

Graficación en 3D con OpenGL

Impartido por: Omar Nieto Crisóstomo (Academia de Informática, UACM)

Lugar: A-006 (SLT)

Duración (días y horario):

Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Horario	14:30-16:00		14:30-16:00	14:30-16:00	14:30-16:00

Requisitos de los participantes para tomarlo:

Haber tomado el curso Introducción a la Programación o Programación Orientada a Objetos y muchas ganas de participar.

TEMARIO

1. Introducción a OpenGL y Glut
2. Geometría en 3D y funciones Básicas
3. Vistas y Transformaciones

Material solicitado a los asistentes: un CD para grabar toda la información del curso.