



**Tecnológico
de Monterrey**

Proyecto Final

Graficas Computacionales

Camila Rovirosa Ochoa A01024192

23/01/2020

Descripción de Proyecto

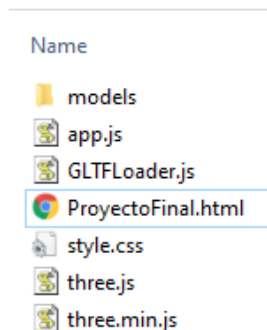
La escena consiste en un modelo de una cabeza posicionada en el centro y girando por el eje Y. Alrededor de este van a aparecer 10 icosaedros con colores y posiciones aleatorios. Como iluminación de la escena, hay tres esferas de colores, azul, verde y rojo, que se mueven alrededor del modelo de la cabeza, estos reflejan la luz en la cabeza demostrando como la luz de color afecta como se ve un objeto.

A los icosaedros se les puso una textura que imita módulos eléctricos, pero como también reflejan la luz el reflejo hace que se vea muy poco.

Las luces son de una superficie reflejante y por eso que se ven de diferentes colores según la otra luz que le llegue.

Para este proyecto se utilizó la librería de Three Js y el modelo de la cabeza y las texturas usadas en los icosaedros se obtuvieron de sketchfab.com.

La carpeta del proyecto tiene los siguientes archivos y son necesarios para correr el proyecto



En la carpeta de “models” está el modelo de la cara y la carpeta de “textures” con las texturas usadas en los icosaedros. Para correr el proyecto se necesita abrir un servidor local como “Live Server” de Visual Studio Code.

Imágenes.

