

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Cuajimalpa

Asignatura

SEMINARIO DE TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN II

Trabajo para entregar

A-FRAME

Alumno:

-FONSECANEOS SALVADOR MICHEL

Grupo:

DK01T

Profesor

DR.ISAAC JUAN RUDOMIN GOLDBERG

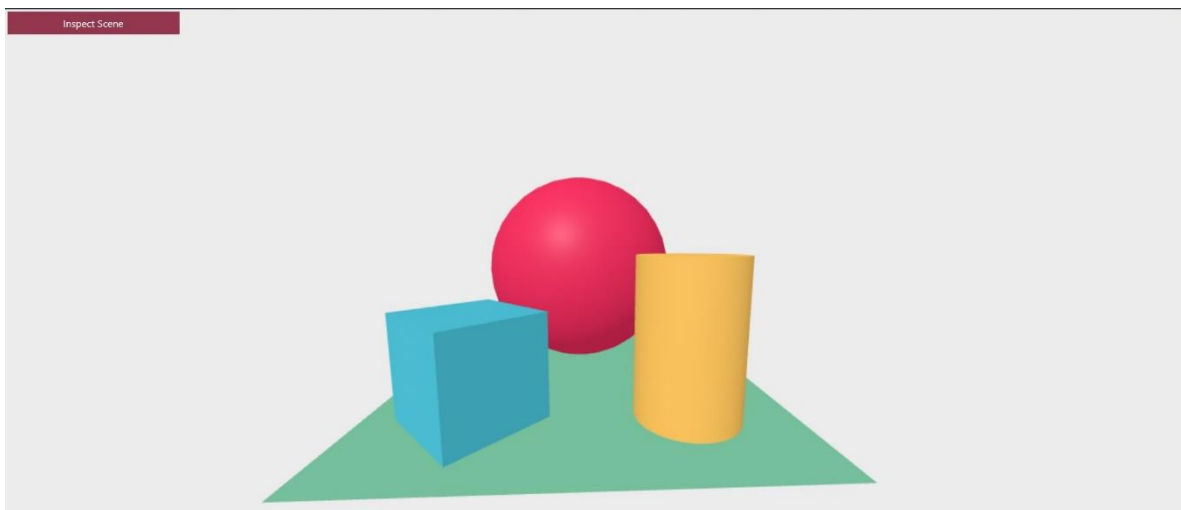
Escena1

La primera tarea consistía en practicar con A-Frame creando dos escenas, comenzando con la predefinida en la documentación de A-Frame, que incluye formas geométricas básicas como un círculo, un cilindro y un cubo. Primero, me sumergí en comprender el código, ya que había algunas etiquetas nuevas para mí. Una vez que tuve una comprensión clara del código, procedí a abordar las actividades asignadas.

La primera actividad fue experimentar con la cámara. Opté por ajustar la posición de la cámara, moviéndola hacia arriba en el eje Y para obtener una vista superior de las formas desde arriba. Esto me permitió jugar con diferentes perspectivas y ángulos de visión para lograr la mejor visualización.

Luego, abordé la segunda actividad que consistía en agregar iluminación a la escena. Decidí utilizar la luz ambiental, ya que me pareció la opción más interesante. Ajusté la intensidad de la luz para que fuera baja, ya que quería crear un ambiente sutil y sugerente. A través de las opciones que ofrece A-Frame, pude ajustar varios parámetros de la luz, como su tipo, ángulo, dirección, entre otros.

Para complementar la atmósfera de la escena, cambié el fondo a negro para simular un entorno de habitación oscura. Esto ayudó a resaltar la luz ambiental como el elemento principal de iluminación, creando un contraste dramático y enfocando la atención en las formas geométricas y la interacción entre la luz y las sombras.



Escena2

Esta segunda actividad debíamos crear un segundo escenario en donde se tenía que implementar una figura 3D con texturas, lo interesante fue que al momento de que nosotros creamos un escenario sino queremos crear objetos, podemos entrar a páginas de internet y buscar modelos creados por otras personas. Por ejemplo, yo decidí crear una esfera con un fondo tipo espacial para simular la tierra.



La etiqueta "sound" (sonido) puede ayudar a mejorar nuestro escenario, Hay varias formas de poner el sonido, una de ellas es: podemos poner que nuestra música únicamente se reproduzca dándole "Click" a alguna figura o modelo del escenario, otra más sencilla es poner que el sonido se reproduzca de manera automática al entrar al escenario y que esta se reproduzca continuamente sin parar, y la etiqueta <sky> nos ayuda a poner fondo a nuestro escenario, yo coloque una imagen de un fondo espacial con estrellas

Notas:

Por alguna razón no se ejecuta el contenido fuera de la computadora de origen, se adjunta un video donde se muestra su funcionamiento.

https://drive.google.com/file/d/1euNmwgmi-qXTeVOpVVq3za5uzn2fTCtn/view?usp=drive_link