***Bitácora del proyecto de Gráficos por computador 2016 - I***

**Día 12 de Mayo 2016**

Nos reunimos 15 minutos después de la clase, (11:30-11:45) para definir teléfonos y formas de contacto, además de la decisión de trabajar repartiendo el trabajo o en grupo.

**Día 13 de Mayo 2016**

Cristhian Pisco: Creó el repositorio en GitHub.

José Alcívar: Buscó tutoriales de three.js.

Angel Pineda: Buscó ejemplos en la documentación.

Reunión vía skype 30 minutos (21:40-22:10), para discutir el tema de quién haría qué parte.

**Día 14 de Mayo 2016**

Angel Pineda: Subió todos los ejemplos de la librería al repositorio, lectura de introducción a three.js.

José Alcívar: Chequeó ejemplos similares al sitio web para insertarlo al proyecto.

Cristhian Pisco: Inició el proyecto creando un plano en el espacio 3D, los cambios lo subió al repositorio en Github.

**Día 16 de Mayo 2016**

Nos reunimos 30 minutos después de la clase para discutir cómo poder solucionar el problema de la carga de imagen.

Cristhian Pisco: Pretendía cargar una imagen de ajedrez en el plano, pero presentaba inconvenientes al querer visualizarlo en el navegador.

Angel Pineda: Investigación de las sombras con three.js, y como incluirlas a un objeto.

José Alcívar: Buscó las formas de añadir formas y materiales a las figuras.

**Día 21 de Mayo 2016**

Cristhian Pisco: Incorporó la cámara en el proyecto, de forma que ya se puede hacer zoom. Además ya se puede cambiar el color del plano.

Angel Pineda: Usando los ejemplos de la librería se probó pequeños cambios en el código para visualizar cómo funcionan los objetos de la librería haciendo mini-animaciones, rotaciones con un solo objeto, para así extraer partes que puedan funcionar en el proyecto.

José Alcívar: Se intentó añadir el piso de ajedrez con la funcionalidad de cambio de colores.

**Día 23 de Mayo 2016**

Nos reunimos 15 minutos después de la clase para discutir qué funcionalidades adicionales o controles se le podría poner al proyecto.

**Día 25 de Mayo del 2016**

Cristhian Pisco: Agregó varios controladores para cambiar la velocidad de rotación de los objetos.

Ángel Pineda: Se agregó un dropdown en el panel de control para que el usuario pueda elegir qué tipo de piso desea, si el de ajedrez o el simple.

José Alcívar: Se agregó el código que genera el piso de forma Ajedrez pintando de colores blanco y negro y siendo añadido al cambio de colores.

**Día 28 de Mayo del 2016**

Ángel Pineda: Se agregó la opción de encender o apagar la iluminación de la escena.

Cristhian Pisco: Se investigó la forma más conveniente para agregar colores a los objetos y modificarlos en tiempo de ejecución.

**Día 29 de Mayo del 2016**

Ángel Pineda: Se agregó movimiento lineal a los objetos de la escena.

Cristhian Pisco: Se agregó una paleta de colores para poder elegir el color de cada objeto. Adicionalmente se hizo un cambio para que el radio de la esfera se pueda modificar.

**Segunda parte del proyecto de Gráficos por computadora**

**Día 22 de Junio del 2016**

Ángel Pineda: Se logró hacer rotar la escena alrededor de su eje vertical, faltando integrarlo al proyecto y una controlador para esta funcionalidad.

**Día 23 de Junio del 2016**

Jose Alcivar: se logro añadir textura a los objetos generando una ruta para acceder a una carpeta de imágenes .jpg o .png para añadirlos a los objetos.

**Día 25 de Junio del 2016**

Cristian Pisco: Se implementó el picking, ahora se puede seleccionar a los objetos en 3D haciendo click sobre ellos. Los objetos se mueven manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón sobre los objetos.

Ángel Pineda: Se integró la rotación de escena al proyecto, se le puso un controlador que permita elegir si la escena rota o no.

Jose Alcivar: se añadió un controlador de texture para que se pueda seleccionar la textura en cada objeto o en modo de color.

**Día 30 de Junio del 2016**

Cristian Pisco : Se añadió la función de picking con rotación. Se corrigieron errores que habían en la textura, por ejemplo, la imagen no se cargaba sobre el objeto.