

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERIA
GRAFICOS EN COMPUTACIÓN

Laboratorio 1

2017 – 2

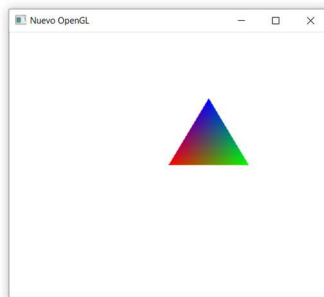
Indicaciones generales:

- Duración: 1h 50 min.
- Por favor, utilice comentarios para explicar la lógica de su solución.
- El orden es parte de la evaluación.
- Su trabajo deberá ser subido a PAIDEIA en el espacio indicado por los Jefes de Práctica.
-

NOTA: Para este laboratorio no se necesita cambiar la estructura de la función de dibujo ni del trabajo con shaders. En ambas preguntas, el trabajo consiste en el llenado adecuado de los buffers de coordenadas y color.

PREGUNTA 1 (20 puntos)

En PAIDEIA se les hace alcance de un programa base para este primer laboratorio. El programa genera un triángulo 2D que contiene un color en cada uno de sus vértices.



Los colores de los vértices se transfieren al GPU (y a los shaders), a través de un Vertex Buffer (líneas 39 a 41).

Transformar el programa dado, de manera que sea posible generar la siguiente figura. La figura final se puede obtener sólo a través de triángulos, por lo que se puede generar usando solamente lo que ya hemos visto en clase.

NOTA: El tamaño de las barras es arbitrario. Cada barra muestra un color (rojo, verde o azul) degradado hasta negro.

