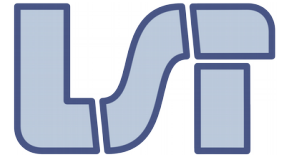




UNIVERSIDAD DE GRANADA
ETSIIT



SISTEMAS GRÁFICOS

Referencias - Práctica 2

Autores: Guillermo Bueno Vargas
Juan Carlos Ruiz García,
Emails: guillergood@correo.ugr.es,
jcarlosruiz95@correo.ugr.es,
Githubs: Guillergood, juanka1995

25 de mayo de 2019

Referencias

- [1] Documentacion oficial de Three.js <https://threejs.org/docs/index.html>
- [2] Shader para la moneda. <https://james.greenle.af/articles/coins>
- [3] Shader para el corazón. <https://threejsfundamentals.org/threejs/lessons/threejs-primitives.html>
- [4] Uso de callbacks. https://developer.mozilla.org/es/docs/Glossary/Callback_function
- [5] Uso de Box3 para colisiones. http://man.hubwiz.com/docset/HTML.docset/Contents/Resources/Documents/developer.mozilla.org/en-US/docs/Games/Techniques/3D_collision_detection/Bounding_volume_collision_detection_with_THREE.html, <https://threejs.org/docs/index.html#api/en/math/Box3>