



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**



**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN HUMANO-  
COMPUTADORA**

**LABORATORIO  
GRUPO 2**

**BITÁCORA**

**PROFESOR: ING. JOSE ROQUE ROMAN GUADARRAMA**

**ALUMNO: AURELIO ROJAS ENG  
NÚMERO DE CUENTA: 419240480**

2 de octubre de 2023:

Recopile el código base sobre el cuál se trabajaría el proyecto final y creé un nuevo repositorio en Github para poder almacenar y versionar el proyecto.

16 de octubre de 2023:

Conseguí links de posibles modelos a utilizar y reuní las texturas para trabajar sobre ellas.

21 de octubre de 2023:

Creé las distintas texturas de skybox y dejé listas las texturas del plano del piso, para tener un canvas vacío sobre el cuál trabajar.

4 de noviembre de 2023 – 6 de noviembre de 2023:

Empecé el modelado del ambiente interactivo, descargando los modelos y texturizando a mi parecer. Todo se implementó sobre el mismo proyecto en 3DS Max, para poder hacer cálculos precisos sobre posición. También se manejaron y editaron las texturas para que cumplan con los estándares definidos para cargar la textura. Se limpio y acomodo un poco el código para poder tener un mayor orden y legibilidad. Se le agregó la biblioteca de audio también, corrigiendo el error de 64 bits a 32 bits.

10 de noviembre de 2023 – 12 de noviembre de 2023:

Trabajé mayormente en el código, implementando cambios en varias partes del código para quitar lo que no era necesario y venía de extra, así como implementar algunas técnicas completas que se terminaron de ver y poder pasar a meter la mayor cantidad de variables necesarias para el ambiente interactivo, incluyendo la preparación para distintas funciones e implementaciones de código. Se trabajó preparando todo lo necesario para poder hacer un solo proceso de animación y la implementación de KeyFrames, pero no se logró terminar la parte de animación. Quedaron pendientes las animaciones y manejo de luces. Pendiente la cocción de luces junto con los cambios de cámara. Queda pendiente terminar completamente el modelo del pinball junto con los últimos bumpers triangulares que se describieron en la propuesta final y adornar el entorno para que no se sienta vacío.