



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## FACULTAD DE INGENIERÍA



**MARIO BROS**

FECHA DE ELABORACIÓN:

15/04/23

### BITÁCORA - BARRIOS LÓPEZ FRANCISCO

FECHA	¿QUÉ ME PROPONGO HACER?	¿QUÉ SE LOGRÓ HACER?	HORAS
15/04/23	Realizar el modelo de chain chomp en blender, incluyendo texturas.	El modelo completo, que consta de 3 partes (boca: 2 partes, y una cadena), con texturas coloreadas directamente en Blender.	17
17/04/23	Realizar el modelo de la piranha plant en blender, con texturas.	Modelo completo de la Piranha Plant con texturas, algunas coloreadas directamente en Blender y otras hechas a base de imágenes	10
19/04/23	Realizar el modelo de la antorcha, sin incluir la llama	El modelo de la antorcha completo, incluyendo texturas formadas a base de imágenes	8
20/04/23	Realizar el modelo de la lámpara de pared	Modelo de la lámpara de pared, con texturas directamente coloreadas en Blender	3
20/04/23	Modificación de Chain Chomp y de Piranha Plant, para exportar cada parte del modelo que se moverá por separado	Archivos OBJ y MTL de cada parte del modelo que se va a mover por código	30 MIN
20/04/23	Realizar el modelo del tubo por el que saldrá la planta piraña	Modelo del tubo, junto con textura coloreada directamente en Blender	20 MIN
21/04/23	Realizar el modelo de Cheep Cheep con todo y texturas, conformado por 3 partes individuales	El modelo completo de Cheep Cheep, formado por 3 partes, exportados en formato OBJ y MTL junto con las texturas empleadas como imágenes	6



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## FACULTAD DE INGENIERÍA



FECHA	¿QUÉ ME PROPONGO HACER?	¿QUÉ SE LOGRÓ HACER?	HORAS
23/04/23	Modificar el modelo de Puro Hueso, para agregar la OZ, modificar su cara, y modificar la posición de sus brazos y manos	El modelo modificado de Puro Huesos, en donde se le modificó el brazo derecho, se agregó una espátula, la OZ, y se modificó el rostro y la textura del mismo	8
26/04/23	Realizar el modelo de una parrilla con todo y texturas	El modelo de la parrilla con texturas basadas en imágenes	3
6/05/23	Modificar todos los modelos propios para escalarlos en Blender de forma correcta de acuerdo al escenario, y obtener las transformaciones de cada modelo y partes individuales de los modelos que así lo requieran	Cada parte del modelo y modelos completos a una escala adecuada, exportados como OBJ, así como las coordenadas y transformaciones de cada una para su correcta ubicación en el escenario, Cada modelo fue dibujado y ubicado correctamente en Visual Studio, junto con una primera versión del escenario	14
7/05/23	Implementar la cámara isométrica, junto con el cambio de cámaras con ayuda de teclado	Una implementación incompleta de la cámara isométrica, ya que solo se logró el cambio de cámaras, zoom con restricción, y movimiento no restringido en X y Z con ayuda del mouse	10
15/05/23	Corregir la cámara isométrica	Implementación de la cámara isométrica con zoom usando las flechas, y moviéndose con WASD	8
1/06/23	"Traducción" del código al implementado en laboratorio (únicamente dibujado de modelos)	Se logró la re implementación del código	16
6/06/23	Re implementación de la cámara isométrica, debido a problemas de Hardware	Se usó el código de otro profesor, debido a que la computadora usada dejó de funcionar y todo el punto anterior se perdió. Se re implementó la cámara isométrica a un código proporcionado por otro profesor.	3



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## FACULTAD DE INGENIERÍA



FECHA	¿QUÉ ME PROPONGO HACER?	¿QUÉ SE LOGRÓ HACER?	HORAS
8/06/23	Implementar la animación por Keyframes	La animación por Keyframes de una espada, activando la con un "1" al mismo tiempo que un SpotLight se enciende mientras se ejecuta la animación. Se basa en un archivo de texto	4
9/06/23	Corrección de las Point Lights en la cámara isométrica	Se logró corregir las Point Lights al cambiar a la cámara isométrica	2
13/06/23	Corrección de las Spot Lights en la cámara isométrica	Se logró la corrección de la posición y dirección de las Spot Lights	1
13/06/23	Implementación de la cámara 3D ligada al personaje	Se logró una implementación casi completa de la cámara 3D ligada al avatar	5