

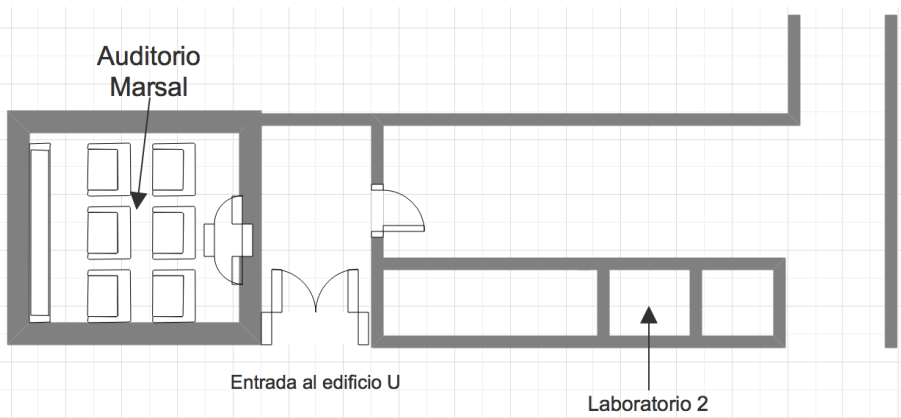
Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora.

Reynaldo Martell

4 de agosto de 2019

Computación Gráfica.

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



Computación Gráfica.

- ① Conceptos matemáticos.
- ② Algoritmos de graficación.
- ③ OpenGL 4.0
- ④ Visual studio 2017 (Windows) o Eclipse kepler (Ubuntu)

Evaluación.

- ① Exámenes 35 %
 - ① Parcial 1
 - ② Parcial 2
- ② Proyecto 35 %
- ③ Laboratorio 20 %
- ④ Tareas e Investigaciones 10 %

Evaluación - Consideraciones.

- ① No tienen derecho a NP aquellos alumnos que presenten alguno de los exámenes parciales o el final.
- ② Requisito aprobar el laboratorio.
- ③ Se exenta del examen final si el promedio es mayor a 6
- ④ El final se presenta únicamente si se aprobó el laboratorio y se entregó el proyecto. Se tomará la siguiente evaluación.
 - ① Examen final 60 %
 - ② Proyecto 30 %
 - ③ Laboratorio 10 %

Evaluación - Fechas importantes.

- ① Primer parcial. 20 de Marzo.
- ② Segundo parcial. 22 de Mayo.
- ③ Entrega de proyecto. 29 de Mayo.
- ④ Examen final. 5 de Junio.

Tarea.

- ➊ Tarea inscribirse al grupo:
<https://groups.google.com/d/forum/cgeihc-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