



Facultad de Ingeniería UNAM
Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción
Humano-Computadora



Grupo 1

Bitácora de trabajo de Proyecto Final

Presenta: Gonzalez Cuellar Arturo

Fecha	¿Qué me propongo hacer?	¿Qué se logró hacer?	Horas
24/marzo/2023	Elaborar la propuesta de trabajo inicial en la que se definen todos los elementos a incluir y la metodología de trabajo	Elaborar el documento inicial de propuesta de trabajo, quedando pendiente el sistema de almacenamiento	4 horas
25/marzo/2023	Traducción de documento de propuesta de trabajo al idioma inglés	Se realizó la traducción del documento de propuesta de proyecto	2 hora
26/mazo/2023	Elaboración de carpeta de Drive para documentación de proyecto	Se creó la carpeta de Drive compartida para la edición de documentos	30 minutos
3/abril/2023	Elaboración del boceto inicial del proyecto incluyendo los elementos definidos en los lineamientos del proyecto	Elaboración de dibujos iniciales en los que se enlistan los modelos a renderizar	4 horas
5/abril/2023	Elaboración del documento de boceto inicial en el que se incluye la metodología a seguir	Se elaboró el documento en idioma español e inglés del boceto de proyecto	2.5 horas
10/abril/2023	Modelado de baúl, edición de cabaña a partir de un modelo descargado	Se modelo el baúl y se realizaron las modificaciones al modelo de la cabaña principal para el escenario	2 horas
24/abril/2023	Creación del repositorio de proyecto y carga de modelos creados en 3dsMax	Se creó el código inicial y se cargaron los modelos de cabaña, arboles, pozo, piedras y vallas	3 horas



Facultad de Ingeniería UNAM
Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción
Humano-Computadora



Grupo 1

Bitácora de trabajo de Proyecto Final

Presenta: Gonzalez Cuellar Arturo

10/mayo/2023	Edición de imágenes de SkyBox para el ciclo de día	Se editaron las imágenes en GIMP para ambientar el diorama con la temática a recrear	2 horas
16/mayo/2023	Edición de imágenes de SkyBox para el ciclo de noche	Se editaron las imágenes en GIMP que cambiaran dependiendo del ciclo del día en el escenario	2 horas
18/mayo/2023	Carga de modelos restantes en OpenGL con texturas y materiales	Se terminaron de cargar los modelos importados que corresponden al molino, arco de piedra, valla principal, lámparas con texturas y materiales	3 horas
20/mayo/2023	Animación de molino para girar la hélice	Se realizó la animación del molino para que gire la hélice	1 hora
20/mayo/2023	Carga de modelo de lampara para iluminación	Se realizó la modificación a modelo de lampara para escalarlo y cargarlo en OpenGL en los puntos deseados para iluminación	2 hora
21/mayo/2023	Iluminación de PointLights	Se realizó la declaración de la iluminación de las lámparas con los parámetros deseados, además se agregó la iluminación de la estrella y el pozo	5 horas
22/mayo/2023	Iluminación de lámparas por ciclo	Se elaboró la modificación para encender las lámparas en la noche y apagarlas automáticamente de día	3 horas



Facultad de Ingeniería UNAM
Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción
Humano-Computadora

Grupo 1

Bitácora de trabajo de Proyecto Final



Presenta: Gonzalez Cuellar Arturo

23/mayo/2023	Modificación de modelo de águila para animación	Se realizo la preparación, modificación y texturizado de modelo de águila para animación por teclado e interacción con usuario	4 horas
25/mayo/2023	Documentación del manual técnico	Se comenzó a escribir el documento de propuesta de proyecto con la introducción y la descripción del código creado para cada elemento desarrollado	6 horas
26/mayo/2023	Documentación de diagrama de Gantt	Se elaboró el diagrama de Gantt de acuerdo con la planeación inicial estructurada y definida por el equipo para el cumplimiento y asignación de las tareas a desarrollar para el cumplimiento de los objetivos del proyecto	4 horas