Разработка веб-приложения для интерактивного управления и решения кубика Рубика с использованием технологий WebGL и физического моделирования  
  
Описание:  
Тема сосредоточена на создании веб-приложения, которое позволяет пользователю взаимодействовать с кубиком Рубика в реальном времени. Проект включает реализацию функций вращения слоев, выбора режимов камеры (наблюдатель/игрок), интеграцию физического движка для имитации реалистичного поведения кубика, а также использование библиотеки Three.js для отрисовки 3D-графики.  
  
Ключевые аспекты :  
Реализация интерактивного управления кубиком Рубика через мышь и клавиатуру.  
Интеграция физического движка Cannon.js для моделирования взаимодействия объектов.  
Создание двух режимов камеры: наблюдатель и первый человек.  
Добавление эффектов (мигание выделенного элемента, подсветка).