

Ejercicio 9 – Geometrías y texturas en Three.js

El objetivo de este ejercicio es empezar a familiarizarse con la librería de gráficos 3D Three.js.

No hay que subir ninguno de los ficheros realizados en cada parte al Aula Virtual.

Puntos totales posibles del ejercicio: 0

Parte 1 – Geometrías y texturas

1. Genera el gráfico de la esfera con textura que vimos en WebGL, pero esta vez usando Three.js.

