

A-FRAME

A-Frame → es un framework basado en **three.js** (biblioteca JavaScript para crear y mostrar gráficos animados por ordenador en 3D).

WebVR → es una API de Javascript que sirve para crear animaciones 3D y realidad virtual en el navegador. A-Frame usa WebVR por debajo.

CTRL + ALT + I para abrir el inspector desde el navegador.

Necesitamos abrirlo con un **server** → `npx serve`

El enlace necesario para poder usar la herramienta:

```
<script src="https://aframe.io/releases/1.0.3/aframe.min.js"></script>
```

También se puede instalar via npm → `npm install aframe`

<a-scene> → es el elemento root global.

Entidad → Es un nodo/elemento vacío. Se le añaden **componentes** para personalizar/crear la entidad.

Ejemplos de entidades primitivas:

```
<a-box>  
<a-camera>  
<a-circle>  
<a-cone>  
<a-cursor>  
<a-curvedimage>  
<a-cylinder>  
<a-dodecahedron>  
<a-gltf-model>  
<a-icosahedron>  
<a-image>
```

```
<a-light>  
<a-link>  
<a-obj-model>  
<a-octahedron>  
<a-plane>  
<a-ring>  
<a-sky>  
<a-sound>  
<a-sphere>  
<a-tetrahedron>  
<a-text>
```

```
<a-torus-knot>  
<a-torus>  
<a-triangle>  
<a-video>  
<a-videosphere>
```

Componente → equivalente al css, cambia la apariencia, comportamiento y funcionalidad de una entidad **<a-entity>**.

Mixins → es una manera de reutilizar componentes. Se declaran con **<a-mixin>** y estan dentro de **<a-assets>**. Se añade un id para poder llamarlo después.

```
<a-scene>
  <a-assets>
    <a-mixin id="red" material="color: red"></a-mixin>
    <a-mixin id="blue" material="color: blue"></a-mixin>
    <a-mixin id="cube" geometry="primitive: box"></a-mixin>
  </a-assets>

  <a-entity mixin="red cube"></a-entity>
  <a-entity mixin="blue cube"></a-entity>
</a-scene>
```

Ejemplos A-Frame:

<https://aframe.io/examples/showcase/a-blast/>

<https://aframe.io/showcase/>