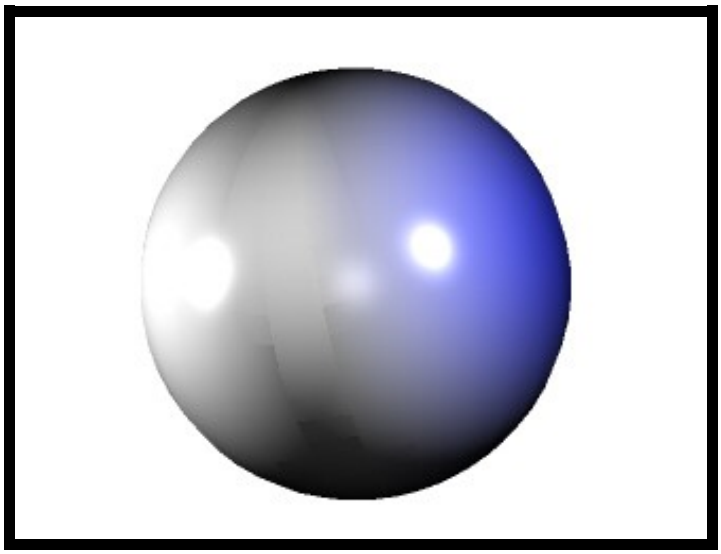
zbuffer.itx

Type : Couleur

Texture particulière et spécifique .La texture détermine et prend la position de l'axe Y d'une surface (d'objet) dans une scène et l'utilise pour déterminer la couleur de la surface de l'objet . En d'autres termes, la texture utilise la position d'un objet d'une scène pour déterminer la couleur de l'objet .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur Y1 et Y2 : Valeurs des couleurs associées avec les coordonnées Y1 et Y2 . La couleur d'un des points sur l'objet sera transformée/modifiée à partir de ses valeurs .
  - ♦ Y1 et Y2 : Limites d'application (de face et de derrière) de la texture par rapport aux coordonnées globales de la scène .