



## **Realidad Virtual**

### **Examen de junio**

---

#### **EJERCICIO 1 (2 puntos)**

Describe brevemente las etapas del proceso de renderizado utilizado en OpenGL. (Un párrafo para cada etapa)

#### **EJERCICIO 2 (1.5 puntos)**

¿Qué es un Vertex Buffer Object? ¿Y un Vertex Array Object? Describe la forma de crearlos y configurarlos.

#### **EJERCICIO 3 (1.5 puntos)**

Describe el modelo de iluminación de Phong. ¿Cuántos tipos de luz utiliza? ¿Como se calcula el efecto de cada tipo de luz?

#### **EJERCICIO 4 (1.5 puntos)**

¿Qué es una textura? ¿Que tipos de texturas existen? ¿Como se crean las texturas? ¿Como se asigna su contenido? ¿Como se aplican las texturas?

#### **EJERCICIO 5 (1.5 puntos)**

Describe el proceso de generación automática de primitivas por medio de las etapas de tesselado. ¿Que funciones realiza cada etapa del proceso de tesselado? ¿Que entradas y salidas utiliza cada etapa? ¿Como se configura el nivel de tesselado?

#### **EJERCICIO 6 (1 puntos)**

¿Qué es un Frame Buffer Object? Describe la forma de crearlo y utilizarlo.

#### **EJERCICIO 7 (1 puntos)**

¿Qué es un Transform Feedback Object? Describe la forma de crearlo y utilizarlo.