

Don't Run Over Me: Créditos

Modelos

Para los coches, se han usado modelos de [Low Poly City Cars Pack](#), de Antonmoek (posteado en Free3D).

Para los árboles y rocas, se han usado modelos de [Low Poly models scene 1](#), de gordon122 (posteado en Free3D).

Para el personaje, se ha usado [este modelo](#) el cual fue posteriormente convertido a OBJ+MTL y retexturizado con un esquema de colores más simple.

Texturas

La textura del nenúfar: <https://www.flickr.com/photos/brettmorrison/3733704920/sizes/l/in/photostream/>

La textura de la madera: <https://www.pinterest.es/pin/460211655656491511/>

La textura del césped: <https://www.pinterest.es/pin/377880224958933809/>

La textura de la carretera vino de la textura de [este modelo](#)

Bibliotecas

No se han utilizado más bibliotecas de las ofrecidas en la primera práctica.

La biblioteca más usada fue [Three.js](#), de Ricardo Cabello (@mrdoob en GitHub).