

LE Kim Yen P2107434

Lien => <https://www.shadertoy.com/view/MXsXRf>

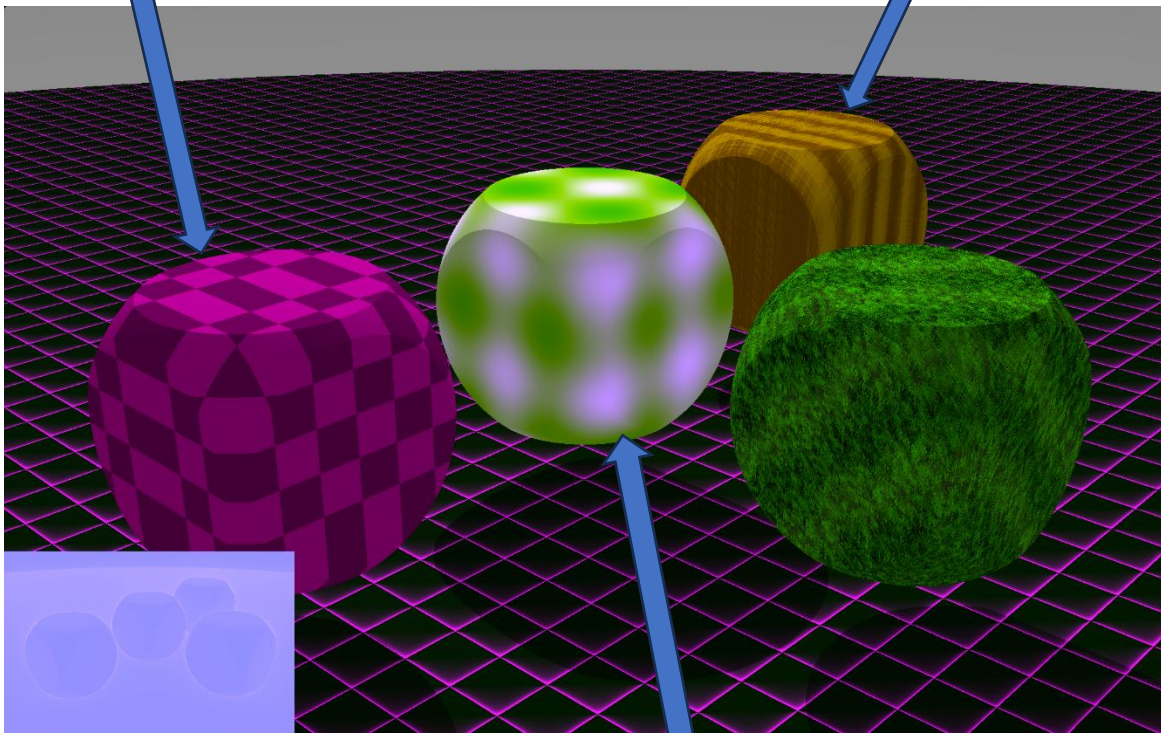
Environ = 60 fps

Nombre de textures : 5

1. TextureCarreaux
2. TextureDamier
3. TextureVague
4. TextureBois
5. TextureHerbe

Attribuant 0 ou 1 à chaque cellule selon la parité de la somme des coordonnées de la position

Utilisant la turbulence pour simuler les variations du grain, le bruit pour les détails et la modulation de couleur



Utilisant des fonctions trigonométriques pour calculer un bruit en fonction des coordonnées spatiales

Utilisant la fonction tangente pour calculer un bruit en fonction des coordonnées spatiales

Utilisant la turbulence pour introduire des variations spatiales, le bruit pour ajouter des détails à l'herbe, et la modulation de couleur pour créer des nuances de vert et de marron

