Tutorial de Vista y Cámara

Sumario

Ver previamente tutoriales básicos para más información sobre creación básica de objetos, manejando el reloj, jerarquía de fotogramas y animaciones.

Este tutorial muestra como usar múltiples vistas con múltiples cámaras.
Cuatro vistas son creadas aquí.

La esquina superior izquierda con una vista(`Viewport1`) y la esquina inferior derecha con una vista(`Viewport4`) comparten la misma cámara.
Para archivar esto, necesitamos usar el mismo nombre en el fichero de configuración para la cámara.

Además, cuando manipulando esta cámara usando los botones izquierdo y derecho del ratón para hacerla girar, las flechas para moverla y dejar presionado control y shift izquierdos para ampliarla, las dos ventanas asociadas con esta cámara se verán afectadas.

La vista(`Viewport2`) superior derecha está basada en otra cámara (`Camera2`) que truncada(EN) es más estrecha que la primera, resultando en una pantalla el doble de grande. No puedes afectar la vista en tiempo de ejecución en este tutorial.

La última vista (`Viewport3`) esta basada en otra cámara(`Camera3`) quien tiene la misma configuración que la primera.

Esta vista mostrará lo que originalmente tenga en `Viewport1` & `Viewport4` antes de modificar su cámara.
Tu puedes también interactuar directamente con las propiedades de la primera vista, usando las teclas WASD para moverla y Q & E para redimensionarla.

PD: Cuando dos vistas se superponen, la antigua (ej. una creada primero que la otra)se mostrará encima.

Por último, tenemos una caja que no se mueve del todo, y un pequeño soldado cuya posición en el mundo será determinado por la actual posición del ratón en la pantalla.
En otras palabras, no importa en cual vista esté tu ratón, y no importa cómo la cámara para esta vista se fija, el soldado siempre tiene sus pies en la misma posición que el puntero del ratón en la pantalla (siempre y cuando sea en una vista).

Vistas y objectos son creados con tamaños y colores aleatorios usando el carácter '~' en el fichero de configuración.

PD: Las cámaras almacenan su posicion/zoom/rotación en una estructura orxFRAME, permitiendo esto ser parte de la jerarquía orxFRAME vista en el tutorial de fotogramas.
Como resultado, el objeto de auto-seguimiento se puede lograr mediante el ajuste del objeto como padre de la cámara.
En la otra mano, teniendo una cámara como padre de un objeto se asegurará de que el objeto se mostrará siempre en el mismo lugar en la correspondiente ventana[1] .

Detalles

Recursos

1)

muy útil para hacer HUD & UI, por ejemplo

From:
https://www.orx-project.org/wiki/ - **Orx Learning**

Permanent link:
https://www.orx-project.org/wiki/es/orx/tutorials/viewport?rev=1330549453

Last update: **2025/09/30 17:26 (14 months ago)**