



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA  
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA  
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA  
e INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



### **Bitácora de Proyecto Final (Miguel)**

#### **NOMBRES COMPLETO:**

- Arroyo Quiroz José Miguel

#### **Nº de Cuenta:**

- 317016136

**GRUPO DE LABORATORIO: 01**

**GRUPO DE TEORÍA: 04**

**SEMESTRE 2023-2**

**FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 28/05/2023**

**CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_**

Fecha	Tiempo	¿Qué pienso hacer?	¿Qué hice?
<b>Sab</b> <b>13/05/2023</b>	6 horas	Crear todos los modelos tanto del pueblo como de los personajes	Cree la mayoría de los modelos de edificios del pueblo, aunque algunos no fueron texturizados
<b>Vie</b> <b>19/05/2023</b>	4 horas	Crear y texturizar correctamente todos los personajes del mundo.	Cree los personajes, aunque sin texturizar, el avatar fue encontrado y separado para su jerarquización, aunque aún no se había texturizado.
<b>Jue</b> <b>25/05/2023</b>	7 horas	Terminar de texturizar todos los personajes e implementar el avatar dentro del ambiente.	Texturicé los personajes de Voltorb, Electrode y Onix, el único que aún estaba pendiente era Lucario, añadí nuevos elementos al entorno como arboles alrededor.
<b>Vie</b> <b>26/05/2023</b>	3 horas	Implementar animaciones básicas en los personajes del mundo	Se implemento las animaciones correctas para Voltorb y Electrode, Onix tenía problemas.
<b>Vie</b> <b>26/05/2023</b>	3 horas	Texturizar correctamente el personaje de Lucario, Crear una animación básica para el avatar.	Texturicé correctamente al avatar, agregué un modelo completo de prueba para establecer su ubicación. Cree una animación provisional para el avatar, tenía defectos.
<b>Vie</b> <b>26/05/2023</b>	2 horas	Crear una bandera para las animaciones. Crear una bandera provisional para el cambio de día y noche.	Cree una bandera para prender y apagar las animaciones. Cree una bandera para cambiar el día y la noche
<b>Sab</b> <b>27/05/2023</b>	2 horas	Exportar cada uno de los elementos del avatar por separado. Modificar la animación del avatar.	Exporté cada uno de los elementos del avatar, corregí algunos detalles de la animación. Modifique las animaciones de los personajes.
<b>Sab</b> <b>27/05/2023</b>	3 horas	Crear las luces de tipo Spot e implementarlas en el ambiente.	Texturice el modelo de la farola, lo implemente dentro del escenario. Agregue las luces de tipo Spot.

			Agregue el control de las luces con teclado.
<b>Sab 27/05/2023</b>	4 horas	Crear las luces de tipo Point. Corregir y modificar las dimensiones del pueblo y del entorno. Corregir animación del avatar.	Texturice el modelo del poste para las luces de Point. Exporte el modelo e implemente las luces, no prendían automáticamente. Corregí y establecí el recorrido y la animación del avatar a través del escenario.
<b>Sab 27/05/2023</b>	2 horas	Establecer la cámara ligada al plano y la cámara isométrica.	Pruebas por separado con las cámaras para determinar su funcionamiento. Se dejó implementada la cámara isométrica de forma temporal.
<b>Dom 28/05/2023</b>	1 hora	Revisión final del proyecto.	Revise los últimos cambios implementados y coloque la cámara ligada al plano.
<b>Dom 28/05/2023</b>	5 horas	Crear la documentación necesaria para el proyecto.	Cree la bitácora de mis avances.