



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Documento de referencias Práctica 2

Sistemas Gráficos
Grado en Ingeniería Informática
Curso 2019/2020

Miguel Ángel Molina Jordán
miguel99@correo.ugr.es

Francisco José Molina Sánchez
franmolsan@correo.ugr.es

Escuela Técnica Superior de
Ingenierías Informática y de Telecomunicación

Las texturas que hemos usado para la aplicación las hemos sacado de las siguientes páginas:

- Barril: <https://bestsasha.wordpress.com/2014/10/24/creating-a-barrel-with-textures/>
- Lata: <http://kingtutdigital.blogspot.com/2014/10/using-photographic-textures-in-maya-for.html>
- Tronco: <https://www.colourbox.com/vector/wood-texture-of-cutted-tree-trunk-vector-vector-9741099>
- Balón: <https://www.cannypic.com/es/free-vector/free-vector-football-texture-367467>
- Naranja: <https://pixabay.com/photos/citrus-fruit-skin-orange-texture-2523487/>
- Caja: <https://ar.pinterest.com/pin/385409680602621710/>
- Rubik: <https://aliendx98.wordpress.com/2015/12/07/texture-mapping-testing/>
- Dado: <https://jackflemingblogsite.wordpress.com/3d-art-skills-workshops/>
- Fondo: <https://opengameart.org/content/park-skyboxes>

Como motor de física, hemos usado la biblioteca Cannon js:

- <http://schteppe.github.io/cannon.js/>
- <https://github.com/schteppe/cannon.js>

Los controles los hemos adaptado de un ejemplo de Cannon js:

- <https://github.com/schteppe/cannon.js/blob/master/examples/js/PointerLockControls.js>