Documentación

Equipo #2 Base del proyecto, Movimiento, animación de la burbuja, sonido de la burbuja

Primero cargamos el script para el uso de los controles

<script src="js/controls/ TrackballControls.js"></script>

Variables principales para inicializar la camera, scene, renderer que es el encargado que las imágenes se vean, control encargado de la vista

var camera, scene, renderer;

var controls;

scene = new THREE.Scene();

Inicializamos las variables scene, camera, controls

camera = new THREE.PerspectiveCamera(60, window.innerWidth / window.innerHeight, 1, 100000);

camera.position.z = 3200;

controls = new THREE.TrackballControls(camera);

for (var i = 0; i < 50; i++) {

For lo utilizamos para crear 50 objetos  
(esferas) en diferentes posiciones de la escena

var material = new THREE.MeshBasicMaterial({color: Math.random()});

var sphere = new THREE.Mesh(geometry, material);

sphere.position.x = Math.random() \* 200 - 100;

PerspectiveCamera ( fov , aspect , near , far )

sphere.position.y = Math.random() \* 200 - 100;

sphere.position.z = Math.random() \* 200 - 100;

sphere.scale.x = sphere.scale.y = sphere.scale.z = Math.random() \* 3 + 1;

scene.add(sphere);

}

Escala de la esfera

renderer = new THREE.WebGLRenderer();

renderer.setPixelRatio(window.devicePixelRatio);

renderer.setSize(window.innerWidth, window.innerHeight);

renderer.autoClear = false;

document.body.appendChild(renderer.domElement);

WebGLRenderer: Se encarga de mostrar las escenas usando elementos 3D

function animate() {

controls.update();

Encargada de se vea el proyecto, actualización del proyecto

renderer.render(scene, camera);

render();

}

function render() {

var timer = 0.0001 \* Date.now();

for (var i = 0, il = spheres.length; i < il; i++) {

Encargada del movimiento de las burbujas conforme la fecha

var sphere = spheres[i];

sphere.position.x = 5000 \* Math.cos(timer + i);

sphere.position.y = 5000 \* Math.sin(timer + i \* 1.1);

}

renderer.render(scene, camera);

}

<audio id="audio" src="sound/burbuja3.wav" autostart="true"></audio>

Función para reproducir sonido al eliminar una esfera

function playSound() {

var sound = document.getElementById("audio");

sound.currentTime = 1;

sound.play();

}

animate();

Función encargada de la animación