



### Prueba y edición de ejemplos.

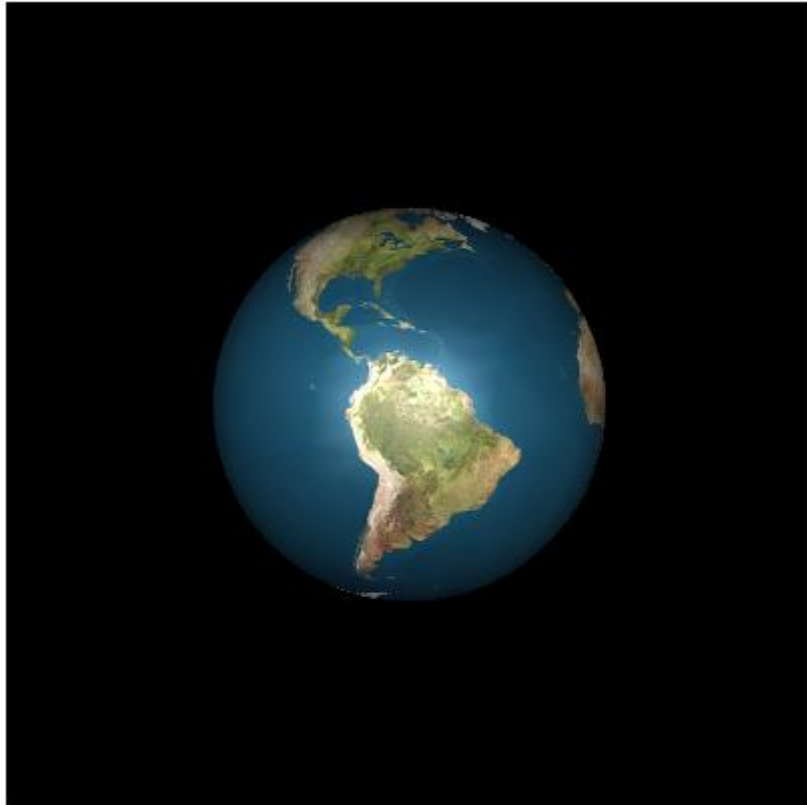
El sitio Web oficial de X3DOM ofrece un amplio listado de ejemplos a través del siguiente enlace: [http://www.x3dom.org/?page\\_id=5](http://www.x3dom.org/?page_id=5)

Probad, analizad y modificad el código de, como mínimo, los siguientes ejemplos:

- HTML Hello World. Cambiad la localización del punto de vista del usuario.
- 3D object in front of text. Introducir un fondo y cambiar su opacidad: `<Background DEF='bgnd' transparency="0.5" skyColor='0 0 0' />`
- Simple DOM updates. Añadir un cambio de color temporal cuando el ratón pase por encima de la caja.
- AddRemove Nodes. Modificar el código para que introduzca una rotación aleatoria y para que elimine los objetos insertados más recientemente.
- HTML Events on 3D objects. Añadir la detección del evento para el cono y el cilindro.
- Advanced UI events. Añadir un efecto de niebla mediante un nodo del estilo de: `<Fog visibilityRange='XXXX'></Fog>`
- CSS props on X3D Element. Hacer que el cambio de fondo cargue otra imagen del universo.
- Inline HTML Reflection. Comprobar el impacto de convertir los *id* en *def*.
- 2DPrimitives. Modificar el aspecto las formas del ejemplo, que necesita importar la versión x3dom-full.js.
- Single Mesh. Dar al atributo *creaseAngle* el valor 3.14 para probar el efecto de bordes duros creación automática de normas.
- Text. Usad otros tipos y estilos de fuente.

### Globo terráqueo.

Dibujad una escena 3D que muestre un globo terráqueo sobre fondo negro que gire sobre su eje (ligeramente inclinado) y tenga el siguiente aspecto:



Una vez conseguido lo anterior, se pide que al pinchar sobre la esfera el planeta invierta su sentido de giro.