**Escuela superior politécnica del litoral**

**Gráficos por computadora**

**Proyecto # 1**

**Bitácora**

**Integrantes**

Ivan Mera

Jose Viteri

Karen Borbor

**José Viteri**

Básicamente de lo que se encargo es de la creación de las figuras y agregarles sombras. Para esto se hizo uso de la librería de la librería ThreeJS y de 3 objetos principales, la escena, un renderer, que se encarga del renderizado de la figura. Además, se hace uso de una cámara que es el objeto que permite la visualización de la escena. Para la creación de las figuras se lo realiza definiendo una estructura, una textura, y después se los combina usando un objeto Mesh.

**Karen Borbor**

Aquí lo que se hizo fue algo similar a lo que ya estaba previamente definido, pero se le dio una animación. Como prueba se hizo uso de una función que permita rotar el objeto, en este caso, un cubo. Además, se le dio las sombras a los objetos sobre el plano

**Ivan Mera**

Él se encargó de darle movimiento a la cámara de forma de que uno se pueda mover por todo el escenario. Además, aquí fue cuando se dio la capacidad de cambiar de color al objeto y también de definir la figura. Para eso se hizo de combo box que proporcionaba la librería Bootstrap y de las funciones respectivas que cambiaban la forma y el color de la figura