



Cámaras

Práctica GPC (P3)



R. Vivó

Cámaras

Práctica GPC (P3)

Se pide construir una página web

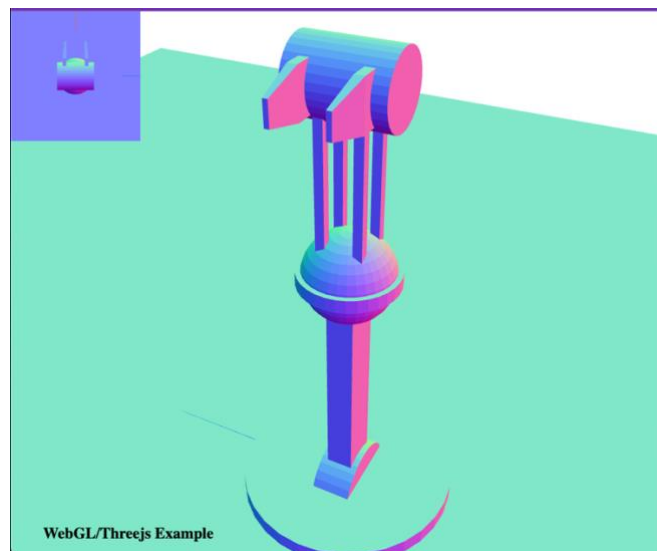
<http:<URL pública>/GPC/practica3.html>

añadiendo al código de la práctica 2 la posibilidad de **interactuar con la cámara** perspectiva mediante el arrastre del ratón, atendiendo a posibles acciones de usuario de redimensión del *canvas*.

Usando la biblioteca *OrbitControls* la interacción será:

- Botón izquierdo: rotación de la cámara (orbitar)
- Botón derecho: desplazamiento de la cámara sobre su plano (panning)
- Rueda central: acercar/alejar la cámara (limitar el zoom)

Así mismo, debe construirse una **vista miniatura cenital** con una cámara ortográfica superpuesta a la vista general en el ángulo superior izquierdo, cuadrada, de 1/4 de la dimensión menor de la vista general. La vista miniatura debe mantener la posición y proporciones frente a acciones del usuario de *resize*. La cámara debe estar siempre encima del robot.



Sugerencia: Usar el material `NormalMeshMaterial({wireframe: true/false, flatShading: true/false})` para una mejor visualización sin iluminación y para comprobar que se han definido bien las normales de la pinza.