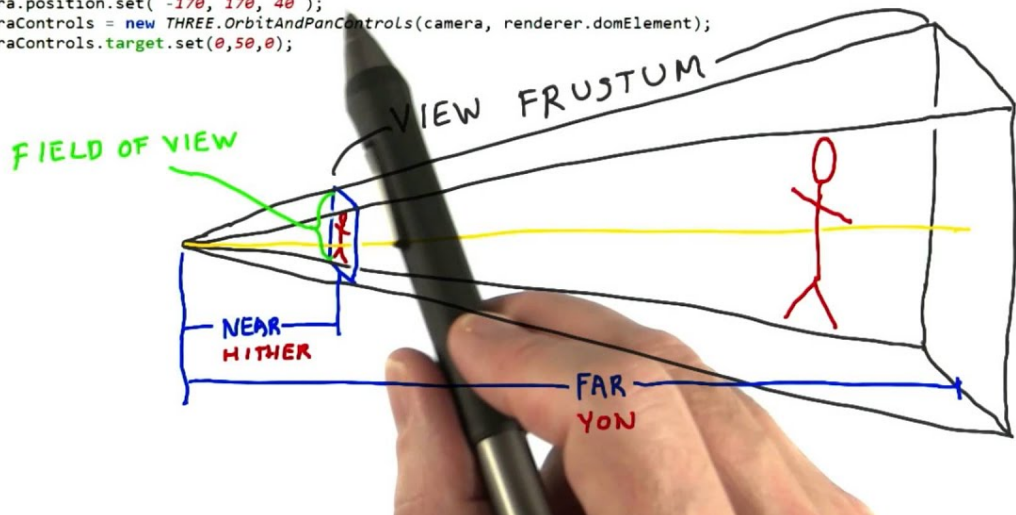


Documentación para la actividad.

- La vista perspectiva es una técnica de dibujo que se utiliza para crear la ilusión de profundidad y distancia en una imagen.

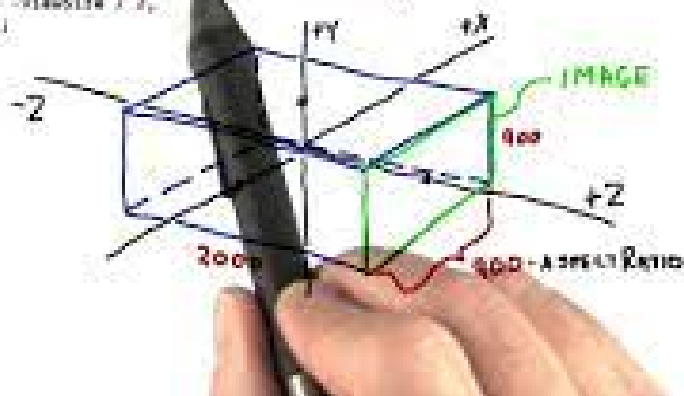
THREE.JS PERSPECTIVE CAMERA

```
// PerspectiveCamera( angle, aspectRatio, near, far )
camera = new THREE.PerspectiveCamera( 30, aspectRatio, 1, 10000 );
camera.position.set( -170, 170, 40 );
cameraControls = new THREE.OrbitAndPanControls(camera, renderer.domElement);
cameraControls.target.set(0,50,0);
```



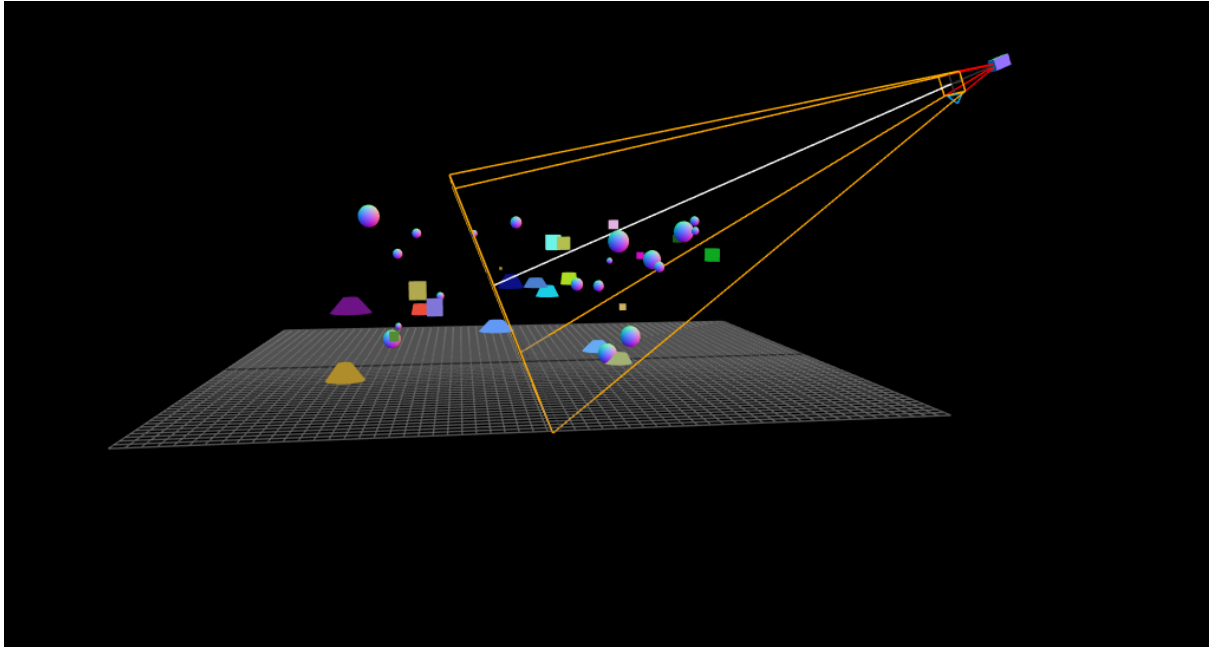
THREE JS ORTHOGRAPHIC CAMERA

```
viewSize = 500;
aspectRatio = canvasWidth/canvasHeight;
// OrthographicCamera(left, right, top, bottom, near, far)
camera = new THREE.OrthographicCamera(
    -aspectRatio*viewSize / 2, aspectRatio*viewSize / 2,
    viewSize / 2, -viewSize / 2,
    1000, near );
```



- En la vista perspectiva, los objetos que están más lejos parecen más pequeños que los objetos que están más cerca. Por otro lado, la vista ortográfica es una técnica de dibujo en la que los objetos se dibujan sin perspectiva, lo que significa que no hay distorsión de la imagen.

- De igual manera, en THREE.js, la cámara de proyección ortográfica se utiliza para crear una vista ortográfica y la cámara de proyección en perspectiva se utiliza para crear una vista en perspectiva.



- Para calcular una vista en perspectiva en la computación gráfica se utilizan varios parámetros como el ángulo de visión, la relación de aspecto y la distancia de visualización. El ángulo de visión determina cuánto se puede ver desde un punto de vista determinado. La relación de aspecto es la relación entre el ancho y el alto de la pantalla. La distancia de visualización es la distancia entre el punto de vista y el objeto.
- En THREE.js, los elementos que intervienen en la configuración de las vistas referidas son: el campo de visión (FOV), el ratio del aspecto (aspect), el plano cercano (near) y el plano lejano (far). El campo de visión es el ángulo vertical del área visible. El ratio del aspecto es la relación entre el ancho y el alto del área visible. El plano cercano es la distancia desde el punto de vista al plano más cercano visible. El plano lejano es la distancia desde el punto de vista al plano más lejano visible.

Fuentes:

[1. programmerclick.com](http://programmerclick.com)

[2. programmerclick.com](http://programmerclick.com)

[3. webdesign.tutsplus.com](http://webdesign.tutsplus.com)

[4. Three.js Orthographic Camera - Interactive 3D Graphics - YouTube](#)