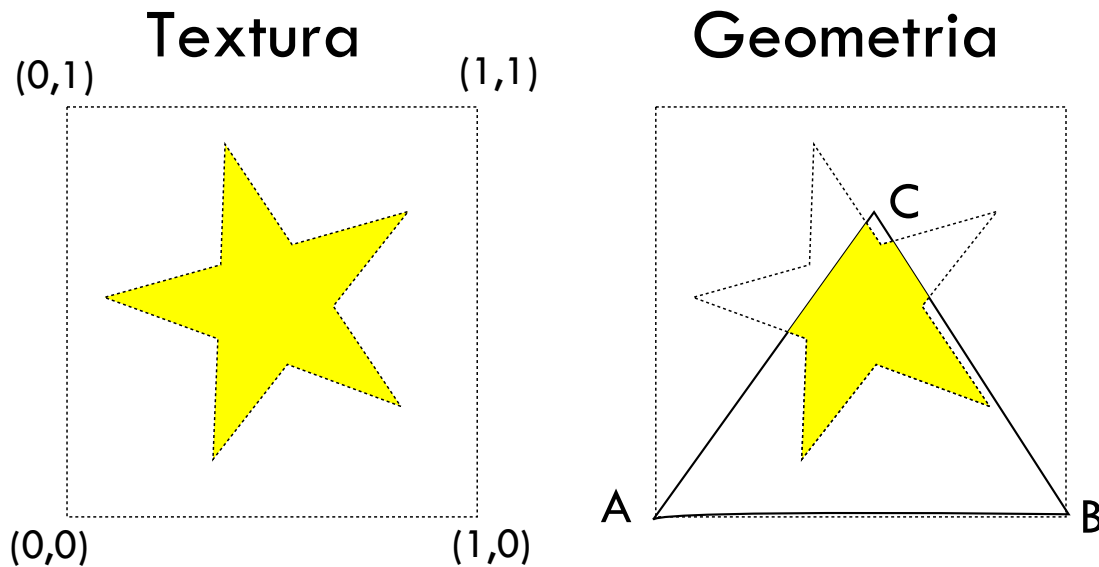


LAIG - Nota sobre aplicação de texturas



Num triângulo com vértices definidos pela ordem (A, B, C), e assumindo $AB=1$ un e uma textura com $\text{length}_s = \text{length}_t = 1$ un, as coordenadas de textura de A e B devem ser as seguintes:

$$tc(A) = (0,0)$$

$$tc(B) = (1,0)$$

(ou seja o eixo s da textura fica alinhado com a aresta AB)

As coordenadas de textura de C devem ser calculadas de forma a que não haja distorção da textura.

Caso length_s seja diferente de AB, as coordenadas de textura têm de ser ajustadas pelo fator de escala correspondente.

Por exemplo, se $\text{length}_s=0.5$ e $AB = 2$, então

$$tc(B) = (2/0.5, 0) = (4,0)$$

O mesmo se aplica ao eixo vertical (t) das coordenadas de textura