



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA



Barrios López Francisco

FECHA DE ELABORACIÓN:

14/04/23

BITÁCORA

FECHA	¿QUÉ ME PROPONGO HACER?	¿QUÉ SE LOGRÓ HACER?	HORAS
14/05/23	Modificar el modelo de un pozo para mover y eliminar elementos de un modelo descargado	Se logró modificar el modelo del pozo	30 MIN
15/05/23	Implementar la cámara isométrica, junto con el cambio de cámaras	Cámara isométrica que se muestra cuando se presiona I, y se regresa a la cámara 3D al presionar C	8
16/05/23	Escalar correctamente los modelos de la cabaña y el árbol	Los modelos escalados correctamente al escenario	30 MIN
17/05/23	Modificar el modelo de la vaca para eliminar un anillo que venía junto al modelo	El modelo de la vaca sin el anillo	20 MIN
17/05/23	Realizar el modelo de una cerca, con el fin de reducir la cantidad de triángulos con las que ya contaba el modelo	Un modelo de una valla junto con texturas creadas en Blender	1
17/05/23	Realizar el modelo de un conjunto de rocas	Un modelo de un conjunto de rocas, junto con su textura	2
18/05/23	Realizar el modelo de una vela, junto con su soporte	Modelo de una vela simple con un soporte	2
19/05/23	Realizar el modelo de un arbusto usando una imagen con transparencia	El modelo de un cubo con la textura de un arbusto pero que quedó mejor como paja de alimento para caballos	1



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA



FECHA DE ELABORACIÓN:

14/04/23

BITÁCORA

FECHA	¿QUÉ ME PROPONGO HACER?	¿QUÉ SE LOGRÓ HACER?	HORAS
19/05/23	Realizar el modelo de una estrella	El modelo de una estrella dorada	1
20/05/23	Separar cada parte del caballo para su posterior animación	Se logró obtener 12 modelos diferentes los cuales pertenecen a cada parte del caballo	7
20/05/23	Animar el caballo	Se logró realizar una animación empleando una función para mayor orden en el código, y usando sin para suavizar el movimiento en los extremos	7
21/05/23	Separar las partes de la vaca para su posterior animación	Se logró obtener 9 modelos correspondientes a cada parte de la vaca que va a estar en movimiento	3
21/05/23	Animar la vaca	Se logró una animación en la cual la vaca da círculos alrededor del escenario usando funciones trigonométricas	6
25/05/23	Modificar el modelo de una mariposa	Se logró obtener 3 modelos que representan el cuerpo y las alas de la mariposa	2
25/05/23	Animar la mariposa mediante una función trigonométrica	Una animación en la que la mariposa recorre un trayecto polar de 4 pétalos de flor	3



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA



FECHA DE ELABORACIÓN:

14/04/23

BITÁCORA

FECHA	¿QUÉ ME PROPONGO HACER?	¿QUÉ SE LOGRÓ HACER?	HORAS
26/05/23	Modificar el modelo de un águila	3 modelos que representan el cuerpo y las alas del águila	2
26/05/23	La animación del águila en conjunto con la del bál	Una animación simple en la que por medio de una tecla se activa la animación	3
27/05/23	Corregir modelos en cuanto a la escala y la exportación en el origen	Modelos corregidos, exportados en el origen y con el pivote en el centro de cada modelo	4
27/05/23	Unir cada elemento del proyecto con el que se contaba hasta ese momento	Un solo código para el proyecto	3
27/05/23	Realizar la animación por KeyFrames	Una animación en la cual una estralla da un recorrido sobre el escenario mientras da vueltas sobre sí misma	2
28/05/23	Modificar los valores y la posición de las SpotLights	Luces de tipo Spot Light con el comportamiento deseado	3
25/05/23	Creación de un modelo de reflector o lámpara, para usarla junto a los SpotLights	Un modelo de una lámpara que es una fuente de iluminación	1