



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"

- Continúa 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*.



Registro de Desarrollo - [15/10/2025]

Proyecto: Project (Nombre no definido)

Responsable: Javier V.

Duración de la sesión: 16:30-18:00

Tareas realizadas:

1. Producción e integración de efectos de sonido

- Creado e integrado el recurso **audio_sfx_phone_ringtone**, correspondiente al tono de llamada del teléfono dentro de la escena.
- Configurada su reproducción dentro del motor, asegurando la correcta sincronización con los eventos de la interfaz y el entorno.

2. Implementación del sistema de activación de audio ambiental y efectos

- Diseñado un **sistema de gestión de audio** que controla la activación de:
 - **audio_ambience_howling_wind**
 - **audio_sfx_phone_ringtone**
- Ambos audios se inician mediante un **fade in de 2.5 segundos**, desarrollado directamente dentro del motor para lograr una transición suave entre estados de silencio y sonido activo.

3. Activación animada de la interfaz (UI)

- Vinculado el elemento **ui_button_phone** al sistema de audio.
- Implementada una **animación de activación de 1 segundo** que se ejecuta cuando comienza a sonar el **audio_sfx_phone_ringtone**.
- Esta animación refuerza la retroalimentación visual del evento sonoro, mejorando la inmersión del jugador.

4. Diseño del sistema de control de cámara (First Person View)

- Implementado el sistema de **mouse look** para la vista en primera persona, permitiendo al jugador observar la habitación de la escena *Prologue*.
- Configurados los siguientes parámetros:
 - **Límite de rotación horizontal (X): $\pm 10^\circ$**
 - **Límite de rotación vertical (Y): $\pm 10^\circ$**
 - **Sensibilidad: 0.25** en ambos ejes
- Este control proporciona un rango limitado de observación que mantiene el enfoque narrativo de la escena.

Resultado:

El entorno de la escena *Prologue* ha sido enriquecido con interactividad audiovisual sincronizada y controles de cámara básicos. El sistema de audio con *fade in* y la animación del **ui_button_phone** aportan cohesión entre sonido y elementos visuales, mientras que el *mouse look* introduce la primera capa de exploración controlada dentro del entorno.



Registro de Desarrollo - [19/10/2025]

Proyecto: Project(Nombre no definido)

Responsable: Javier V.

Duración de la sesión: 16:30-18:30

Tareas realizadas:

1. Desarrollo de diálogos

- Escrito y estructurado el **diálogo de conversación** de la escena *Prologue*, definiendo la secuencia narrativa y los tiempos de interacción para su futura integración con la lógica del juego. (Empezado el 18/10/2025)

2. Integración y optimización de modelos

- Integrado el modelo **first_person_hand** para la vista en primera persona.
- Realizadas optimizaciones de geometría y texturas para mejorar el rendimiento dentro de la escena.(Empezado el 18/10/2025)

3. Mejoras en el sistema de audio

- Mejorado el sistema de activación de **audio_sfx_phone_ringtone** mediante la implementación de un **delay** que permite sincronizar mejor el sonido con la animación y los eventos de la escena.

4. Implementación de cutscene

- Creado el sistema de **activación de la cutscene_prologue**, preparado para controlar su inicio y final dentro del flujo de la escena.
- Desarrollada la **animación de cutscene_prologue** junto con sus activos iniciales.
- Se identificó que la animación requiere mejoras adicionales en próximas sesiones para pulir transiciones

y sincronización.

Resultado:

Se avanzó significativamente en la narrativa y en la integración visual y sonora de la escena *Prologue*. El sistema de audio y la cutscene comienzan a estar funcionales, aunque algunas animaciones aún deberán ajustarse. El modelo de mano en primera persona ya está optimizado y listo para interactuar con futuros elementos del juego.
