//MOVIMIENTO Y CREACION DE BURBUJAS

for ( var i = 0; i < 150; i ++ ) {**//número de objetos que se van a crear**

var mesh = new THREE.Mesh( geometry, material **);// clase que nos permite crear objetos a partir de polígonos triangulares, geometry determina la estructura y material la apariencia**

mesh.position.x = Math.random() \* 10000 - 5000;**//posiciones aleatorias en los tres ejes**

mesh.position.y = Math.random() \* 10000 - 5000;

mesh.position.z = Math.random() \* 10000 - 5000;

mesh.rotation.x = Math.random() \* 10000 - 5000;**//movimiento dentro del cubo**

mesh.rotation.y = Math.random() \* 10000 - 5000;

mesh.rotation.z = Math.random() \* 10000 - 5000;

mesh.scale.x = mesh.scale.y = mesh.scale.z = Math.random() \* 3 + 1; **//escala, tamaño**

scene.add( mesh );**// se agrega a escena**

spheres.push( mesh );**//se agrega al arreglo la esfera que se creó**

}