Вопроссы после лекции 5

1. 8 текселей
2. Одному пикселю соответсвует много текселей, осреднить множетсво текселей внутри закрашенной области и поставить туда средний цвет, можно также уменьшить исходную текстуру в 2 раза, чтобы не заниматься усреднением на поверхности. Mip-текстура (mip-map) состоит из набора заранее отфильтрованных и масштабированных изображений. В изображении, связанном с уровнем mip-map, пиксель представляется в виде среднего четырех пикселей из предыдущего уровня с более высоким разрешением. Отсюда, изображение связанное с каждым уровнем mip-текстуры в четыре раза меньше по размеру предыдущего mip-map уровня.
3. Если у нас нету подходящей по размеру текстуры то мы обращаемся к двум наиболее подходящим по размеру текстурам(чуть большей и чуть меньшей) и усредняем их с параметром t
4. Анизонтропная фильтрация дает лучше результаты чем трилинейная, из-за большего колличества пикселей, которые мы обрабатываем из-за взгляда на экран, следовательно из-за лучшей чёткости туман вдали пропадает.
5. Мы берем к примеру 8 точек, через пиксели пускаем лучи от глаза, по итогу получаем 8 лучей, в каждой из них используем свою пару текстур для трилинейной интерполяциии получается 8 цветов, которые усредняются и получаем нужный цвет
6. Мы берем цвет из текстуры, умножаем его на коэффициент освещенности ( от 0 до 1), и получаем результирующий цвет. Или если цвета должны быть разными, то освещенность будет 0,5.
7. С помощью вспомогательной текстуры можно реализовывать сложную освещенность
8. Для того чтобы поместить смешанную текстуру на определённую часть экрана.
9. Для того, чтобы показать смешение текстур не с половинным коэффициентом, а с любым другим с помощью третьей вспомогательной текстуры.
10. Для того чтобы поместить смешанную с коэффициентом текстуру на определённую часть экрана.