  


**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 | 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. | wwwwwwwwwwwww |
| 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 | 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 | wwwwwwwwwwwww |
| 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. |  |