

Documentación Escenario virtual Realidad Virtual

Alumnas: Chavez Diaz Diana Alondra y Uroza Martinez Esmeralda



Índice:



3

Introducción

11

Otoño

5

Primavera

14

Invierno

8

Verano

17

Conclusión



01

Introducción

Realización de escenarios



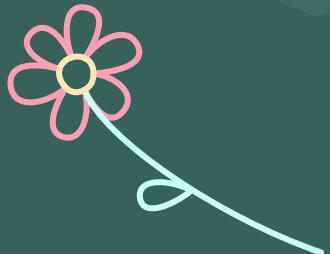
Introducción

Este proyecto de Three.js explora las cuatro estaciones del año a través de escenarios interactivos en 3D. Cada escena representa una estación distinta: primavera, verano, otoño e invierno. Utilizando las capacidades de renderizado y animación de Three.js, el proyecto muestra cambios dinámicos en la vegetación y efectos climáticos característicos de cada época del año. El usuario pueden navegar entre las estaciones, experimentando la transformación visual del entorno en tiempo real.



¡Privavmera!

Inspiración





Inspiración para el
escenario

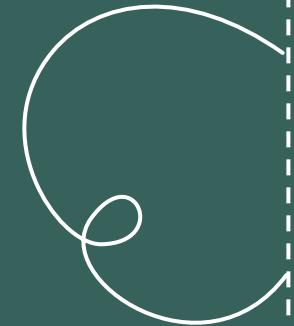
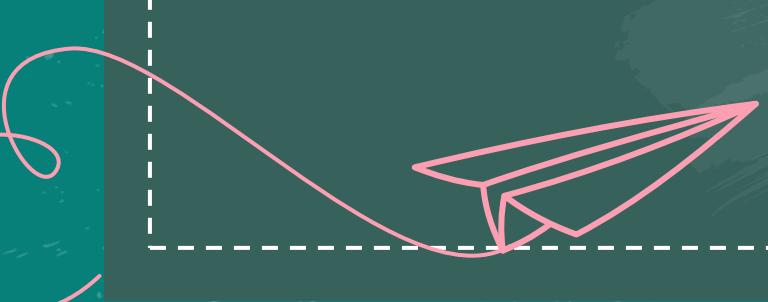
Primavera



El escenario, estación numero 1: La primavera realizado con el software THREE.js a base de figuras básicas como TorusGeometry para arbustos, conos para realizar las montañas y cerros, esferas para el sol, las nubes y cisnes, junto con conos para el lago, canasta y pinos, además de TorusGeometry para la agarradera de la canasta, agrupación de figuras para crear las flores. junto con rectángulos y cuadrados para las bancas, mesas, cabaña y columpio. Colocamos texturas para dar un mejor diseño y claridad a los escenarios.

¡Verano!

Inspiración





Inspiración para el
escenario



Verano



Verano

El segundo escenario inspirado en el VERANO cuenta con albercas hechas con circulos y torus, toboganes de agua con torus, cilindros y planos, un faro formado por varios torus, cilindro y cono así como tiendas tipicas que se encuentran en una playa.

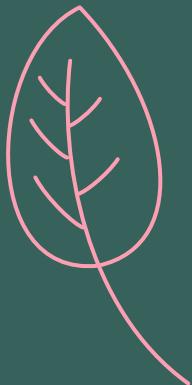
Árboles elaborados con icosaedron y dodecahedron. Sombrillas hechas con conos de diferentes colores junto con un cilindro de base.

Nos inspiramos principalmente en un balneario que es algo que relacionamos inmediatamente a esta estación del año.

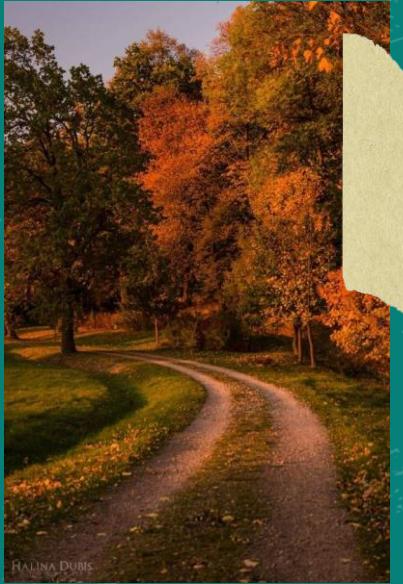


¡Otoño!

Inspiración



Inspiración para el
escenario



Otoño



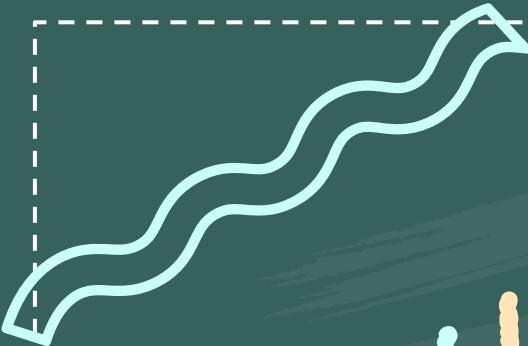
Otoño



El escenario, estación numero 3: El otoño realizado con el software THREE.js a base de figuras básicas como TorusGeometry para arbustos, fogata y calabazas, conos para realizar elementos importantes del escenario como parte de la escoba de la bruja, pinos y techo de la iglesia, además de cubos para la banca principal, cilindros para la lampara y árboles, esfera para la cara en forma de luna de la bruja, junto con conos para su sombrero y cilindro para el elemento de la escoba, además de lápidas y cruces hechas a base de cajas Figura RoundedBox para formar al fantasma y hojas amarillas del otoño en agrupación.

¡Inviero!

Inspiración





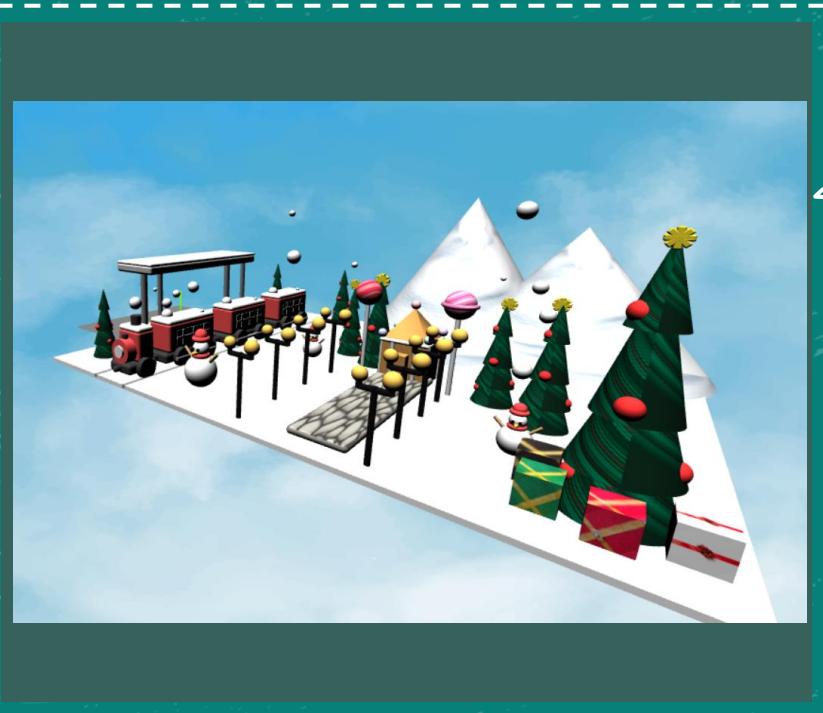
Inviero

Inspiración para el
escenario



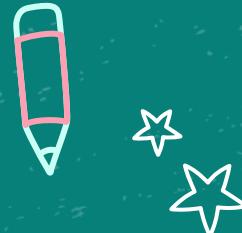
Invierno

Para el ultimo escenario se utilizo la inspiración de un invierno navideño. Para realizar el tren se usaron Rounded Boxes para los vagones y cilindros para las ruedas así como los rieles. Para hacer los arboles navideños se implementaron cilindros y esferas para simular esferas. Los muñecos de nieve estan hechos con esferas, cilindros y torus. Detalles como los faros de luz y las paletas estan compuestos por cilindros y esferas. La casita de gengibre contiene cubos, esferas y cilindros. Al final se agregaron las texturas para dar un mejor resultado.



Conclusión

Al final de este proyecto se demostró el potencial de Three.js para crear experiencias inmersivas y visualmente atractivas. Al combinar técnicas de modelado 3D, iluminación dinámica y efectos ambientales, se logra una representación convincente de las cuatro estaciones. Esta aplicación no solo sirve como muestra técnica, sino que también ofrece una experiencia educativa e interactiva, permitiendo al usuario apreciar los cambios estacionales de una manera única y envolvente.



Gracias

