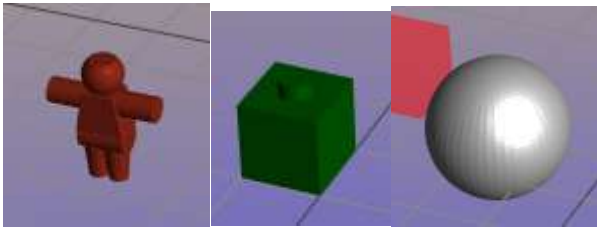


Sustentación parcial.

Para el desarrollo del parcial primero tuve que analizar detalladamente cada parte del código dado del voxelpainter(https://threejs.org/examples/?q=voxel#webgl_interactive_voxelpainter), este programa cubos con el mouse en una grilla, y puede eliminar los ya dibujados oprimiendo shift y dando click en el espacio vacío adyacente a la figura.

Empece poniendo un simple cubo con un pequeño cilindro en la cara superior y hueco en la cara inferior, este lo hice con csg que como sabemos consta en crear la geometría, crear el mesh pasarlo a csg, hacer los procesos de unión intersección..., luego lo pasamos de nuevo a mesh. Todo esto lo hacemos en una función llamada figuras donde la llamaremos la función onDocumentoMouseDown. Esta función lo primero que hace es prevenir un error, esto lo hace en el evento que sería una acción que se puede hacer varias veces en el programa

En total hice 3 figuras csg y son las siguientes:



En esta ultima figura tuve problemas ya que se supone que debería ser media esfera hueca transparente.

Cree otr figura pero con una extrucion de un spline, esta está pensada para hacer las curvas de lo que se quiera construir.



En cuanto a strips y fan no me funciono la figura pensada.

El color del fondo lo modifiqué en el css (<style></style>) dando un degradado interesante.

Tube muchos problemas con los botones, no me funcionaron, por ello