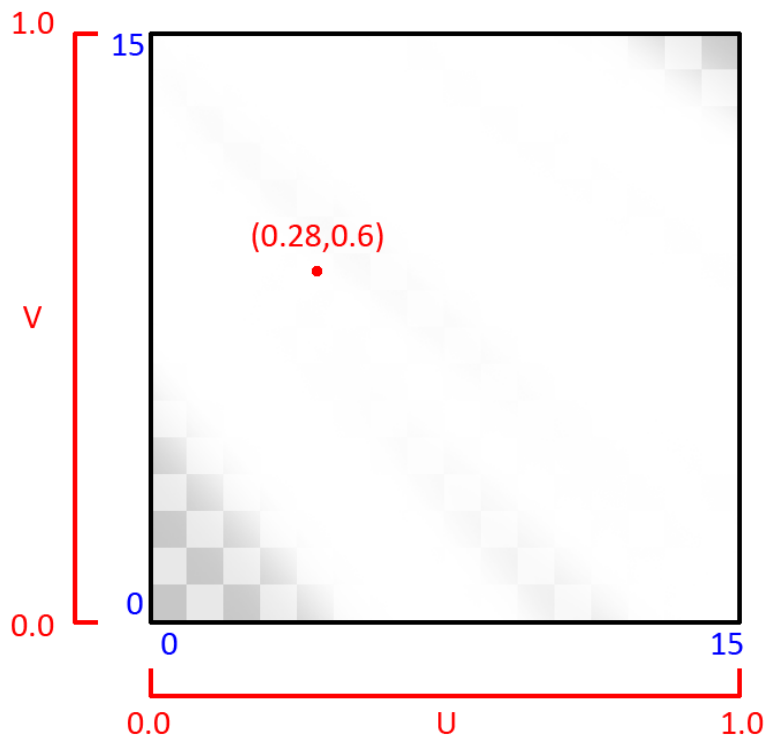


Zadanie – Definícia a výpočet texelu

Čo znamená v 3d grafike texel? Aký je rozdiel medzi texelom a pixelom? V akom prípade je texel v textúre a pixel na obrazovke zobrazený 1:1 ?

Ako sa vypočíta pozícia texelu na ideálnom štvorcovom planárnom objekte kde použijeme textúru 16x16 pixelov?

Mapovacie koordináty U,V sú v ľavo dole 0.0, 0.0 a v pravo hore 1.0, 1.0. Hodnoty texelov začínajú v ľavo dole 0,0 a v pravo hore 15,15.



Otázka znie aký texel bude na pozícii $U=0.28$, $V=0.60$? Výsledná hodnota je **stĺpec**, **riadok** v celých číslach. Môže byť aj priložený vzorec výpočtu.