

3. 圆形平面设置纹理贴图

你可以思考下，怎么实现矩形图片剪裁为圆形渲染。

其实很简单，可以通过圆形几何体 `CircleGeometry` 创建一个网格模型Mesh，把一张图片作为圆形Mesh材质的颜色贴图，这样就可以把一张方形图片剪裁渲染为圆形效果。

```
//CircleGeometry的顶点UV坐标是按照圆形采样纹理贴图
const geometry = new THREE.CircleGeometry(60, 100);
//纹理贴图加载器TextureLoader
const texLoader = new THREE.TextureLoader();
const texture = texLoader.load('./texture.jpg');
const material = new THREE.MeshBasicMaterial({
  map: texture, //map表示材质的颜色贴图属性
  side: THREE.DoubleSide,
});
const mesh = new THREE.Mesh(geometry, material);
```

本质原理

`CircleGeometry` 的UV坐标会对颜色纹理贴图 `.map` 进行提取，`CircleGeometry` 的UV坐标默认提取的就是一个圆形轮廓。

← 2. 自定义顶点UV坐标

4. 纹理对象Texture阵列 →