



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de ingeniería

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción
Humano-Computadora

PROYECTO FINAL

Alumnos:

Diana Paola Sanjuan Aldape

Profesor:

Ing. Jose Roque Román Guadarrama



Grupo 11

Semestre 2022-1

PLANEACIÓN

1. INTEGRANTE

- Diana Paola Sanjuan Aldape

2. PLANEACIÓN

2.1. Elementos a recrear dentro del escenario

Geometría

Se crearán los objetos del cuarto de Timmy turner, u cama, y su buro con su pecera de los padrinos mágicos.

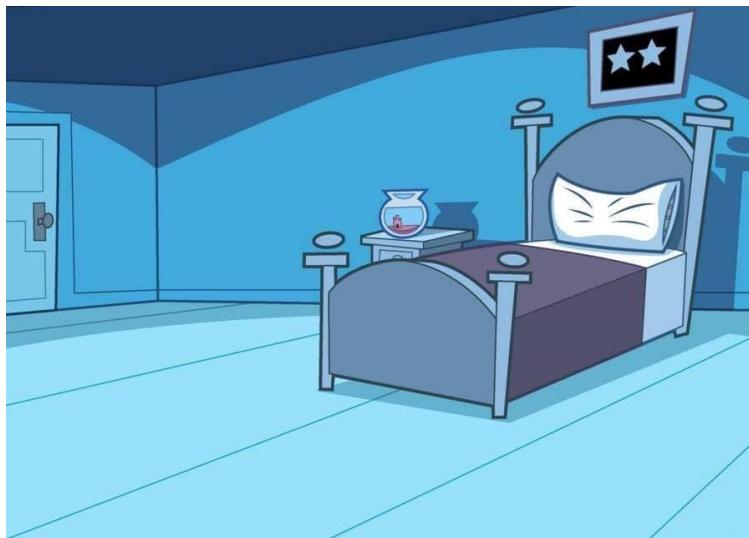


Fig 1. Cama, buro y pecera

- Boceto de objetos y posicionamiento dentro del cuarto de Timmy

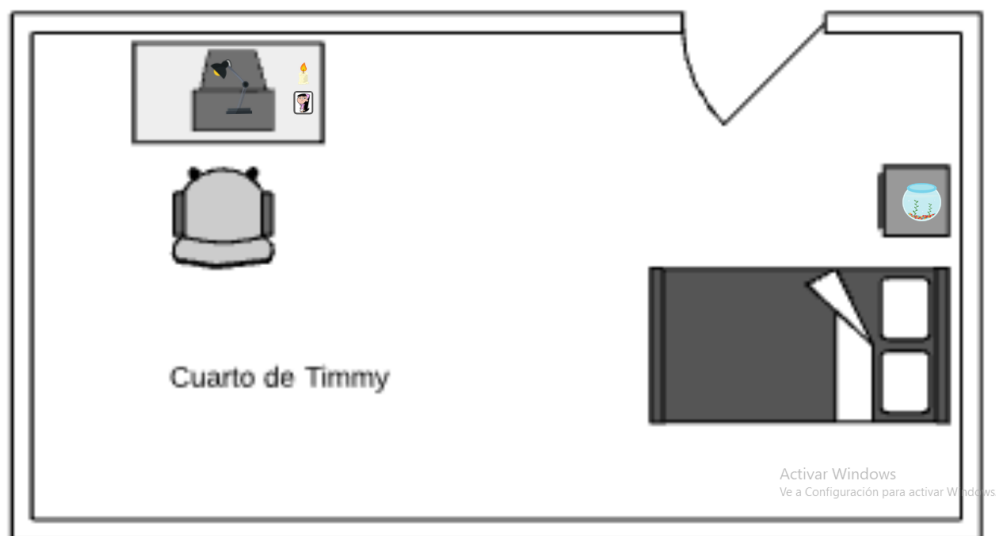
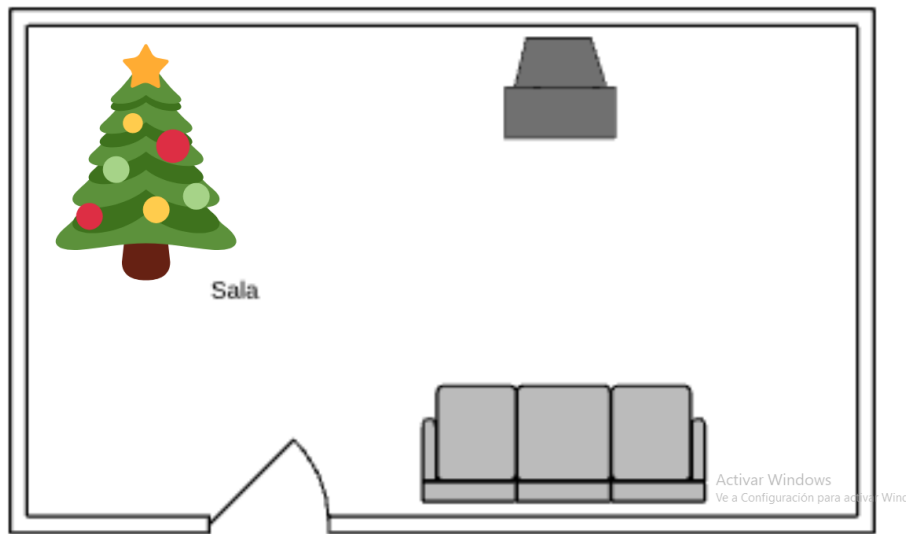


Fig 2. Boceto de cuarto de Timmy

También se pretende recrear la sala de la casa, donde se ubicara el árbol de navidad, el sillón y su televisión, así como algunos regalos navideños.



- Fachada de la casa de Timmy

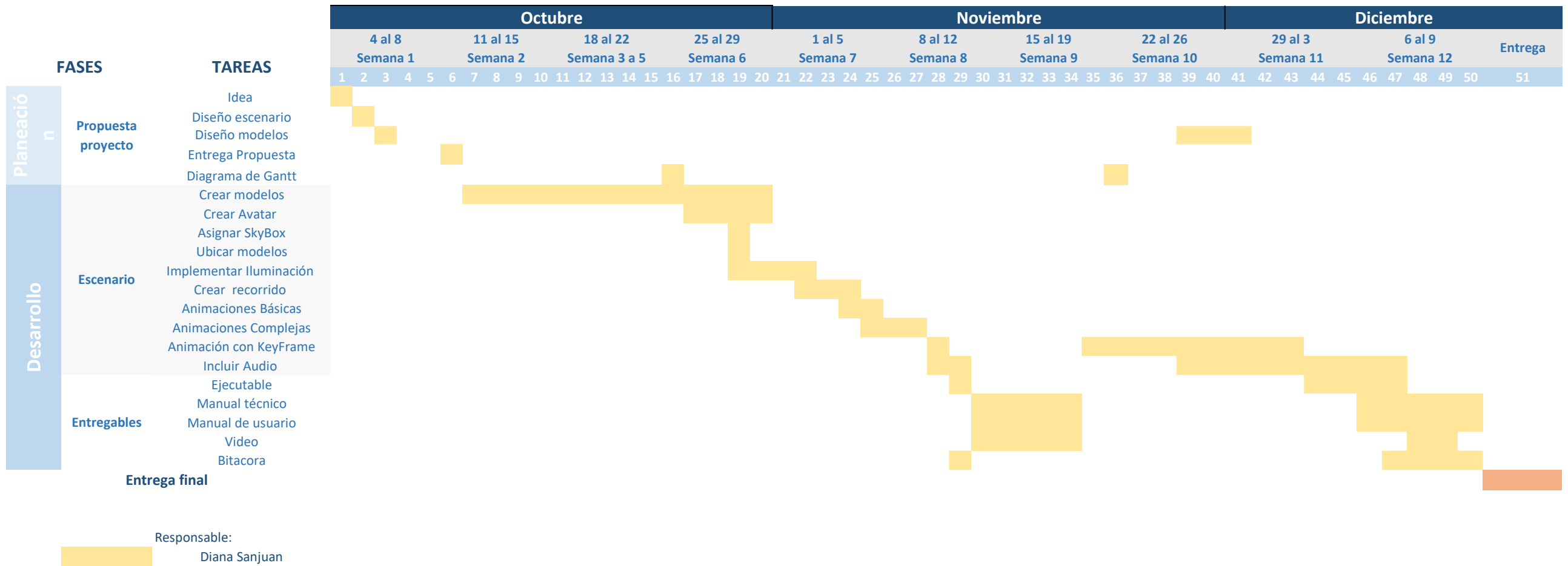


Avatar: El avatar utilizado será Timmy Turner

Recorrido: El recorrido será del exterior al interior de la casa.

2.2. Diagrama de Gantt

Se muestra el Diagrama de Gantt en la siguiente hoja



2.3. Bitácora

ACTIVIDAD	FECHA	OBSERVACIONES
Realizar propuesta de proyecto.	3 de octubre 2021	Se eligió una caricatura infantil.
Entrega de propuesta	6 de octubre 2021	No se cumplieron todos los puntos requeridos.
Modelado de objetos	Del 7 al 20 de octubre 2021	
Crear Avatar	Del 25 al 23 de octubre 2021	No se logró el resultado esperado y por el tiempo no se pudo modificar.
Creación de Skybox	Del 22 al 30 de octubre 2021	La creación del Skybox es un proceso laborioso.
Instanciar objetos y crear escenario	Del 30 de octubre al 5 de noviembre 2021	Acomodar los objetos con coordenadas y verificar que los orígenes de los objetos descargados estuvieran en su centro, para no tener problemas al rotar, trasladar o escalar.
Implementar iluminación	Del 17 al 18 de noviembre 2021	No fue posible implementar apagar las luces por teclado.
Creación del recorrido	Del 18 al 25 de noviembre 2021	En la primera entrega hubo problema con el condicional del recorrido.
Desarrollar Animaciones (básicas y complejas)	Del 17 al 20 de noviembre 2021	No se logró implementar lanzamiento de un proyectil.
Desarrollar Animaciones por keyframes	8 de diciembre 2021	

ACTIVIDAD	FECHA	OBSERVACIONES
Incluir audio	Del 1 al 9 de diciembre	Se usa Irrklang para 32bits
Elaborar Manual técnico	8 de diciembre 2021	Detalle sobre el código y las herramientas empleadas.
Elaborar Manual de usuario	9 de diciembre 2021	Se especifica el funcionamiento de la aplicación.
Elaborar Bitácora	9 de diciembre 2021	
Elaborar documento de los Sistema de almacenamiento usados	9 de diciembre 2021	Detallar el uso de los sistemas de almacenamiento empleado s
Crear Video	9 de diciembre 2021	Video corto mostrando el funcionamiento de la aplicación.
Generar ejecutable	9 de diciembre 2021	Generar archivo .exe
Entrega	10 de diciembre 2021	