

Texture Mapping

Para el hoyo negro que utilizamos en nuestro juego se utilizó un shader que simula el espacio exterior con estrellas en movimiento. Para lograr esto se utilizó una textura de ruido, donde mediante el color de los pixeles elegía el movimiento de estas “estrellas” que igual deben su apariencia a la textura, finalmente se le agregó un efecto Fresnel para darle un contorno más llamativo, dando el siguiente resultado:

