1. 8
2. Пикселю соответсвует несколько текселей, берем среднюю из закрашенной области. Mip-map состоит из заранее отфильтрованных и масштабированных изображений. В изображении, связанном с уровнем mip-map, пиксель представляется в виде среднего четырех пикселей из предыдущего уровня следовательное, изображение на каждом уровне mip-текстуры в четыре раза меньше изображения предыдущего уровня.
3. Когда нужной по размеру текстуры нет, мы используем две наиболее подходящие по размеру текстуры и усредняем их с параметром t
4. Благодаря большему колличеству пикселей, которые мы обрабатываем, что приводит к лучшей чёткости и туман вдали исчезает.
5. Возьмем n точек, через пиксели пустим лучи от глаза, получим n лучей, в каждом используем свою пару текстур для трилинейной интерполяциии, следовательно получим n цветов, которые усредним для получения финального результата.
6. Возьмем цвет из текстуры, умножим на коэффициент освещенности и получим финальный цвет. (Если цвета должны быть разными, то освещенность = 0,5).
7. Для реализации сложной освещенности
8. Чтобы поместить смешанную текстуру на определённую часть экрана.
9. Чтобы продемонстрировать смешение текстур с коэффициентом освещенности (!= 0.5) с помощью вспомогательной текстуры.
10. Чтобы поместить смешанную с коэффициентом текстуру на экран.