



Registro de Desarrollo – [12/10/2025]

Proyecto: Project (Nombre no definido).

Responsable: Javier V.

Duración de la sesión: 9:50-18:30 total.

Tareas realizadas:

1. Configuración del motor gráfico

- Se ha completado la configuración inicial del motor gráfico base que servirá como núcleo del desarrollo.
- Se ajustaron los parámetros fundamentales del entorno de trabajo, garantizando compatibilidad con las herramientas de integración y el control de versiones.

2. Configuración del repositorio de control de versiones

- Creado el repositorio principal del proyecto en **GitHub**.
- Configurado el enlace con el entorno local mediante **Visual Studio Code** para un flujo de trabajo ágil entre commits, ramas y sincronización remota.
- Verificada la correcta sincronización y autenticación entre los entornos local y remoto.

3. Diseño del escenario – Escena “Prologue”

- Completado el diseño principal del escenario correspondiente a la escena **Prologue**.
- Se definieron los elementos estructurales y estéticos base del entorno, dejando preparado el nivel para futuras fases de iluminación y scripting.

4. Implementación de postprocesado

- Añadidos y configurados los siguientes efectos de postprocesado visual:
 - **Sharpen:** para mejorar la nitidez general de la imagen.
 - **HBAO (Horizon-Based Ambient Occlusion):** para mejorar la percepción de profundidad y sombreado ambiental.
 - **Vignette:** aplicado para dirigir la atención del jugador al centro de la pantalla y aportar un toque cinematográfico.

- **Tonemap:** ajustado para equilibrar la exposición y el rango dinámico de la escena. Predomina el color verde sutil.

Resultado:

El entorno de desarrollo queda completamente preparado para la siguiente fase de trabajo, centrada en **iluminación, scripting de cámara y ambientación sonora inicial** para la escena *Prologue*.



Registro de Desarrollo – [14/10/2025]

Proyecto: Project (Nombre no definido).

Responsable: Javier V.

Duración de la sesión: 17:50-18:40

Tareas realizadas:

1. Producción y edición de audio ambiental

- Creado el recurso sonoro **audio_ambience_howling_wind**, destinado a la ambientación atmosférica del entorno.
- Editado y ajustado mediante **Audacity** para optimizar la calidad del sonido, aplicar reverb y controlar los niveles de ruido.
- Integración dentro del sistema de audio del motor.

2. Avances en la escena “Prologue”

- Continuado el desarrollo visual y estructural de la escena **Prologue**.
- Se realizaron ajustes y mejoras generales para consolidar la atmósfera y coherencia del entorno con el diseño inicial.

3. Creación de elemento UI interactivo

- Diseñado y añadido el componente **ui_button_phone**.
- Este elemento servirá en el futuro como interfaz interactiva, permitiendo al jugador interactuar con un objeto específico cuando se implemente la lógica correspondiente.

4. Estandarización de formatos de assets

- Creado el documento **format**, que define los estándares y convenciones para la gestión de **assets** del proyecto.
- El documento establece los formatos aceptados y las pautas para:
 - **Audio**
 - **Modelos 3D**
 - **Elementos UI**
 - **Texturas**
 - **Otros recursos visuales o sonoros**
- Este archivo servirá como guía de referencia para mantener consistencia y orden en la producción de contenido.

Resultado:

La sesión permitió avanzar tanto en la parte técnica como en la organización del proyecto. Se establecieron las bases del sistema de **estandarización de assets**, se amplió la ambientación sonora y se añadieron elementos de interfaz que servirán para futuras interacciones dentro de la escena *Prologue*.
