

Grafika trójwymiarowa – three.js

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

- Płaszczyznę o przekroju sinusoidy
- Płaszczyzna ma posiadać efekt falowania
- Kamere, której położenie można sterować
- Kontrolkę sterującą wzajemną odległością cząsteczek
- Kontrolkę informującą o liczbie renderowanych klatek na sekundę
- Cząsteczki powinny posiadać wybraną teksturę