

Computación Gráfica Avanzada

Reynaldo Martell

September 21, 2020

Clases Virtuales - Práctica.

- 1 La forma de trabajo consistirá en clases virtuales en la plataforma zoom y classroom.
- 2 El curso se orientará a clases prácticas en las cuales se harán y subirán videos a un canal de youtube con 14 prácticas en las que se desarrollará el código para que el alumno lo replique y avance a su propio ritmo.
- 3 De cada práctica se harán sesiones semanales en las que se aclaren dudas por equipos de la práctica.
- 4 Se dejarán ejercicios por cada práctica para que el alumno lo realice y pueda hacer su reporte.
- 5 Las prácticas se subirán a classroom para su revisión.

Clases Virtuales - Teórica.

- 1 Las sesiones teóricas se presentarán diapositivas previamente a la práctica que ayude a complementar la práctica.
- 2 El examen se presentará de forma virtual en la plataforma google forms.

Clases Virtuales - Proyecto.

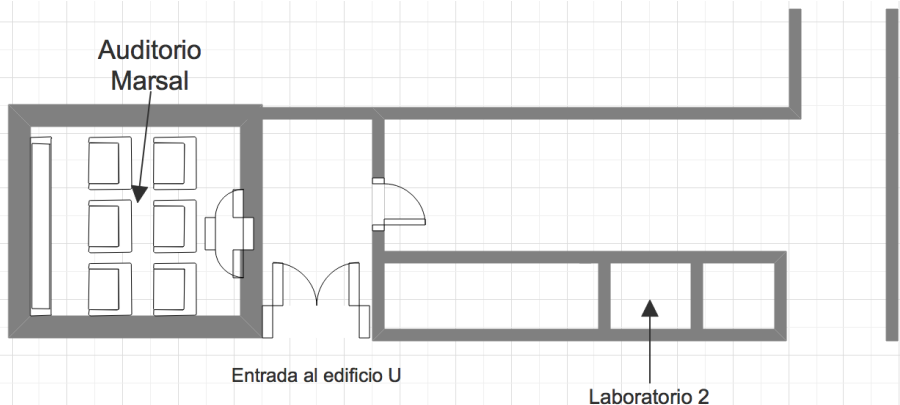
- 1 El proyecto final consiste en plantear y desarrollar un videojuego utilizando OpenGL
- 2 Se presentará el proyecto en una sesión de zoom y entregará documentación correspondiente.
- 3 El proyecto se presentará en equipos y todos son responsables de realizar la entrega y trabajar en el.

Clases Virtuales - Lineamientos Proyecto.

- 1 Manejar repositorio remoto git para el código.
- 2 Manual de usuario.
- 3 Documentación de desarrollo.
 - 1 Objetivo.
 - 2 Analisis.
 - 3 Desarrollo.
 - 4 Resultados.
 - 5 Trabajo a futuro.
 - 6 Conclusiones.

Computación Gráfica Avanzada.

Regresando a clases me pueden encontrar en el laboratorio de Proyectos Externos 2, Planta Baja, Edificio U - "Bernardo Quintana Arrioja", Facultad de Ingeniería
reynaldo.martell@ingenieria.unam.edu



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 2020 (Ubuntu)

Evaluación.

- ① Exámenes 25 %
 - ① Parcial 1
 - ② Parcial 2
- ② Proyecto 35 %
- ③ Prácticas 30 %
- ④ Tareas 10 %

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

Evaluación - Fechas importantes.

- ① Primer parcial. 24 de Noviembre.
- ② Segundo parcial. 26 de Enero.
- ③ Entrega de proyecto. 2 de Febrero.
- ④ Primer examen final. 4 de Febrero.
- ⑤ Segundo examen final. 9 de Febrero.

Tarea.

- ① Tarea inscribirse a classroom:
o2gxjgn
- ② Github.
 - ① Definición.
 - ② ¿Qué es un branch?
 - ③ ¿Qué es un fork?
 - ④ Utilidad.
 - ⑤ Comandos básicos.
 - ⑥ Crear cuenta y crear su primer repositorio.
- ③ Instalar las herramientas para el desarrollo.
 - ① Visual Studio 2017 Windows
 - ② Software/Git-2.9.2-64-bit.rar
 - ③ Software/OpenAL11CoreSDK.rar
- ④ Realizar un Fork del siguiente repositorio.
<https://github.com/rmartella/ComputacionGraficaAvanzada>