

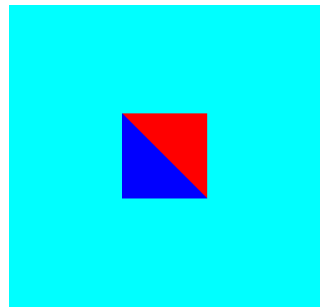


Práctica Calificada 1

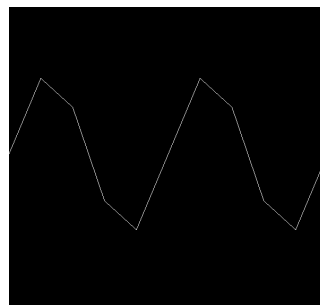
1. Responda a las siguientes preguntas (3pts.):

- (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.):

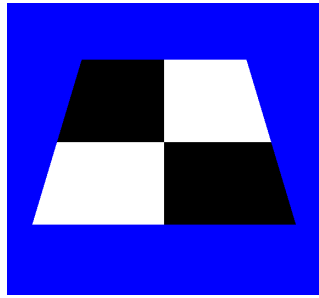


3. Realizar un gráfico esbozando aproximadamente la siguiente función: $y = \sin(x)$, donde $x \in [-2\pi, 2\pi]$. (4pts.)

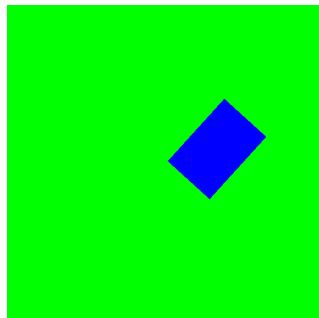


Sugerencia: usar las primitivas: `GL_LINES` o `GL_LINE_STRIP`.

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



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



<https://www.youtube.com/watch?v=wXH_xTFqxLY>