**بسم الله الرحمن الرحیم**



درس: گرافیک­های کامپیوتری

استاد:جناب آقای مینوفام

تهیه شده توسط: سمیرا رفیعی

شماره دانشجویی: 951113105

نحوه انجام بازی:

این بازی به گونه­ای طراحی شده که یکسری بادکنک (کره) از بالا آمده و از مبدا مشخص به مقصدی مشخص می­روند.حال کاربر باید بتواند با ماوس این بادکنک ها را بترکاند.

صحنه:

در صحنه­ای که بصورت زیر تعریف شده است از مه استفاده شده.

***scene*** = **new *THREE***.Scene();  
***scene***.**fog** = **new *THREE***.FogExp2(0xffffff, 0.0025);

دوربین:

دوربین به شکل پرسپکتیو انتخاب شده است.

***camera*** = **new *THREE***.PerspectiveCamera(45, **window**.**innerWidth** / **window**.**innerHeight**, 0.1, 10000);

محاسبه گر تصویر:

*// Create a render and set the size****renderer*** = **new *THREE***.WebGLRenderer({**antialias**: **true**});  
***renderer***.setClearColor(**new *THREE***.Color(0x000000));  
***renderer***.setSize(**window**.**innerWidth**, **window**.**innerHeight**);

sky box:

همچنین صحنه به شکل sky box تعریف شده است.

*// skybox***var** reflectionCube = **new *THREE***.CubeTextureLoader().setPath(**'texture/cube/skybox/'**)  
 .**load**([**'px.jpg'**, **'nx.jpg'**, **'py.jpg'**, **'ny.jpg'**, **'pz.jpg'**, **'nz.jpg'**]);  
reflectionCube.**format** = ***THREE***.**RGBFormat**;  
***scene***.**background** = reflectionCube;

tween:

برای حرکت کره­ها از تابع tween استفاده شده است که کره ها را از یک مبدا مشخص به مقصدی مشخص می­رساند.

**var** target = {**x**: 0, **y**: -500, **z**: 0};  
***tween*** = **new *TWEEN***.Tween(***sphereZ***.**position**).to(target, 9000);  
***tween***.**delay**(300);  
***tween***.**easing**(***TWEEN***.**Easing**.**Back**.Out);  
***tween***.**start**();