

J'ai ajouté des décimales dans la face pour déterminer quel textures se trouve où et en quelle point.

Code :

```
GLfloat u1;  
GLfloat v1;  
GLfloat u2;  
GLfloat v2;  
GLfloat u3;  
GLfloat v3;
```

On leur affecte leurs valeurs lors de la création des faces grâce au code suivant:

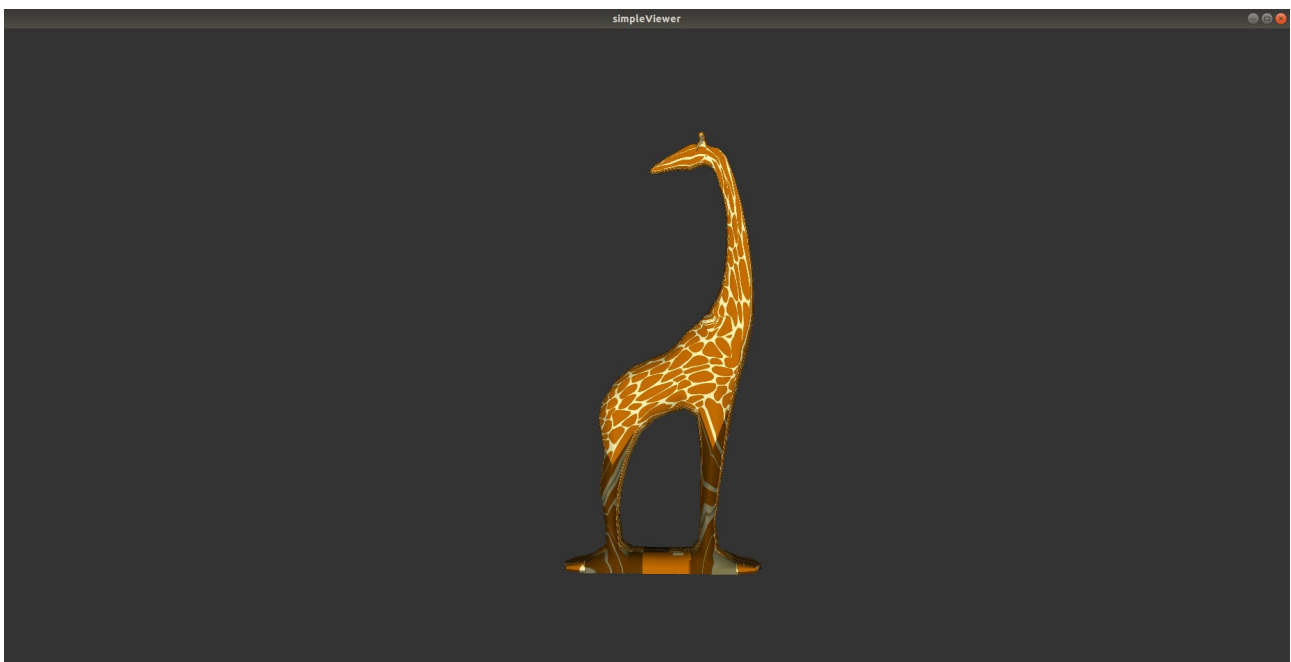
```
GLfloat u1 = this->model->texcoords[model->triangles[j].tindices[0]*2];  
GLfloat u2 = this->model->texcoords[model->triangles[j].tindices[1]*2];  
GLfloat u3 = this->model->texcoords[model->triangles[j].tindices[2]*2];  
  
GLfloat v1 = this->model->texcoords[model->triangles[j].tindices[0]*2 +1];  
GLfloat v2 = this->model->texcoords[model->triangles[j].tindices[1]*2 +1];  
GLfloat v3 = this->model->texcoords[model->triangles[j].tindices[2]*2 +1];
```

Et on les appliques après grâce à la fonction glTexCoord2f de la manière suivantes pour chaque Faces.

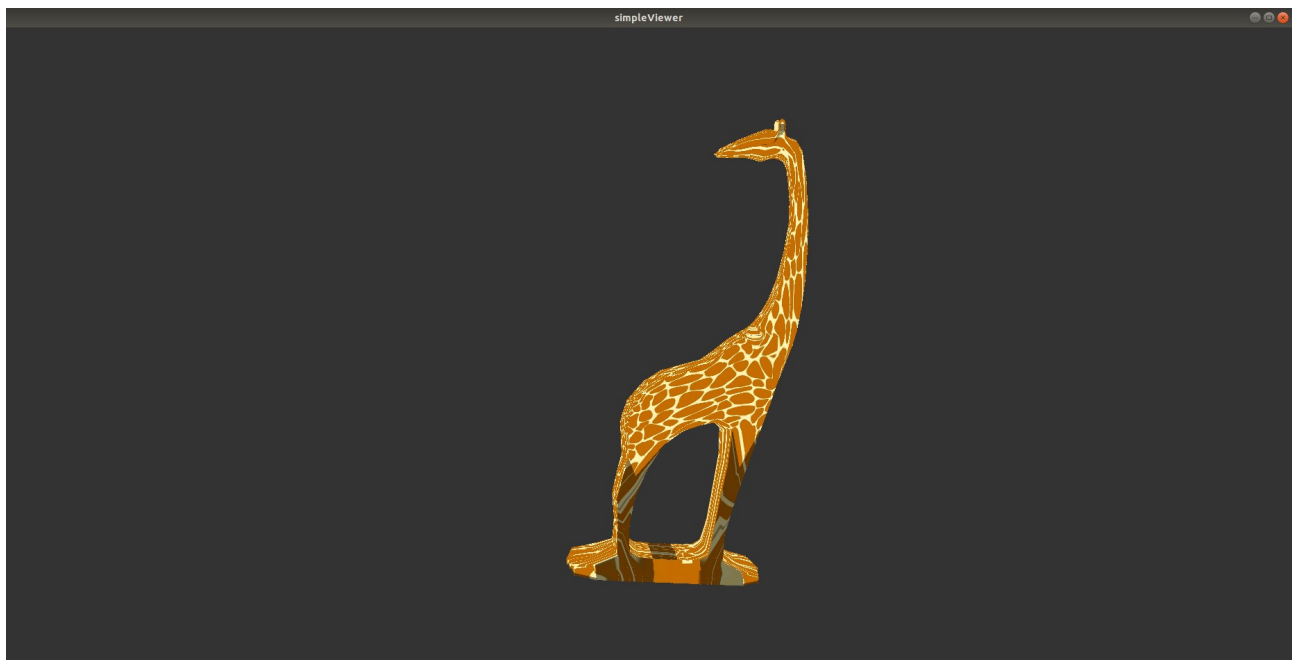
Code :

```
glTexCoord2f((*fit) -> u1, (*fit) -> v1);  
  
glTexCoord2f((*fit) -> u2, (*fit) -> v2);  
  
glTexCoord2f((*fit) -> u3, (*fit) -> v3);
```

**Résultat :**



**Résultat avec Replace :**



Il paraît plus clair.

Résultat avec GL\_ADD :

