

🟡 6. 不同方向的投影视图

本节课给大家讲解，通过UI按钮界面交互改变threejs相机的观察视角。

x轴方向观察

```
// 通过UI按钮改变相机观察角度
document.getElementById('x').addEventListener('click', function () {
  camera.position.set(500, 0, 0); //x轴方向观察
  camera.lookAt(0, 0, 0); //重新计算相机视线方向
})
```

js

y轴方向观察

```
// 通过UI按钮改变相机观察角度
document.getElementById('y').addEventListener('click', function () {
  camera.position.set(0, 500, 0); //y轴方向观察
  camera.lookAt(0, 0, 0); //重新计算相机视线方向
})
```

js

z轴方向观察

```
// 通过UI按钮改变相机观察角度
document.getElementById('z').addEventListener('click', function () {
  camera.position.set(0, 0, 500); //z轴方向观察
  camera.lookAt(0, 0, 0); //重新计算相机视线方向
})
```

js

← 5. 相机动画(.position和.lookAt())

7. 旋转渲染结果(.up相机上方向)→