

相机

getCameraViewpoint

获取当前相机视角数据

定义:

```
function getCameraViewpoint(): CameraViewpointData;
```

ts

用法:

```
const cameraViewpointData = ssp.getCameraViewpoint();  
console.log('cameraViewpointData', cameraViewpointData);
```

js

setCameraViewpoint

设置当前相机视角数据，数据由 `getCameraViewpoint` 获取。

定义:

```
function setCameraViewpoint(viewpointData: CameraViewpointData): void;
```

ts

用法

```
ssp.setCameraViewpoint(cameraViewpointData);
```

js

参数：

viewpointData

- 描述: 由 `getCameraViewpoint` 获取到的相机视角数据。
- 必填: 
- 类型: CameraViewpointData

CameraViewpointData

属性	描述	类型	必填	默认值
<code>position</code>	相机位置	<code>Position</code>		
<code>rotation</code>	相机旋转弧度	<code>Rotation</code>		

flyMainViewpoint

相机飞向主场景视角

定义：

```
function flyMainViewpoint(  
  viewpoint: FlyToViewpoint = 'frontTop',  
  options: FlyToObjOptions = {}  
): Promise<void>;
```

ts

用法：

```
ssp  
  .flyMainViewpoint('top')  
  .then((object) => console.log('flyMainViewpoint done', object))  
  .catch((err) => console.error(err));
```

js

参数：

viewpoint

- 描述: 相机朝向主场景的视角面
- 必填: **✗**
- 类型: **FlyToViewpoint**
- 默认值: `frontTop`

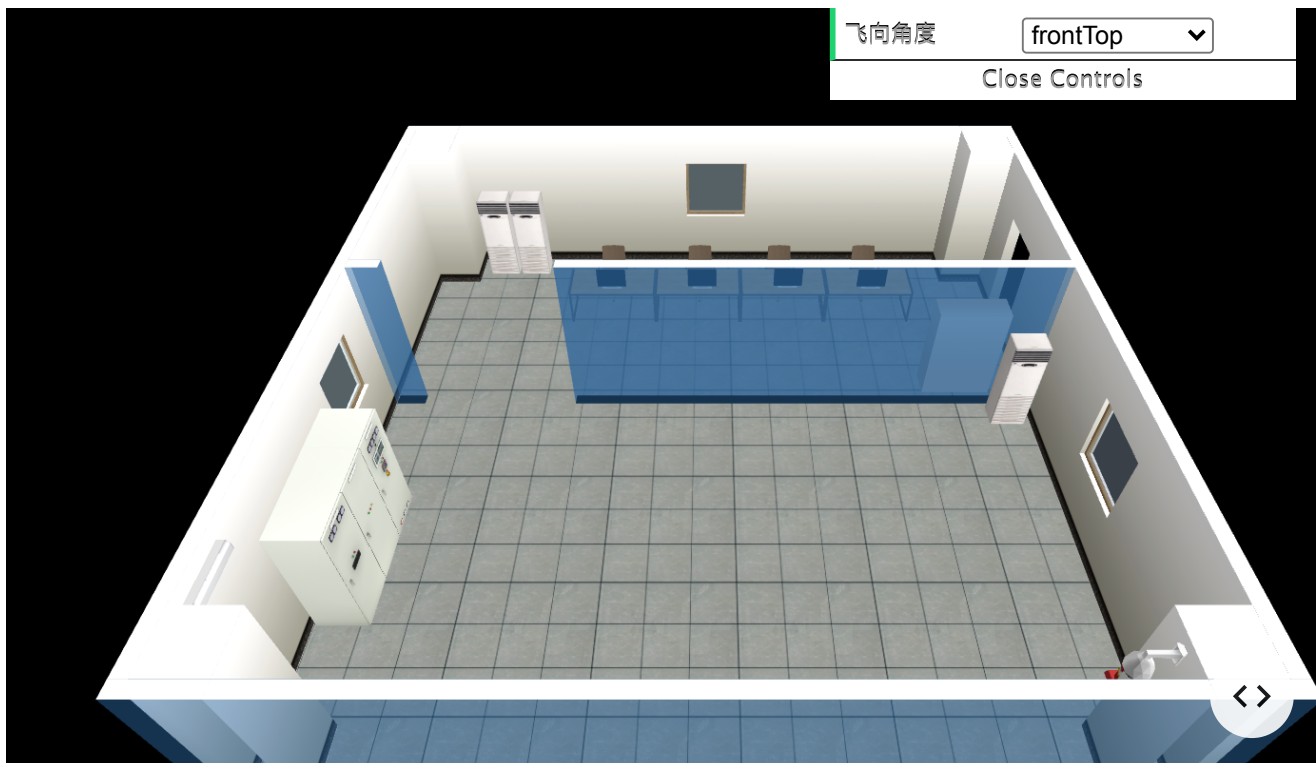
options

- 描述: 可配置参数
- 必填: **✗**
- 类型: **FlyToObjOptions**
- 默认值: `frontTop`

flyToObj

相机飞向对象

样例:



定义:

ts

```
interface FlyToObjOptions extends AnimationOptions {  
  padding?: number | string;  
}  
  
function flyToObj(  
  object: BaseObject3D | BaseMesh,  
  viewpoint: FlyToViewpoint = 'frontTop',  
  options: FlyToObjOptions = {}  
): Promise<void>;
```

用法:

js

```
ssp  
  .flyToObj(  
    // object  
    sbm,  
    // viewpoint  
    'top',  
    // option  
    {  
      padding: '30%',  
      duration: 1000,  
    }  
  )  
  .then((object) => console.log('flyToObj done', object))  
  .catch((err) => console.error(err));
```

参数:

object

- 描述: 相机飞向的空间对象
- 必填: ✓
- 类型: **BaseObject3D** | **BaseMesh**

viewpoint

- 描述: 相机朝向物体对象的视角面, **可选枚举**。
- 必填: ✗
- 类型: **FlyToViewpoint**
- 默认值: frontTop

option

- 描述: 可配置项
- 必填: ✗
- 类型: FlyToObjOptions

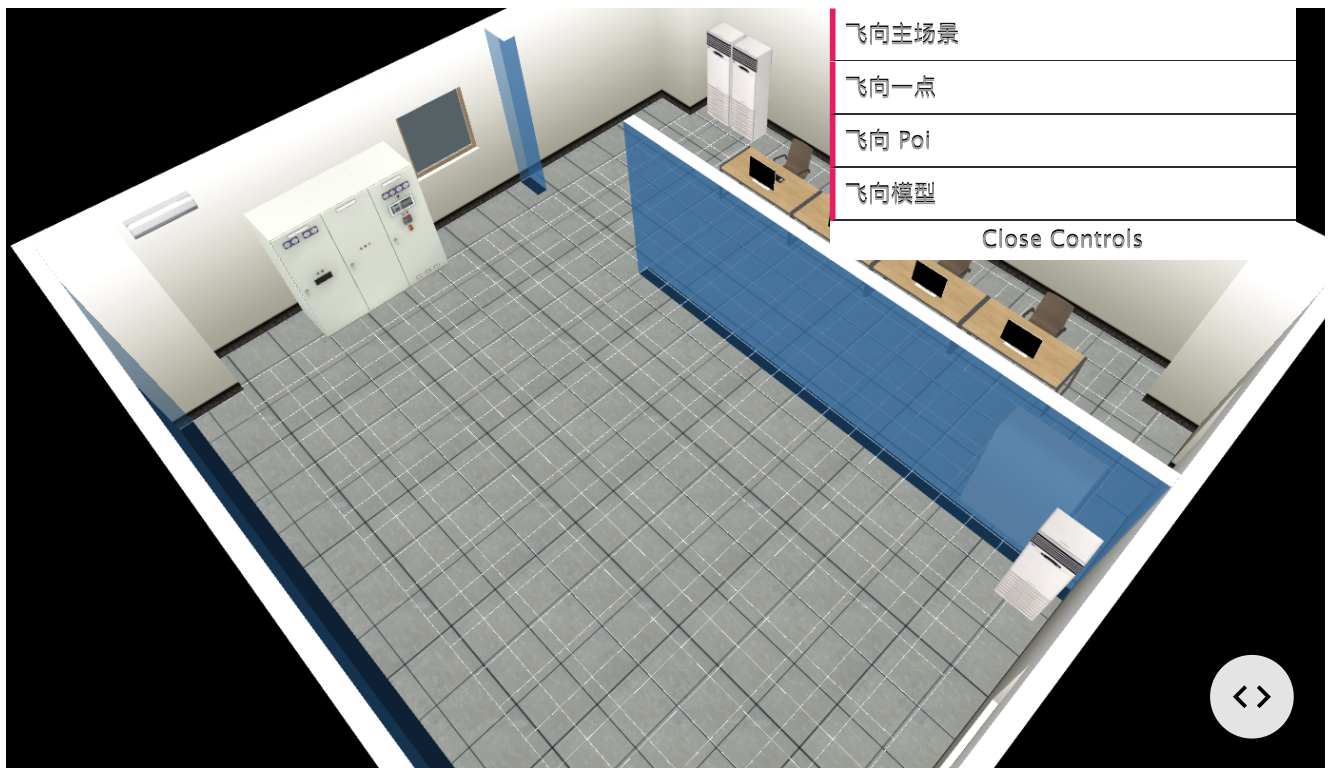
FlyToObjOptions

属性	描述	类型	必填	默认值
padding	视角后飞向的偏移量	number string	✗	30%
duration	补间执行时长 (ms)	number	✗	1000
delay	补间开始前延时 (ms)	number	✗	0
repeat	循环	number boolean	✗	false

flyTo

相机飞向固定位置

样例：



定义:

```
function flyTo(  
  position: Position,  
  rotation: FlyToViewpoint | Rotation | Euler = 'frontTop',  
  options?: AnimationOptions  
): Promise<void>;
```

ts

用法:

```
ssp.flyTo(  
  // position  
  {  
    x: 0,  
    y: 1000,  
    z: 1000  
  },  
  // rotation  
  {  
    x: 0,  
    y: 0,  
    z: 0  
  },  
  // option  
  {
```

js

```
    duration: 1000
  }
)
.then(res => console.log(res))
.catch(err => console.error(err))
```

参数:

position

- 描述: 相机飞向的坐标点
- 必填: ✓
- 类型: **Position**

rotation

- 描述: 相机的旋转弧度
- 必填: ✗
- 类型: **Viewpoint | Rotation**
- 默认值: `frontTop`

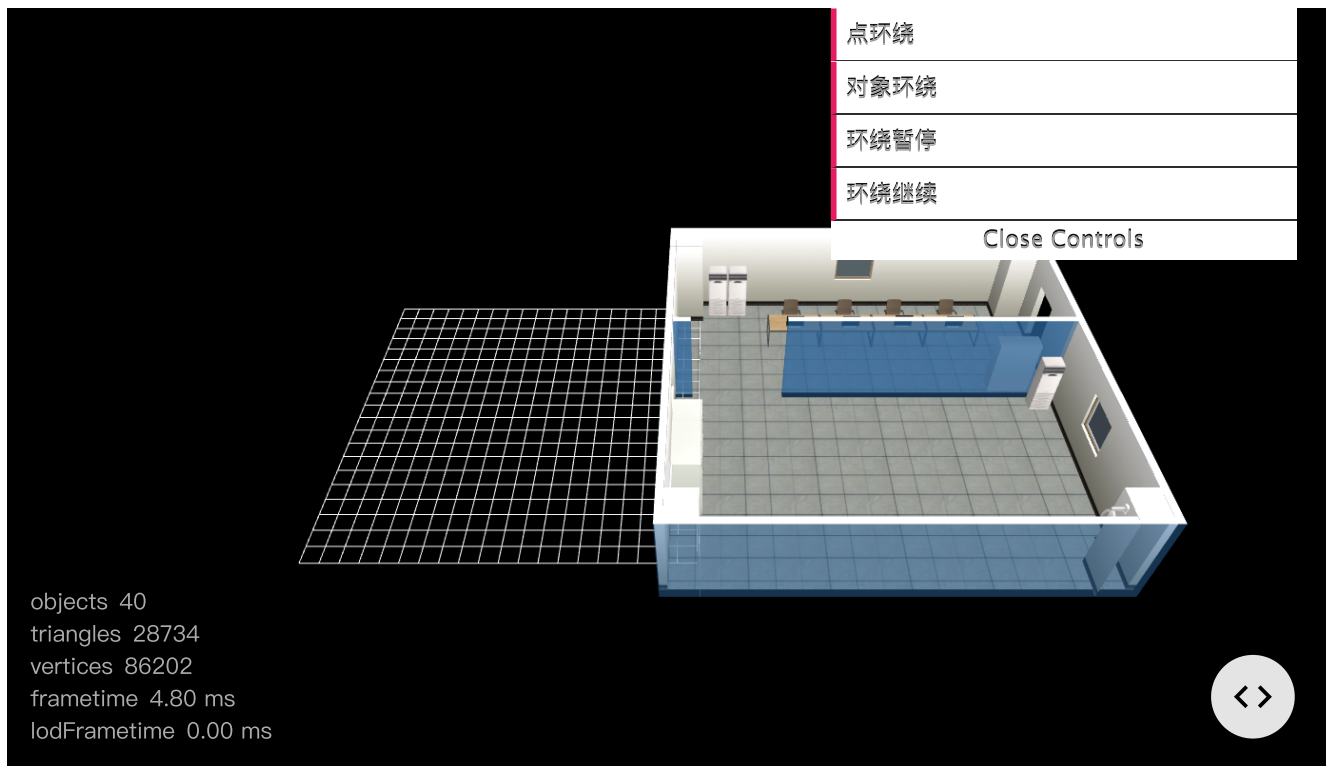
option

- 描述: 可配置项
- 类型: **AnimationOptions**
- 必填: ✗
- 默认值: `{}`

surroundOnTarget

围绕一个目标点旋转

样例:



定义:

```
interface SurroundOptions {  
  speed?: number  
  angle?: number  
  onStart?: <TweenType>(tween: TweenType) => {}  
}  
  
function surroundOnTarget(  
  target: Position,  
  options: SurroundOptions = {}  
): Promise<void>;
```

ts

用法:

```
ssp  
  .surroundOnTarget(  
    // target  
    {  
      x: 0,  
      y: 0,  
      z: 0,  
    },  
    // option  
    {
```

js


```
    angle: 360,
    speed: 2,
    onStart: tween => {
      console.log('旋转动画对象', tween)
    }
  }
)
.then(() => console.log('surroundOnTarget done'))
.catch((err) => console.error(err));
```

参数:

target

- 描述: 目标点
- 类型: **Position**
- 必填:

options

- 描述: 可配置项
- 必填:
- 类型: SurroundOptions
- 默认值: `{}`

SurroundOptions

属性	描述	类型	必填	默认值
angle	旋转角度	number		360
speed	旋转速度	number		1
onStart	旋转开始回调函数	function(tween){}		

surroundOnObject

围绕一个目标对象旋转

定义:

ts

```
function surroundOnObject(  
  object: BaseObject3D | BaseMesh,  
  options: SurroundOptions = {}  
): Promise<void>;
```

用法:

js

```
ssp  
  .surroundOnTarget(  
    // object  
    ssp.getSbmById('xxx'),  
    // option  
    {  
      angle: 360,  
      speed: 2,  
      onStart: tween => {  
        console.log('旋转动画对象', tween)  
      }  
    }  
  )  
  .then(() => console.log('surroundOnTarget done'))  
  .catch((err) => console.error(err));
```

参数:

object

- 描述: 目标对象
- 必填: ✓
- 类型: **BaseObject3D** | **BaseMesh**

options

- 描述: 可配置项
- 必填: ✗
- 类型: **SurroundOptions**
- 默认值: `{}`

← 场景操作

灯光 →