1. ¿Qué es la vista perspectiva y en qué situaciones se aplica?

Consiste en uno, dos o tres puntos de fuga, de los cuales emergen las figuras y formas dentro de un espacio tridimensional.

1. ¿Qué es la vista ortográfica y en qué situaciones se aplica?

Consiste en un espacio tridimensional, en el cual, la distancia que tenga un objeto con respecto al observador no afecta la forma en ver las dimensiones, es decir, que no importa si el objeto está cerca o lejos, el tamaño que se observa será el mismo.

1. ¿Cómo se calcula una vista en perspectiva en la computación gráfica y qué parámetros se utilizan en su cálculo?

Se utiliza una matriz de proyección, el cual toma las coordenadas tridimensionales, y, según la posición de la cámara, los pone en un plano bidimensional, para poder hacer esto, se necesitan el espacio 3D, los vectores tridimensionales (los cuales están dentro de una matriz), la cámara, (la cual tiene una posición en x, y y z, además de ángulos en los ejes ya mencionados) y el tamaño de la pantalla por la cual se va a proyectar.

1. ¿Cuáles elementos intervienen en la configuración de las vistas referidas y que significado tiene cada uno de ellos en THREE.js?

Camera, Scene y Mesh, el Mesh es la matriz la cual contiene los vectores que conforman el objeto, Scene es el espacio en el cual se presenta el objeto tridimensional, y Camera es la que permite que podamos ver el objeto tridimensional en una pantalla bidimensional.

WebGrafía:

<http://www.cs.uns.edu.ar/cg/clasespdf/3-Pipe3D.pdf>

<https://threejs.org/docs/#api/en/cameras/OrthographicCamera>

<https://threejs.org/docs/#api/en/cameras/PerspectiveCamera>