



Bisoños Usuarios de GNU/Linux de Mallorca y Alrededores | Bergantells Usuaris de GNU/Linux de Mallorca i Afegitons

Grupo de OpenGL (250996 lectures)

Per **Antonio Tejada Lacaci**, [Wildfred](#) ()

Creado el 03/09/2000 00:00 modificado el 03/09/2000 00:00

Página del grupo de interés sobre [OpenGL](#)⁽¹⁾

Bienvenido a la página sobre el grupo de interés sobre [OpenGL](#)⁽¹⁾ de Bulma.

1. [Introducción](#)
2. [Declaración de intenciones](#)
3. [Lista de distribución](#)
4. [Enlaces](#)

Introducción

OpenGL es una librería multiplataforma para programación de gráficos tridimensionales o bidimensionales (*Open Graphics Library*). El interfaz de funciones fue definido originalmente por Silicon Graphics en 1992, basándose en Iris GL, pero actualmente participan en su estandarización múltiples compañías (Intel, SGI, Evans & Sutherland, nVidia...) mediante la [OpenGL Architectural Request Board](#)⁽²⁾.

[más...](#)⁽³⁾

Declaración de intenciones

El propósito de este grupo es compartir experiencias y ayudarnos mutuamente en la programación de esta fabulosa librería gráfica de [Silicon Graphics](#)⁽⁴⁾.

A pesar de ser una página de Bulma y dado el carácter multiplataforma de OpenGL, este grupo de interés no estará excesivamente centrado en Linux (yo mismo programo OpenGL con Visual C++, por lo menos hasta que me haga un poco más con mi linuxcete), pero lo que sí se desea es crear una comunidad de [Software Libre](#)⁽⁵⁾ en torno a OpenGL.

Lista de Distribución

Puedes suscribirte a la lista de distribución enviando el mensaje con el cuerpo:

subscribe openglist

a la dirección de correo electrónico majordomo@m3d.uib.es⁽⁶⁾ o bien pincha [aquí](#)⁽⁷⁾.

Enlaces interesantes

- [Central de OpenGL](#)⁽¹⁾ - tutoriales, ejemplos, aplicaciones...
- [¿OpenGL o Direct3D?](#)⁽⁸⁾ Un interesante y bastante emocional artículo sobre la cuestión, con links a otros artículos (la respuesta es evidente X"D).
- Páginas de la UIB
 - ♦ [Informática Trágica I](#)⁽⁹⁾ - Asignatura de tercero de Ingeniería Técnica en Informática
 - ♦ [Informática Trágica II](#)⁽¹⁰⁾ - Asignatura de cuarto de Ingeniería Informática
- [Página de Nate Robins](#)⁽¹¹⁾, [aplicaciones-tutorial](#)⁽¹²⁾ muy buenas sobre transformaciones, iluminación, texturas, materiales...
- Visual C++
 - ♦ [CodeGuru](#)⁽¹³⁾ Repositorio de código fuente y artículos de VisualC++



- ♦ [CodeProject](#)⁽¹⁴⁾ Repositorio de código fuente y artículos de VisualC++ (creado cuando Codeguru dejó de actualizarse, pero ahora parece que Codeguru vuelve a estar vivo).
-

Lista de enlaces de este artículo:

1. <http://www.opengl.org>
 2. <http://www.opengl.org/About/ARB.html>
 3. <http://www.opengl.org/About/About.html>
 4. <http://www.sgi.com>
 5. <http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.es.html#AboutFreeSoftware>
 6. <mailto:majordomo@m3d.uib.es>
 7. <mailto:majordomo@m3d.uib.es?body=subscribe%20openglist%0d%0Aend>
 8. <http://www.vcnet.com/bms/features/3d.html>
 9. <http://dmi.uib.es/people/josemaria/docencia.html>
 10. <http://m3d.uib.es/grafica2>
 11. <http://www.xmission.com/~nate/opengl.html>
 12. <http://www.xmission.com/~nate/tutors.html>
 13. <http://www.codeguru.com>
 14. <http://www.codeproject.com>
-

E-mail del autor: wilfred_ARROBA_teleline.es

Podrás encontrar este artículo e información adicional en: <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=233>