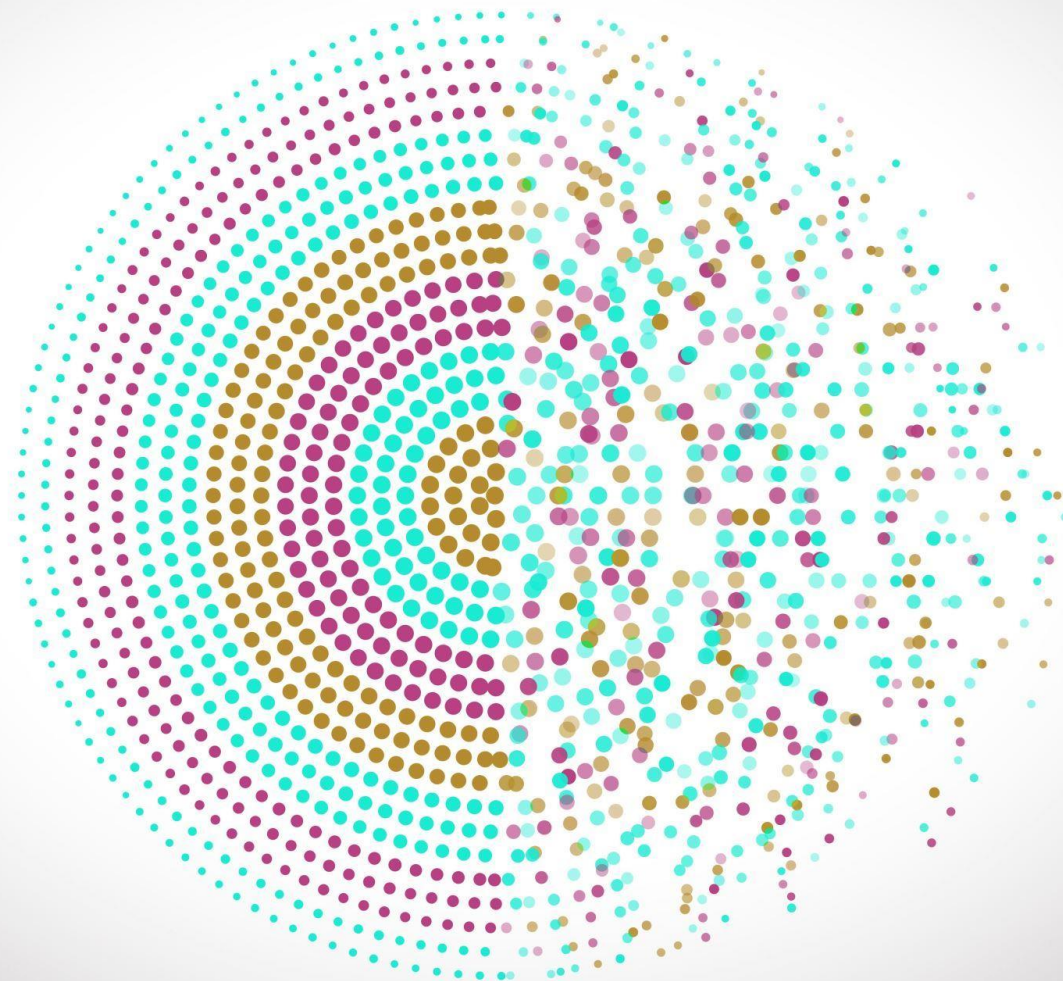


Основы web- программирования

ЛАБОРАТОРНАЯ # 8



Задание 1.

FPS

Подключение библиотеки

```
import { FirstPersonControls } from  
'three/examples/jsm/controls/FirstPersonCont  
rols.js';
```

Настройка управления

```
controls = new FirstPersonControls( camera,  
renderer.domElement );
```

```
controls.movementSpeed = 10;
```

```
controls.lookSpeed = 0.125;
```

```
controls.lookVertical = true;
```

Настройка времен

```
const clock = new THREE.Clock();  
renderer.setAnimationLoop( animate );  
function animate(){  
    controls.update( clock.getDelta() );  
    renderer.render( scene, camera );  
    console.log(camera.position);  
}
```

Задание

Убрать автоматическое перемещение

Изменить скорость перемещения

Задание 2.

Загрузчик объектов

Подключение библиотек

Используем задание 1

```
import { MTLLoader } from 'three/examples/jsm/loaders/MTLLoader';  
import { OBJLoader } from 'three/examples/jsm/loaders/OBJLoader';
```


Загрузка объектов

```
const mtlLoader = new MTLLoader();
mtlLoader.load('1.mtl', (mtl) => {
  const objLoader = new OBJLoader();
  objLoader.setMaterials(mtl);
  objLoader.load('1.obj', (obj) => {
    scene.add(obj);
  })
});
```

Задание

Загрузить модель (.obj)

Загрузить текстуры (.mtl)

Спасибо за
внимание