			OITUL																		
				,	234	7	- -		-		:-	- 1	17		-	 -	-	27	7.0	70	30
Nombre	Fecha de in.	Fecha de in Fecha de fin		2	200	,	0	٠	ā	ū		ū		20			1.4	1.1	0.7	6.7	30
♥ © Creación de prototipo	1/05/15	1/05/15 5/05/15																			
<ul> <li>Configuración del entorno de trabajo + 1/05/15</li> </ul>	1/05/15	1/05/15																			
<ul> <li>Inicialización de contexto</li> </ul>	4/05/15	4/05/15																			
<ul> <li>Test de OpenGL + Shader básico</li> </ul>	5/05/15	5/05/15																			
♥ e Inclusión de una cámara orbital	6/05/15	7/05/15																			
<ul> <li>Instalación de GLM</li> </ul>	6/05/15	6/05/15																			
<ul> <li>Implementación de la cámara</li> </ul>	7/05/15	7/05/15																			
■ Gized-Fixed Point	8/05/15	11/05/15																			
<ul> <li>Generación de buffers en la GPU</li> </ul>	8/05/15	8/05/15																			
<ul> <li>Clase VAO + Shader Sized-Fixed Point</li> </ul>	11/05/15	11/05/15																			
<ul> <li>Port de GLUT a GLFAV</li> </ul>	12/05/15	12/05/15																			
o Image-aligned Squares Shader	13/05/15	19/05/15																			
9 Sistema de cambio de Shader	20/05/15	20/05/15																			
<ul> <li>Affinely Projected Point Sprites Shader</li> </ul>	21/05/15	25/05/15																			
■ Goporte con PCL	26/05/15	26/05/15 27/05/15																			
<ul> <li>Carga de formatos.PLY y .PCD</li> </ul>	26/05/15	26/05/15																			
Refactorización hacia estructura cloud	26/05/15	26/05/15 27/05/15																			
<ul> <li>Perspectively Correct Rasterization Shader</li> </ul>	28/05/15	10/06/15																			
Radio del splat variable según vecindad	11/06/15	11/06/15 12/06/15	-											L							
▼ ○ Luzorbital	15/06/15	15/06/15 2/07/15		J										L							
<ul> <li>Añadir al pipeline opción a sistema Mul. 15/06/15 18/06/15</li> </ul>	15/06/15	18/06/15	-											L							
<ul> <li>Gouraud Shading Shader</li> </ul>	19/06/15	2/07/15												L							
<ul> <li>Implementación de FXAA</li> </ul>	3/07/15	6/07/15				Į															
<ul> <li>Phong Shading Shader</li> </ul>	7/07/15	13/07/15																			
<ul> <li>Deferred Shading Shader</li> </ul>	14/07/15	14/07/15 22/07/15														لِإ					
<ul> <li>Luzorbital</li> </ul>	23/07/15	23/07/15 23/07/15												L							