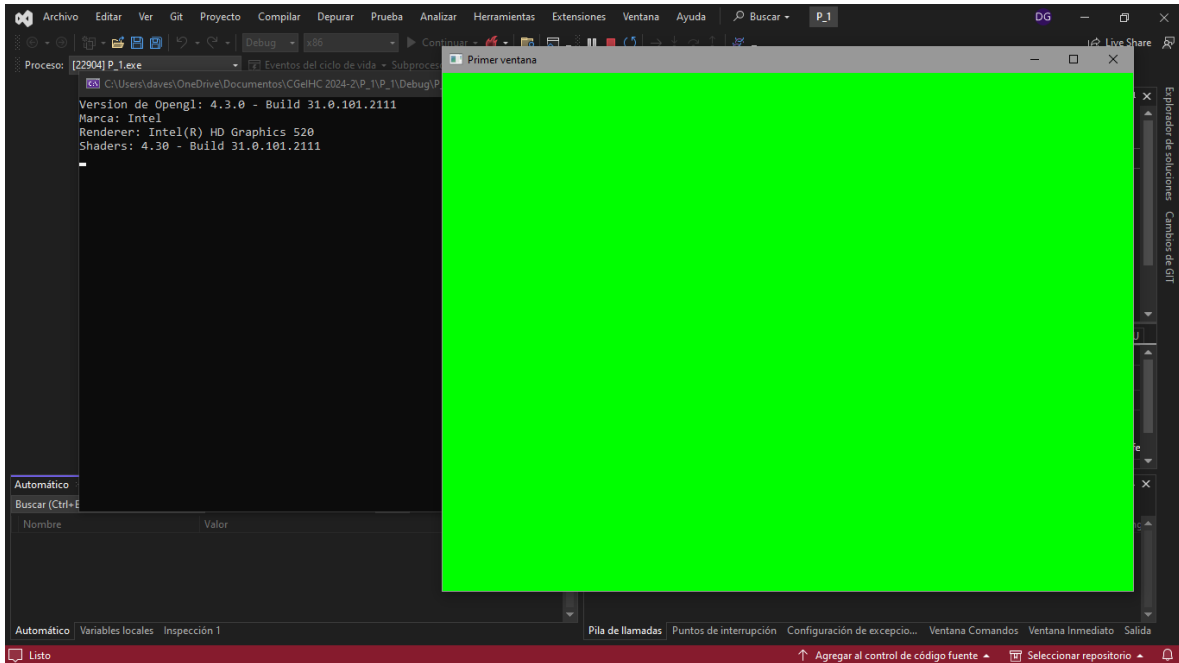
SEMESTRE 2024-2

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 10 de febrero en 2024

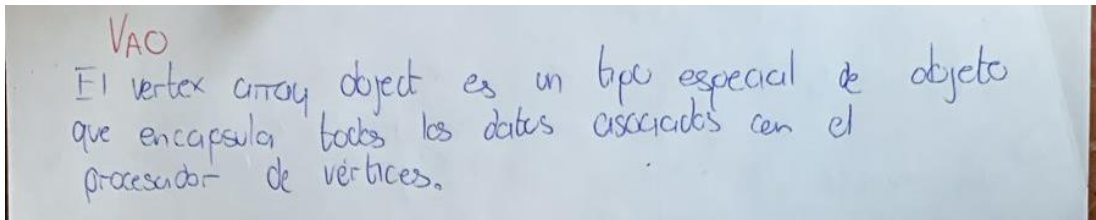
CALIFICACIÓN: _____

1. Contenido

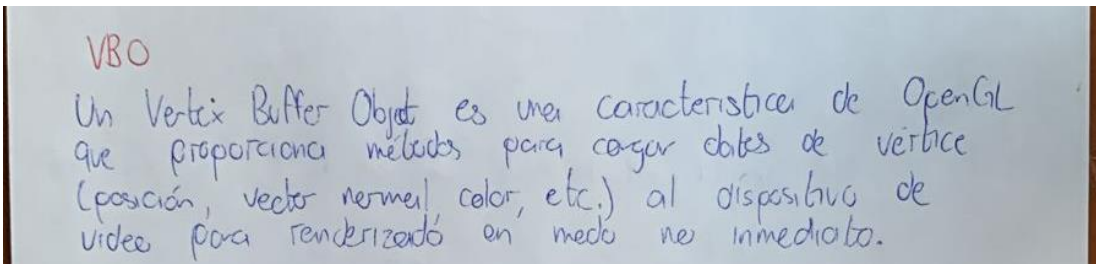
- Captura de pantalla como la del manual de configuración en la cual se muestra la ventana de fondo verde y la información de la consola con los datos de Hardware de su equipo de cómputo.



- ¿Qué es un VAO?



- ¿Qué es un VBO?



d. ¿Qué parámetros recibe el comando glVertexAttribPointer?

```
glVertexAttribPointer  
void glVertexAttribPointer(  
    GLuint index  
    GLint size  
    GLenum type  
    GLboolean normalized  
    GLsizei stride  
    const void * pointer)
```

e. ¿Qué información maneja Vertex Shader?

Vertex Shader
Los Vertex Shaders procesan los vértices y dicen cuáles son sus coordenadas en el espacio, que es un espacio que facilita que las computadoras comprendan que vértices son visibles para la cámara y cuáles no, y deben recortarse.

f. ¿Qué información maneja Fragment Shader?

Fragment Shader
El Fragment Shader es la etapa de canalización de OpenGL después de rasterizar una primitiva. Para cada muestra de píxeles cubiertos por una primitiva, se genera un "fragmento".

g. ¿Qué parámetros recibe el comando glDrawArrays?

```
glDrawArrays  
void glDrawArrays(GLenum mode, GLint first, GLsizei count);
```

2. Conclusión

Los elementos que nos proponen investigar en el preu son para empezar a generar dibujos en OpenGL, a partir de arreglos de vértices.

3. Bibliografía en formato APA
4. *Fragment Shader - OpenGL Wiki*. (s. f.).
https://www.khronos.org/opengl/wiki/Fragment_Shader
5. *GLDrawArrays*. (s. f.). khronos.org. Recuperado 10 de febrero de 2024, de
<https://registry.khronos.org/OpenGL-Refpages/gl4/html/glDrawArrays.xhtml>
6. *GLVertexAttribPointer*. (s. f.). khronos.org. Recuperado 10 de febrero de 2024, de
<https://registry.khronos.org/OpenGL-Refpages/gl4/html/glVertexAttribPointer.xhtml>
7. *Shader Basics - Vertex Shader / GPU Shader Tutorial*. (s. f.). <https://shader-tutorial.dev/basics/vertex-shader/>
8. *Tutorial 32 - Vertex Array Objects*. (s. f.).
<https://ogldev.org/www/tutorial32/tutorial32.html>
9. Wikipedia contributors. (2023, 25 mayo). *Vertex buffer object*. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Vertex_buffer_object