Bitacoras.

Miercoles 3/11/2021

En este día se buscaron los modelos en la página de <https://sketchfab.com/feed> que se utilizarían para el escenario y para poblarlo.

Jueves 4/11/2021

Se monto el codigo base a partir del código de la practica 8 de iluminación, además de que se comenzó a trabajar para importar el modelo base del terreno. Se tuvieron complicaciones debido a que todos los objetos construidos para este terreno base eran colores solidos y no se tenían texturas por lo cual se tuvieron que buscar imágenes de colores solidos para texturizar esta parte y tener una base.

Viernes 05/11/2021

Se comenzó a poblar el escenario con los primeros modelos de los invitados para lo cual con ayuda del software de blender se abrieron los modelos en su formato de origen (.fbx, .obj, etc), para cada uno de estos objetos se tuvo que generar sus texturas en formato .tga para después aplicarlas a su objeto. Este día se trabajo con los modelos del lago, marceline, bernie, among us, y cheems grande.

Sabado 06/11/2021

Se continuo con la carga de modelos y el texturizado/exportacion en blender para los modelos faltantes, este día se trabajo con los modelos de cheems pequeño, knukles, bang girl, jesus sobre el agua, la pista de baile y los muñecos de nieve.

Domingo 07/11/2021

Este día se buscó el skybox de día/noche y se aplicó en el proyecto, para hacerlo se exporto cada una de las caras del cubo en formato .tga sin canal alfa y de la misma dimensión para cada una de las caras, además de que se implemento el mecanismo para el cambio entre estos skybox para el ciclo de día y noche al cual se le aplicara la iluminación correspondiente mas adelante. Además, se trabajo con el repocitorio de github para el cual se están teniendo problemas al momento de subir código, por ultimo se agrego el modelo de Shuba duck al escenario.