



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

Asignatura: Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Grupo: 5

Semestre: 2022-2

Bitácora de cada integrante / Log of each member

Fecha Límite de Entrega: 26/05/2022

Profesor: José Roque Román Guadarrama

Alumnos:

- Colin Santos Luis Froylan
- Najera Noyola Karla Andrea

Bitácora individual de las actividades del proyecto

Actividades de Froylan Colin

Fecha	Descripción de la actividad realizada	Pendientes de la actividad
04/05/2022	Se crean modelos 3D en MagicaVoxel. (Gato camión y tren).	Mover los pivotes de algunos elementos, además de verificación de tamaños entre sí.
05/05/2022	Se crean otros modelos en estilo voxel. (Edificios). Se comienzan a añadir al documento.	Ajustar los tamaños de los elementos.
06/05/2022	Se continúan creando modelos de voxel (Modelos de detalles). Se añade biblioteca de audio	Recordar quitar el comentario de la línea del código (se pone así para que el programa cargue más rápido en las pruebas)
07/05/2022	Se añade el tren y se añaden modelos pequeños para estimar dimensiones	Verificar las posiciones finales de los objetos, así como la correspondencia de dimensiones.
08/05/2022	Se añaden modelos de personajes y se terminan de añadir los edificios. Se hace una versión breve del manual de configuración y cronograma.	Pendiente aplicar modelado jerárquico en los personajes con el fin de ser aplicado en la animación por keyframes.
09/05/2022	Se crean y se añaden modelos mejorados de los edificios. Se aplica el modelado jerárquico en las piezas que corresponda.	Contando con todos los modelos cargados en el escenario en las posiciones respectivas, resta crear las animaciones de los objetos.
10/05/2022	Se añaden las primeras animaciones (reloj de manera colaborativa). Se diseña el recorrido de las animaciones en el escenario.	Implementar las animaciones en código.
11/05/2022	Se realizan el resto de las animaciones (camión, tren y cachetada). Se trabaja en el manual de usuario y se finaliza el manual técnico. Se revisan las posiciones finales de los objetos en el escenario.	Verificar últimas pruebas para validar el correcto funcionamiento de las animaciones.
12/05/2022	Se revisan colaborativamente la entrega el proyecto final en el laboratorio.	Se esperan indicaciones del profesor con el fin de corregir posibles errores.
19/05/2022	Se añade el sonido en 3D. Se hacen mejoras de la luz del camión	Comenzar con la redacción de la documentación final. Acomodar lo ya existente.
20/05/2022	Se comienza la redacción de los documentos finales.	Realizar la investigación de audio.
21/05/2022	Se realiza la investigación de audio.	Corregir detalles en el audio en 3D del ambiente
22/05/2022	Se añade la farola iluminada por teclado.	Mejorar la iluminación de la farola

23/05/2022	Se añade el modelo de shadow Morgana (será una animación por defecto).	Corregir algunos detalles en el movimiento de Shadow Morgana
24/05/2022	Se comienza el manual de usuario y se hacen modificaciones en algunas partes del aspecto visual del programa.	Seguir con la documentación final.
25/05/2022	Se avanza en la documentación final (manual de usuario y manual técnico).	Hacer revisión definitiva de todo el proyecto.
26/05/2022	Se hacen últimas pruebas para garantizar que todo funcione adecuadamente. Se graba el video. Se entrega el proyecto vía Drive al profesor.	Se esperan indicaciones en caso de posibles errores.

Actividades de Karla Najera

Fecha	Descripción de la actividad realizada	Pendientes de la actividad
05/05/2022	Se crea un boceto del croquis a utilizar.	Implementar el mapa en una textura para el piso.
06/05/2022	Se comienza a crear el piso como textura 3D	Verificar como mejorar el tiempo de carga del proyecto debido a que son demasiadas las partes que conforman al piso del escenario
07/05/2022	Se opta por usar al piso como un modelo plano y una textura debido a que el tiempo de carga del proyecto se vuelve exageradamente alto.	Implementar el piso en la textura y trabajar en el skybox.
08/05/2022	Se implementa el piso como textura en un modelo 3d tras unir las 16 partes que lo conforman. Se coloca un skybox provisional. Se añade al código la primera animación (ciclo de día y noche con luz posicional).	Buscar un skybox definitivo adecuado al escenario (algo como un cielo). Verificar detalles del piso.
09/05/2022	Se agrega el skybox definitivo. Se colocan correctamente todos los edificios en el escenario. Se modifica el tren, creando una cabina para que el modelo tenga 2 partes.	Colocar modelos más pequeños en posiciones definitivas. Verificar en sí todas las posiciones y detalles con el fin de facilitar las animaciones y el aspecto visual del proyecto.
10/05/2022	Se realizan correcciones en el modelo del piso y se realiza el análisis de costos. Se termina de codificar colaborativamente la animación del reloj y la primera versión del movimiento del tren.	Verificar posiciones finales para generar adecuadamente las animaciones posteriores.
11/05/2022	Se afina el análisis de costo, se revisan los modelos faltantes de Futaba. Se crean las animaciones del ovni y los globos de dialogo. Se revisan las posiciones finales de los objetos en el escenario.	Verificar el funcionamiento adecuado de las animaciones. Terminar de redactar entregables respectivos.

12/05/2022	Se revisan colaborativamente la entrega el proyecto final en el laboratorio	Se esperan indicaciones del profesor con el fin de corregir posibles errores.
19/05/2022	Se colocan las luces en el gato camión (no las termino).	Terminar las luces del camión, con el fin de no dejarlas en otra posición cuando se realice el movimiento.
20/05/2022	Se comienza la redacción de los documentos finales.	Avanzar con el croquis y actualizar diagrama de Gantt.
21/05/2022	Se colocan las vías del tren con el fin de mejorar el aspecto visual del programa.	Revisar detalles visuales con respecto a la posición de las vías.
22/05/2022	Se coloca el código requerido para las spotlights. Se hacen correcciones sobre algunos de los entregables finales y se mejoran algunos aspectos visuales del proyecto.	Aplicar adecuadamente las spotlights en el ovni y la farola (próximamente)
23/05/2022	Se comienza el diseño del croquis. Se revisa el diagrama de Gantt y la bitácora. Se mejoran algunos aspectos de la animación de Futaba	Terminar y corregir el diagrama de Gantt. Mejorar detalles en la animación de Futaba
24/05/2022	Se añade el skybox cambiante. Se hacen algunos cambios en la cámara aérea.	Terminar los cambios en la implementación de las cámaras. Revisar el adecuado funcionamiento del skybox.
25/05/2022	Se hacen mejoras en cámara y audio. Se mejora la iluminación del ovni y se trabaja en documentación final (bitácoras, croquis, experiencia con git y manual técnico)	Hacer revisión definitiva de todo el proyecto.
26/05/2022	Se hacen últimas pruebas para garantizar que todo funcione adecuadamente. Se graba el video. Se entrega el proyecto vía Drive al profesor.	Se esperan indicaciones en caso de posibles errores.