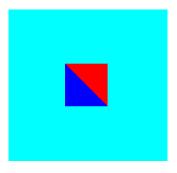


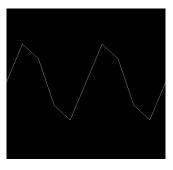
Universidad Nacional de Ingeniería Facultad de Ciencias Escuela Profesional de Ciencia de la Computación Computación Gráfica (CC-431) Ciclo: 2020-II

## Práctica Calificada 1

- 1. Responda a las siguientes preguntas (3pts.):
  - (a) ¿Qué es computación gráfica?, mencione tres aplicaciones de computación gráfica (1 pts.).
  - (b) ¿Cuál es la diferencia entre procesamiento de imágenes y computación gráfica? (1 pts.)
  - (c) ¿Cuál es la diferencia entre vertex y fragment shaders? (1 pts.)
- 2. Realizar el siguiente gráfico (5pts.):



3. Realizar un gráfico esbozando aproximadamente la siguiente función: y = sin(x), donde  $x \in [-2\pi, 2\pi]$ . (4pts.)

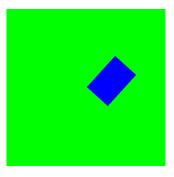


**Sugerencia:** usar las primitivas: GL\_LINES o GL\_LINE\_STRIP.

4. Graficar la siguiente imagen (4pts.):



5. Realizar la animación siguiente (4pts.):



 $https://www.youtube.com/watch?v=wXH_{X}TFqxLY$