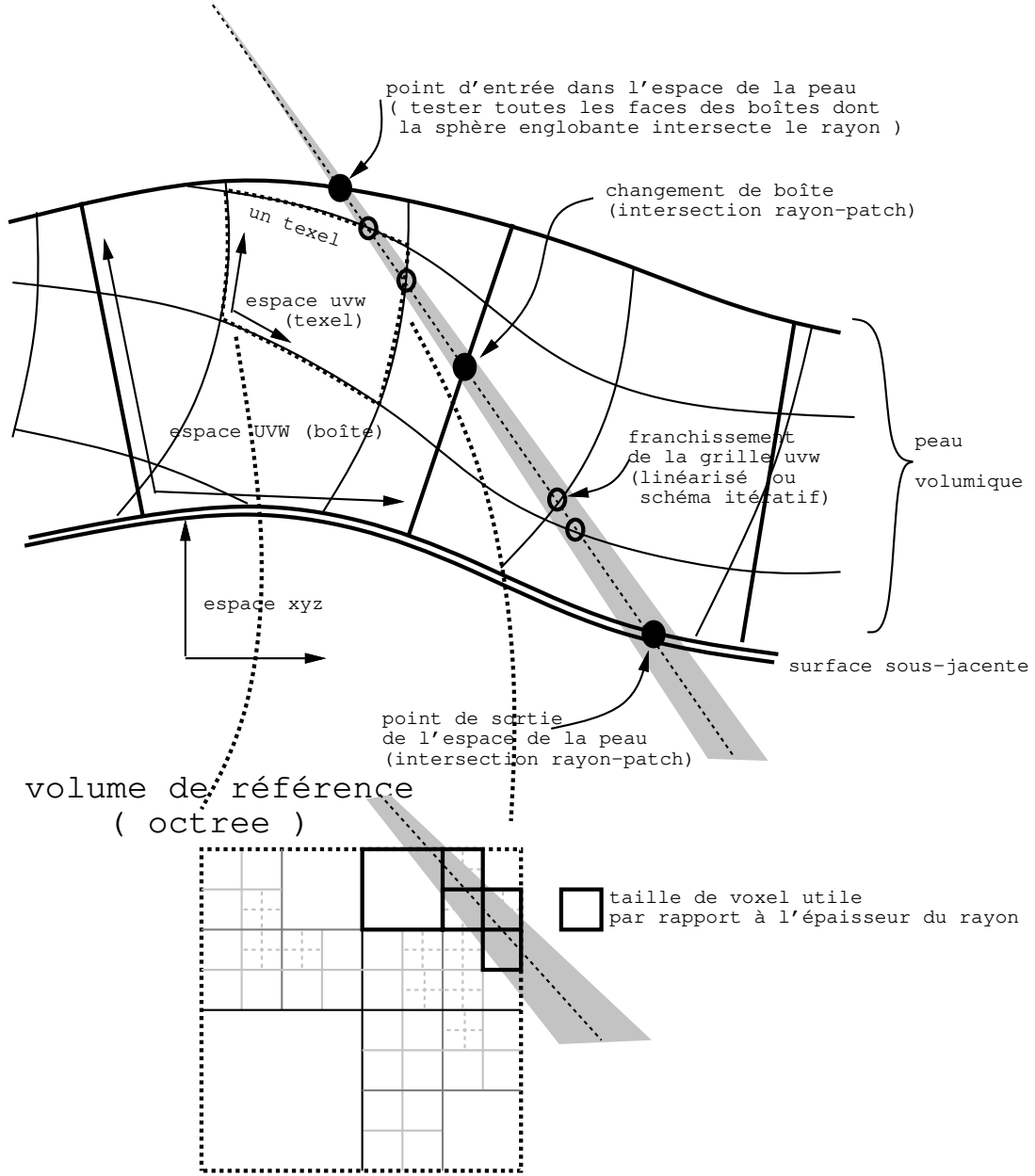
point d'entrée dans l'espace de la peau
(tester toutes les faces des boîtes dont
la sphère englobante intersecte le rayon)
changement de boîte
(intersection rayon-patch)
un texel
espace uvw
(texel)
espace UVW (boîte)
franchissement
de la grille uvw
(linéarisé ou
schéma itératif)
peau
volumique
espace xyz
surface sous-jacente
point de sortie
de l'espace de la peau
(intersection rayon-patch)
volume de référence
(octree)
taille de voxel utile
par rapport à l'épaisseur du rayon