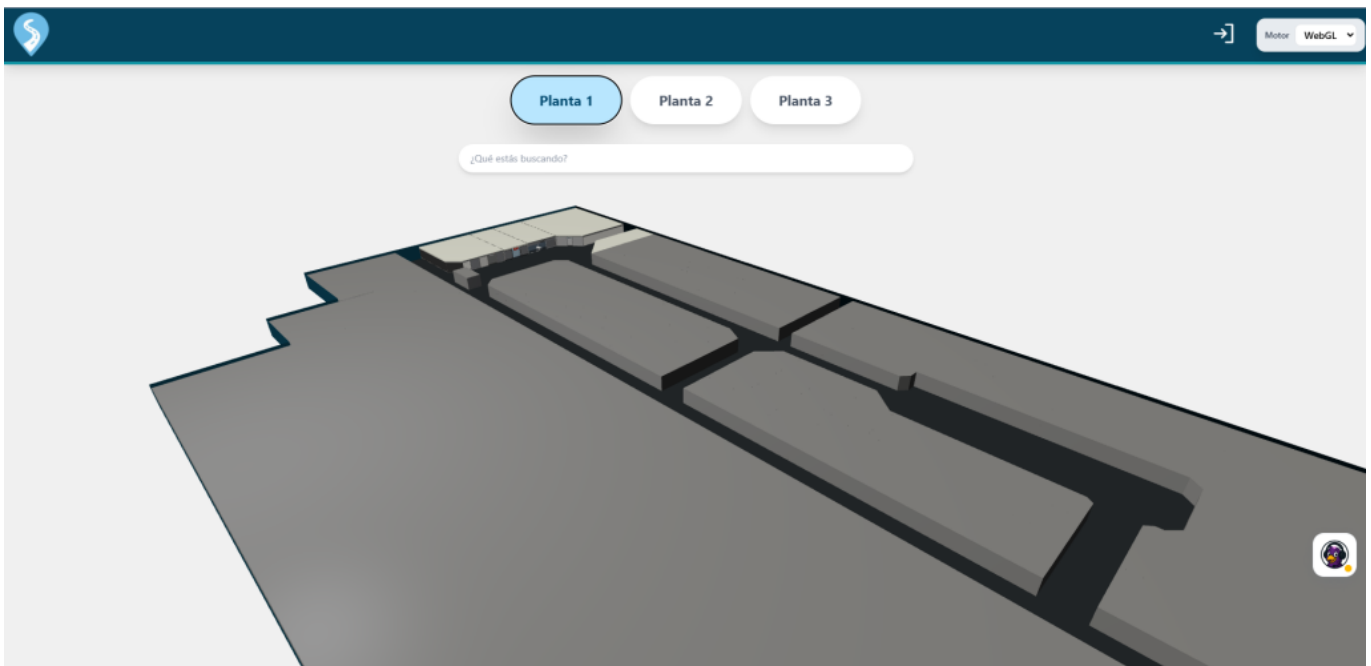


Primeros avances del motor gráfico en WebGL

Publicado el 16 de febrero de 2026 por darkphoenix

En paralelo al trabajo de modelado y diseño del mapa, hemos comenzado con los **primeros avances del desarrollo de nuestro propio motor gráfico en WebGL**. Esta parte del proyecto supone un reto técnico importante, pero también un paso clave para tener un mayor control sobre cómo se representa el entorno 3D dentro de la aplicación.

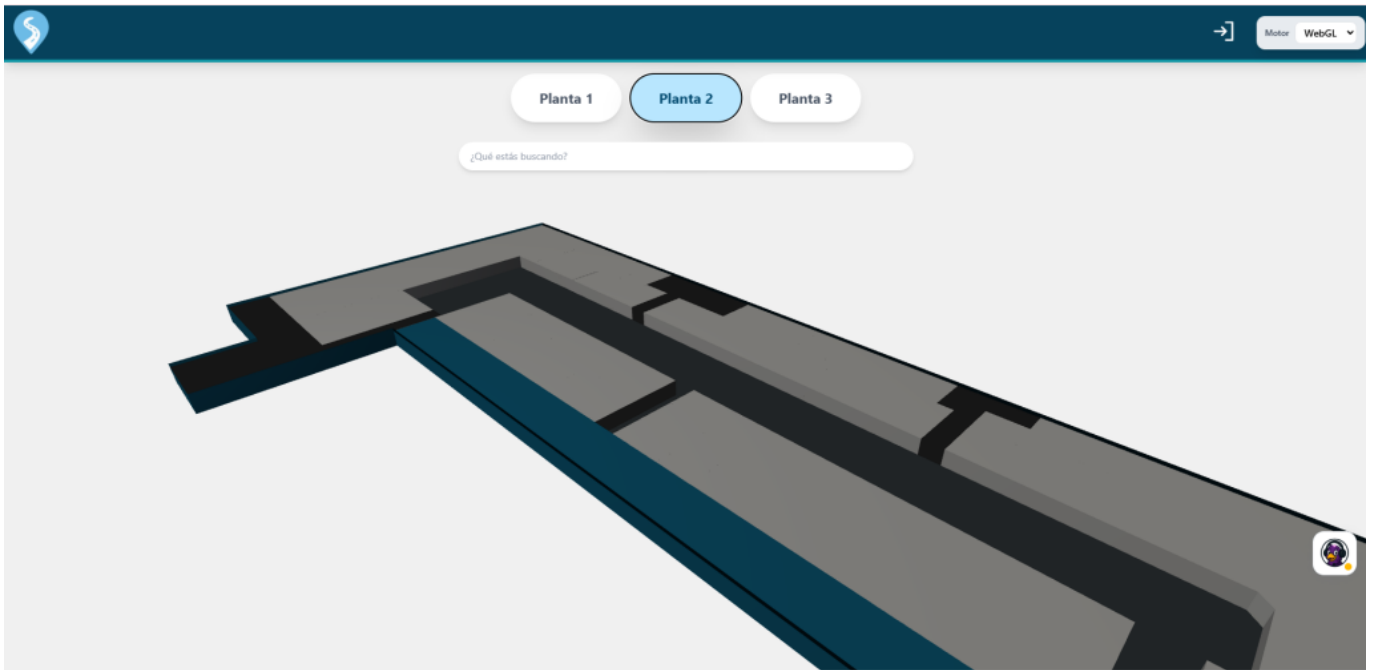


Desarrollando nuestro propio motor gráfico

Actualmente, [Juan Camús](#) y [Marcos Flores](#) están trabajando en el desarrollo del motor gráfico desde cero utilizando [WebGL](#), tal y como se nos pide en la asignatura de **Técnicas Avanzadas de Gráficos**. El objetivo es construir una base gráfica propia que nos permita representar el mapa 3D directamente en el navegador.

Control total sobre el renderizado

Desarrollar nuestro propio motor nos da un control mucho mayor sobre aspectos como el renderizado, la gestión de escenas y la forma en la que se muestran los modelos 3D. Aunque supone más trabajo que usar soluciones ya existentes, también nos permite adaptar el motor exactamente a las necesidades de [MallPath](#).

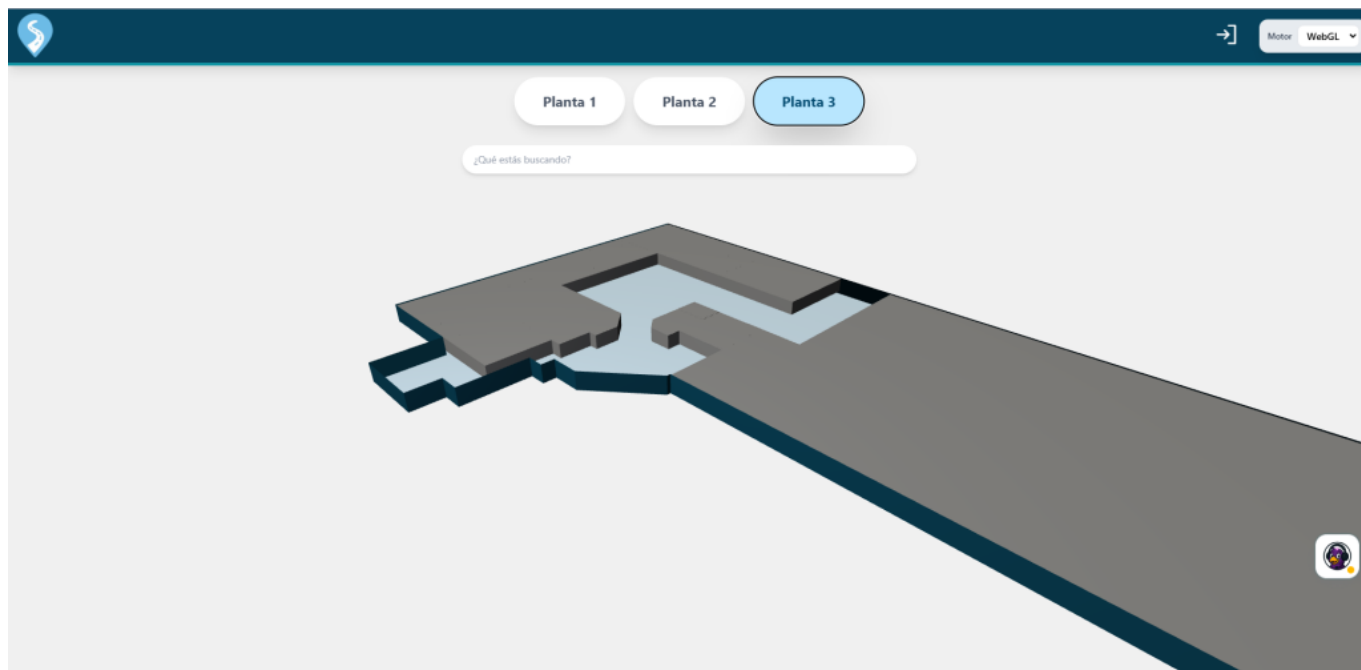


Integración progresiva de las plantas

Uno de los primeros objetivos ha sido conseguir cargar correctamente las distintas plantas del centro comercial dentro del motor. Cada planta se va incorporando de forma progresiva, asegurando que la estructura, posiciones y escalas sean coherentes antes de añadir más complejidad.

Una base sólida para el futuro

Estos avances iniciales sientan las bases para todo lo que vendrá después: cámaras, interacción, rutas y navegación en tiempo real. Contar con una estructura gráfica estable desde el principio es fundamental para evitar problemas más adelante.



Pensando en la experiencia final

Todo el desarrollo del motor gráfico se está planteando con la experiencia del usuario en mente. El objetivo es que la navegación por el mapa sea fluida, clara y cómoda cuando implementemos la ruta en primera persona dentro de la aplicación.

Avances visibles dentro de MallPath

Este trabajo técnico se suma al resto de avances del proyecto y poco a poco irá integrándose en la aplicación. Puedes consultar el estado actual de MallPath aquí: <https://mallpath.ovh/app>

Dark Phoenix

Fuente: <https://mallpath.ovh/darkphoenix/avances-motor-grafico-webgl/>