

水面波纹仿真曲面报告

1. 外观

首先需要有一个水面的感觉，那么必须使用水面纹理铺在所构造的平面上。但是这还不够像，所以使用了three.js中的noise化，将水面变得更加贴近现实生活。

2. 波纹

波纹是通过正弦函数构造出来的，波纹衰减的感觉是通过调整振幅来实现的，也就是建立了一个距离（到原点）和振幅的函数，距离越远振幅越小。另外再将时间加到正弦函数中，实现随着时间流逝波纹向前流动的感觉。