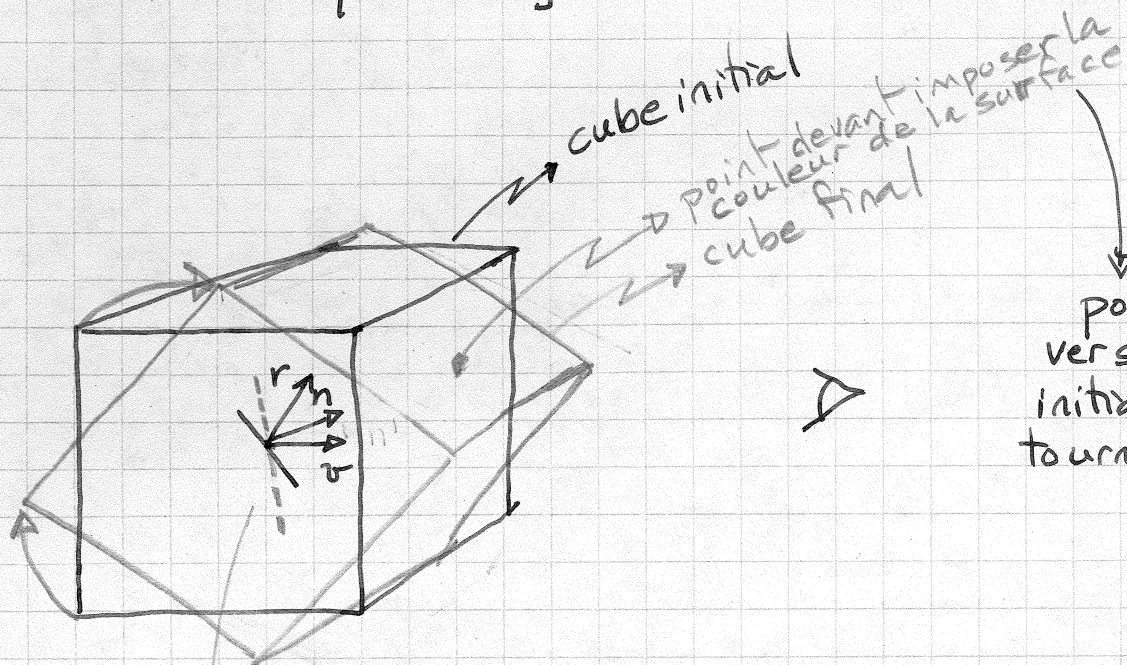
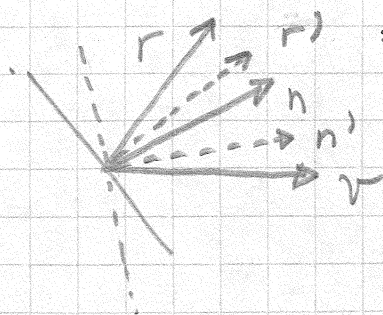


Lorsqu'on désire donner l'impression que l'observateur tourne autour de l'objet, le "cube de texture" doit tourner de la même manière que l'objet.



pour le retrouver sur le cube initial, il faut tourner  $r'$  de  $-\theta$ .



⇒ mais puisque le "cube de texture" doit tourner, il faut tourner le vecteur  $r'$  ~~de la même manière~~ dans le sens opposé à la rotation de l'environnement (si  $+\theta$  pour l'environnement alors  $-\theta$  pour  $r'$ )