



## 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*.

---

### 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.

---

