

Grafika trójwymiarowa – three.js

Przygotuj scenę 3D z wykorzystaniem biblioteki three.js, zawierającą:

- Odbijającą się od poziomej powierzchni kulkę
- Ruch ma symulować odbicia nieidealnie sprężyste w polu grawitacyjnym
- Kulka ma rzucać cień na powierzchnię
- Oświetlenie punktowe i rozproszone
- Kamerę, której położenie można sterować
- Kontrolki sterujące wybranymi parametrami sceny
- Kontrolkę informującą o liczbie renderowanych klatek na sekundę
- Teksturę kulki powinna stanowić wybrana grafika
- Tekstura powinna dawać efekt odbicia światła