

Dünya-koordinat sahnesindeki konumlara bir lineer doku paternini iz düşürmek için, bir doğru parçasının uç-noktalarına s koordinatlarını atarız. Daha sonra doku renkleri çeşitli yollarla cisme uygulanabilir; ve OpenGL'in default yöntemi, cismin her piksel renk değerini doku paternindeki mukabil renk değeriyle çarpmaaktır. Eğer bu doğrunun rengi beyaz (1.0, 1.0, 1.0, 1.0) ise, bu renk değeri bir sahnedeki cisimler için default renktir, o zaman bu çizgi (line) doku renkleriyle gösterilecektir.

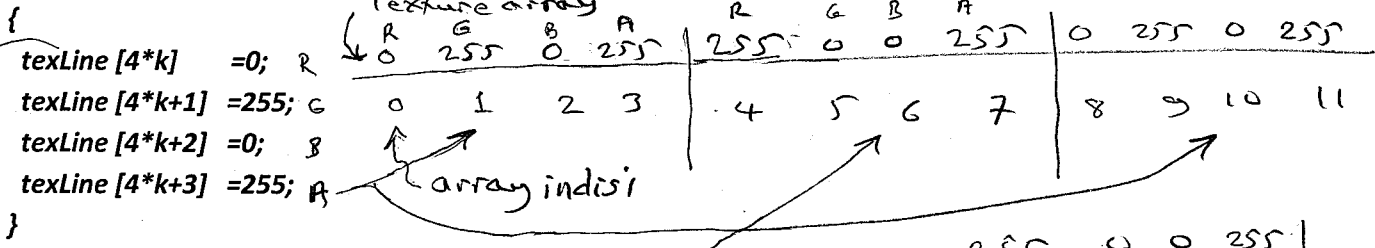
Aşağıdaki örnekte, alternatif olarak yeşil ve kırmızı renklerini alan dört-elemanlı lineer doku paterni oluşturacağız. 0.0 dan 1.0 kadar değişen tüm (entire) doku paterni o zaman düzgün-doğru parçasına (straight-line segment) atanır. Bu doğru beyaz olduğundan, default olarak doku renkleriyle görüntülenecektir.

```

GLint k;
GLubyte texLine [16]; //16-elemanlı doku arrayi.
/* Doku paterni için iki yeşil eleman tanımla */
/* Her doku rengi dört array konumunda belirtilir */
for (k=0; k<=2; k+=2)

```

Doku arrayinin 15 mi dir
2 defa döner



```

}
/* Doku paterni için iki kırmızı eleman tanımlayınız. */
for (k=1; k<=3; k+=2)
{
texLine [4*k] =255; R
texLine [4*k+1] =0; G
texLine [4*k+2] =0; B
texLine [4*k+3] =255; A
}

```

2 defa döner

16-elemanlı array

```

glTexParametri ( GL_TEXTURE_1D, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_NEAREST);
glTexParametri ( GL_TEXTURE_1D, GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_NEAREST);
glTexImage1D (GL_TEXTURE_1D, 0, GL_RGBA, 4, 0, GL_RGBA, GL_UNSIGNED_BYTE, texLine);
glEnable (GL_TEXTURE_1D);

```

doku array

```

/* Tüm doku renk alanının bir doğru parçasına atanması */
glBegin (GL_LINES);
glTexCoord1f (0.0);
glVertex3fv (endPt1);
glTexCoord1f (1.0);
glVertex3fv (endPt2);
glEnd ();
glDisable (GL_TEXTURE_1D);

```