1. float
2. Нет, левому верхнему углу текстуры
3. Текстура повторяется при выходе координат за пределы
4. При выходе за пределы заданной текстуры, пограничные пиксили растягиваются до новой границы
5. 4
6. Constant Buffer
7. Vertex Buffer, Index Buffer, Constant Buffer
8. Требуется считывать в 4 раза больше текстелей из памяти
9. Цилиндр