Manual técnico

Fondo con mapeado cubico

Código:

En esta sección definimos las localizaciones de las imágenes de textura, concatenamos dentro de un arreglo de tipo String con el siguiente formato: “Directorio(textures/cube/)”+”Nombre”+”Formato(.jpg)”

var path = "textures/cube/";

var format = '.jpg';

var urls = [

path + 'px' + format, path + 'nx' + format,

path + 'py' + format, path + 'ny' + format,

path + 'pz' + format, path + 'nz' + format

];

En esta sección del código generamos el mapa cubico de textura llamando la librería, imageUtils.loadTextureCube con los argumentos del arreglo de strings que contienen las direcciones y un mapeo de refracciones

var textureCube = THREE.ImageUtils.loadTextureCube( urls, THREE.CubeRefractionMapping );

En esta sección del código se define un sombreador de tipo fresnel en la variable Shader

//Propiedades de la esfera

var shader = THREE.FresnelShader;

aquí se unen las texturas cubicas con el sombriador fresnel

var uniforms = THREE.UniformsUtils.clone( shader.uniforms );

shader.uniforms[ "tCube" ].value = textureCube;

en esta sección del código se utiliza lo anteriormente unido para crear un material y sus propiedades “físicas”

var material = new THREE.ShaderMaterial( {

uniforms: uniforms,

vertexShader: shader.vertexShader,

fragmentShader: shader.fragmentShader,

wireframe: !true

} );