



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*.
