



INTRODUCCIÓN PRÁCTICA A LA PROGRAMACIÓN DE SHADERS

Profesor a cargo:
Guido Corallo

Inicio: 08/08/2018
Clases: 4
Miércoles: 18:30 a 21:00 hs.

Costo: \$2200

Inscripción con descuento del 20% hasta el 04/08/2018

Malabia 1841, loft 2, Palermo
info@espaciopla.com - 4833 5838

Temario

En este curso teórico y práctico se va a dar una introducción a la programación en el lenguaje GLSL para shaders (programas que corren en el GPU) usando Processing y OpenFrameworks.

Vamos a empezar escribiendo shaders básicos para entender el funcionamiento de la “cadena de montaje” gráfica, para seguir con efectos de iluminación y texturizado de texturizado de escenas 3D en tiempo real. También vamos a recorrer los efectos visuales más usados y algunas técnicas de optimización en flujos de trabajo complejos.

Se recomienda que los participantes cuenten con conocimientos básicos de programación en Processing, OpenFrameworks o algún otro lenguaje o framework de creación visual y que cuenten con una computadora portátil durante los encuentros.

Sobre **Guido Corallo**

Estudió programación en el colegio secundario. En el año 2001 comenzó la carrera de biología en la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - Universidad de Buenos Aires – donde

desarrolló tareas de investigación en los Laboratorios de Dispositivos Moleculares y de Neurociencia Integrativa.

Participó del taller de producción del MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires en el 2010. Desde entonces se desempeñó como programador de aplicaciones interactivas para EstadoLateral Media Lab, como asistente del artista Leonardo Solaas y desarrollador de proyectos independientes.

Podes conocer más acerca de sus trabajos en este link:

<https://vimeo.com/corallo>