

# Reto: Paint 3D

## Descripción

En equipos, implementar una App Gráfica 3D interactiva de un Paint de modelos 3D, con las siguientes características:

1. La posibilidad de seleccionar hasta 10 modelos diferentes 20 pts
2. Los modelos 3D no pueden ser primitivas de THREEJS, sino que deben ser geometrías propietarias: una pirámide, una caja, una casita, etc. 20 pts
3. La funcionalidad del Paint3D es básica:
  - a. El usuario usa la interfaz gráfica para seleccionar un modelo y ubicarlo en la escena (posición y orientación) 10 pts
  - b. El usuario puede ubicar en la escena más de un mismo tipo de modelo 10 pts
  - c. El usuario debe poder aplicar la siguiente funcionalidad a toda la escena:
    - i. Visualizar todos los modelos de la escena 3D como wireframe o sólido 5 pts
    - ii. Cambiar el color del fondo (el color de borrado del framebuffer) 5pts
    - iii. Visualizar/ocultar el piso en  $z = 0$  (se puede usar `THREE.PlaneGeometry`) 5 pts
    - iv. Visualizar/ocultar el panel de estadísticas de desempeño (fps, tiempo y memoria) 5 pts
  - d. El usuario debe poder aplicar la siguiente funcionalidad a cada objeto de la escena:
    - i. Su ubicación (posición y orientación) 5 pts
    - ii. Su visualización como wireframe o sólido 5 pts
    - iii. Su color de dibujo 5 pts
    - iv. Su transparencia 5 pts

Subir a Canvas archivo index.html