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.

Lunes 08/11/2021

Se creo la plantilla para el manual técnico y se subió todo el código a github resolviéndose el problema del buffer para archivos grandes, en el proceso también se perdió algo del avance (La carga del ultimo modelo del día domingo) debido a un mal uso de los commits, afortunadamente se tenia un respaldo para todo lo que tiene que ver con el código pero no se puede decir lo mismo de la carpeta donde se tenían todos los editables de los modelos.

---

Miércoles 10/11/2021

El día de hoy se le aplicaron los colores como texturas al modelo del árbol central, se separado una piedra y las nubes para animaciones que se aplicaran en un futuro. Se crearon 3 luces puntuales que es el máximo de luces que permite mi equipo, dos de ellas las coloque en los postes que marcan entrada y la ultima la coloque más adelante en el área donde se colocara la piñata a la cual se le agrego la lógica para que encienda con la letra ‘P’ y se apague con la letra ‘L’.

Domingo 14/11/2021

Este día se trabajaron con un par de animaciones, la primera de ellas fue la del personaje caminando sobre el agua el cual se desplaza por un polígono de 4 lados, para ello se implementó una sentencia switch-case en cada caso se modificaban componentes de dirección y rotación para el personaje. La segunda de las animaciones fue la animación compleja que seguirían las nubes del escenario la cual se implementó con ayuda de senos y cosenos para describir el desplazamiento en el eje ‘Y’ de subida y bajada asignando una componente de amplitud que multiplicara a las funciones seno y coseno, de igual manera se le agrego una rotación sobre su propio eje ‘Y’ para que giraran alrededor del escenario, se ocupó blender para centrar el origen del modelo.

Lunes 15/11/2021

El día de hoy se trabajó con la animación compleja de la roca que revela el easter egg, inicialmente se planeaba que fuera animación básica, pero a medio procedimiento se me ocurrió que se le podía agregar una caída en forma de parábola que fuera a dar a otro lugar en el escenario, se tuvo que centrar en el origen el modelo de la roca con blender. Además, se hizo una animación extra de Marceline algo sencilla la cual se encontraba suspendida en el aire, pero fija, se le agrego un coseno para hacer el efecto de ir y venir en el aire parecido al de la serie.

Martes 16/11/2021

Se trabajo en terminar el ciclo de día y noche agregando las modificaciones a las luces, tanto las de tipo puntual como la direccional, para ello se implementó un método llamado setLight el cual modifica el color de las luces en la definición de la clase padre Light ya que planeo utilizar este método en el espectáculo de luces de la pista de baile. Para la luz de día y noche se modifica el color de las luces y se implemento un mecanismo basado en un numero entero para mandar al shader las luces puntuales al momento de anochecer.

Miércoles 17/11/2021

Este día se trabajo con las diferentes cámaras que se implementaron así como el mecanismo de cambio entre estas por teclado, al final fueron 3 cámaras ligadas al piso ya que se tenían varios relieves en el terreno base (Acción con las teclas Z, X, C), una cámara libre (Acción con la tecla B) y la otra cámara en la que se trabajo fue con la cámara aérea (Acción con la tecla V) para la cual se modifico el vector up y view de la cámara cuando llamaba a LookAt,.

Viernes 19/11/2021

El día de hoy se trabajo agregando con modelado geométrico las piedras al piso, además de que se completo el show de luces que se tenia pensado para la pista de baile. También se tuvieron problemas al intentar generar las primitivas para los demás modelados geométricos y jerárquicos.