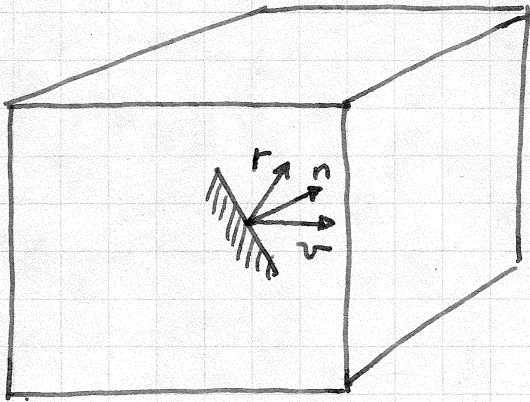


Si l'objet reflète l'environnement,
le "cube de texture" demeure fixe même
si on tourne l'objet.



observateur
(0,0,0)