

Taller

1. Abrir <https://codepen.io/hugozap/pen/NjExbr>

Agregar el código de inicio:

Agregar una caja (a-box) y la cámara

```
<a-box depth="2" height="2" width="2" rotation="14 15 15" color="red"></a-box>
<!-- Cámara -->
<a-entity camera look-controls wasd-controls scale="1 1 1" position="0 1 15"></a-entity>
```

2. Ahora vamos a reemplazar los hijos de a-scene y agregar algunas figuras primitivas de a-frame

(Buscar comentario que dice y escribir)

```
<a-plane color="#8176cc" height="400" width="400" rotation="-90 0 0"></a-plane>
<a-box position="-5 1 0" depth="2" height="2" width="2" color="#f269eb"></a-box>
<a-box position="0 1 0" depth="2" height="2" width="2" color="#e5be00"></a-box>
<a-box position="5 1 0" depth="2" height="2" width="2" color="#0184d8"></a-box>

<!-- Ahora creamos unas cajas en la posición y = 5 (más arriba) -->
<a-box position="-5 5 0" depth="2" height="2" width="2" color="#f269eb"></a-box>
<a-box position="0 5 0" depth="2" height="2" width="2" color="#e5be00"></a-box>
<a-box position="5 5 0" depth="2" height="2" width="2" color="#0184d8"></a-box>

<a-sphere radius="2" color="red" position="5 2 10"></a-sphere>

<!-- Cámara -->

<a-entity camera look-controls wasd-controls scale="1 1 1" position="0 1 15"></a-entity>
```

- 3 (Sky) Debemos declarar los recursos que necesitamos. Para ello agregar la siguiente declaración a la escena:

(Ubicar comentario:)

Nota: Solo debe haber 1 elemento en la escena:

```
<a-assets>
  
</a-assets>
```

3.1 Ahora debemos agregar el elemento dentro de la escena.

```
<a-sky src="#sky"></a-sky>
```

4. Texturas. Agreguemos 3 recursos (dentro de elemento a-assets)

(Cualquier URL de imagen sirve) (sección de recursos)

```



```

4.1 Ahora asignemos las imágenes a algunos de los elementos de la escena.

(Modificar los 3 primeros elementos a-box)

```
<a-box material="src:#plant1" position="-5 1 0" depth="2" height="2" width="2" color="#fff"></a-box>
<a-box material="src:#plant2" position="0 1 0" depth="2" height="2" width="2" color="#fff"></a-box>
<a-box material="src:#plant3" position="5 1 0" depth="2" height="2" width="2" color="#fff"></a-box>
```

5. Agregando luces:

Agregamos una luz de tipo "Punto" (sección elementos)

```
<!-- Luz: Tipo punto (Ver referencia/luz para otros ejemplos) -->
  <a-entity light="type: point; intensity: 2; distance: 50; decay: 2"
    position="0 10 10"></a-entity>
```

6. Modelo 3D:

Ahora vamos a agregar un modelo3D creado con MagicaVoxel.

6.1 Debemos declarar el recurso (En la sección de recursos, dentro de elemento a-assets):

(Esto SOLO lo declara, no lo muestra)

```
<a-asset-item id="casa1" src="https://rawgit.com/hugozap/guia-aframe-esp/master/taller/recursos/
modelos_hd/casa1.ply"></a-asset-item>
```

6.2 Ahora agregamos el elemento para que lo muestre

(En la sección de elementos)

```
<a-entity ply-model="src: #casa1" position="-10 0 3" rotation="-90 0 0" scale="0.1 0.1 0.1"></a-
entity>
```

7. Agregar una imagen curva

7.1 Primero debemos declarar el recurso:

```
<!-- Dentro de elemento <a-assets> -->

```

7.2 Ahora agregamos el elemento a la escena

```
<!-- Imágen curva: Mejora la calidad -->
<a-curvedimage src="#wiki" height="3.0" radius="5.7" theta-length="72" position="0 0 6"
  rotation="0 100 0" scale="0.8 0.8 0.8"></a-curvedimage>
```