

E - Empty

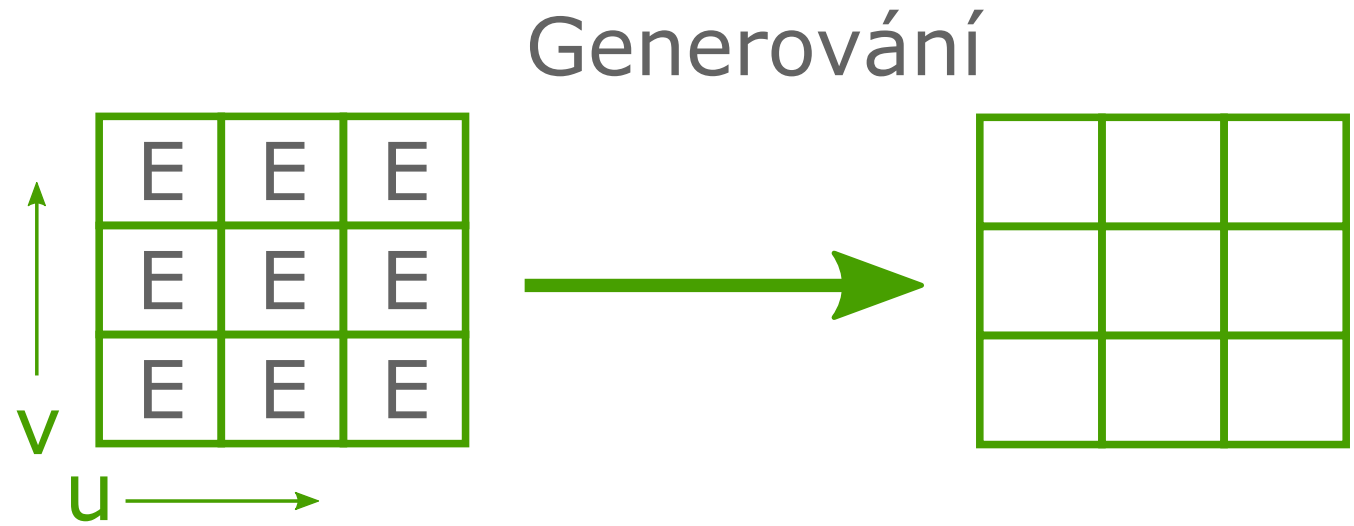
A - Activated

C - Cached

Tabulka potřebných **uv**

(0,1)
(1,1)

(2,1)



Generování



1. iterace

2. iterace

3. iterace

Cache tabulka

Lightfield textura