

# Ejercicio 8 – Conceptos básicos 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

1. Abre la documentación oficial de Three.js, concretamente la parte de geometrías

<https://threejs.org/docs/index.html#api/en/geometries/BoxBufferGeometry>

2. Examina los diferentes tipos de geometrías. Usa los controles de los ejemplos para cambiar los parámetros.
3. Incorpora diferentes tipos de geometrías (por ejemplo, un cubo o una esfera) en una página web local que use Three.js.