  


**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**Asignatura:** Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

**Grupo:** 5

**Semestre:** 2022-2

**Bitácora de cada integrante**

**Fecha Límite de Entrega:** 26/05/2022

**Profesor: José Roque Román Guadarrama**

**Alumnos:**

* **Colin Santos Luis Froylan**
* **Najera Noyola Karla Andrea**

# Bitácora individual de realización de actividades

**Actividades de Froylan Colin**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Descripción de la actividad realizada | Pendientes de la actividad | Firma |
| 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 |  |  |  |
| 20/05/2022 |  |  |  |
| 21/05/2022 |  |  |  |
| 22/05/2022 |  |  |  |
| 23/05/2022 |  |  |  |
| 24/05/2022 |  |  |  |
| 25/05/2022 |  |  |  |
| 26/05/2022 |  |  |  |

**Actividades de Karla Najera**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Descripción de la actividad realizada | Pendientes de la actividad | Firma |
| 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 |  |  |  |
| 20/05/2022 |  |  |  |
| 21/05/2022 |  |  |  |
| 22/05/2022 |  |  |  |
| 23/05/2022 |  |  |  |
| 24/05/2022 |  |  |  |
| 25/05/2022 |  |  |  |
| 26/05/2022 |  |  |  |