

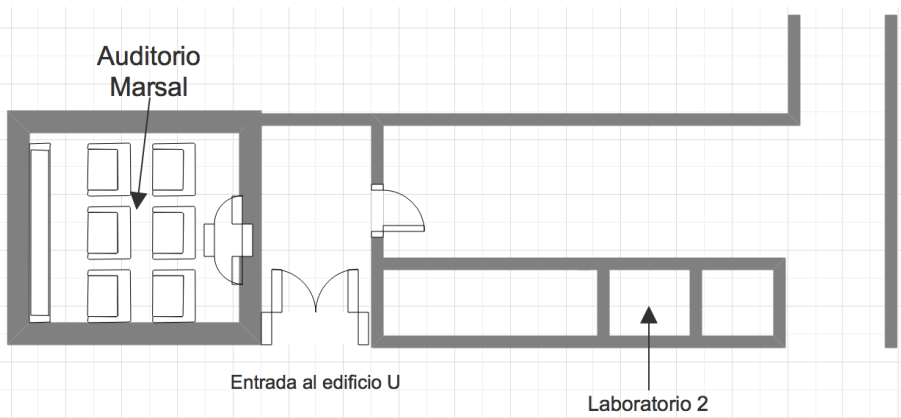
Computación Gráfica Avanzada

Reynaldo Martell

6 de agosto de 2019

Computación Gráfica Avanzada.

Laboratorio de Proyectos Externos 2, Planta Baja, Edificio U - "Bernardo Quintana Arrioja", Facultad de Ingeniería



Computación Gráfica Avanzada.

- 1 Conceptos matemáticos.
- 2 Algoritmos de graficación.
- 3 Colisiones
- 4 C++
- 5 OpenGL 4.0
- 6 OpenAL audio
- 7 Visual studio 2017 (Windows) o Eclipse kepler (Ubuntu)

Evaluación.

- ① Exámenes 40 %
 - ① Parcial 1
 - ② Parcial 2
- ② Proyecto 40 %
- ③ Tareas e Investigaciones 20 %

Evaluación - Consideraciones.

- ① No tienen derecho a NP aquellos alumnos que presenten alguno de los exámenes parciales o el final.
- ② Se exenta del examen final si el promedio es mayor a 6
- ③ El final se presenta únicamente si se entregó el proyecto. Se tomará la siguiente evaluación.
 - ① Examen final 50 %
 - ② Proyecto 50 %

Evaluación - Fechas importantes.

- ① Primer parcial. 19 de Septiembre.
- ② Segundo parcial. 21 de Noviembre.
- ③ Entrega de proyecto. 28 de Noviembre.
- ④ Examen final. 3 de Diciembre.

Tarea.

- ➊ Tarea inscribirse al grupo:
<https://groups.google.com/d/forum/cga-2020-1>
- ➋ Github.
 - ➊ Definición.
 - ➋ ¿Qué es un branch?
 - ➌ ¿Qué es un fork?
 - ➍ Utilidad.
 - ➎ Comandos básicos.
 - ➏ Crear cuenta y crear su primer repositorio.
- ➌ Instalar las herramientas para el desarrollo.
 - ➊ Visual Studio 2017 Windows
 - ➋ Software/Git-2.9.2-64-bit.rar
 - ➌ Software/TortoiseGit-2.2.0.0-64bit.rar
 - ➍ Software/OpenAL11CoreSDK.rar
- ➍ Realizar un Fork del siguiente repositorio.
<https://github.com/rmartella/ComputacionGraficaAvanzada>