

110062639 AS03 Report

- Some screen shot

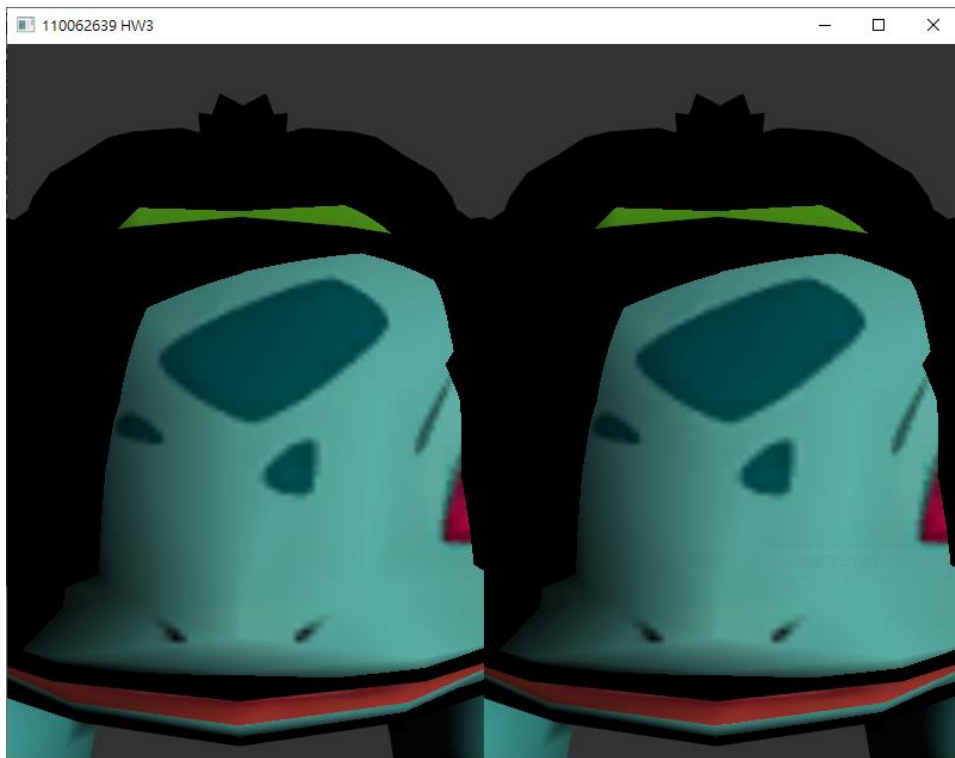


Fig 1: Linear magnification

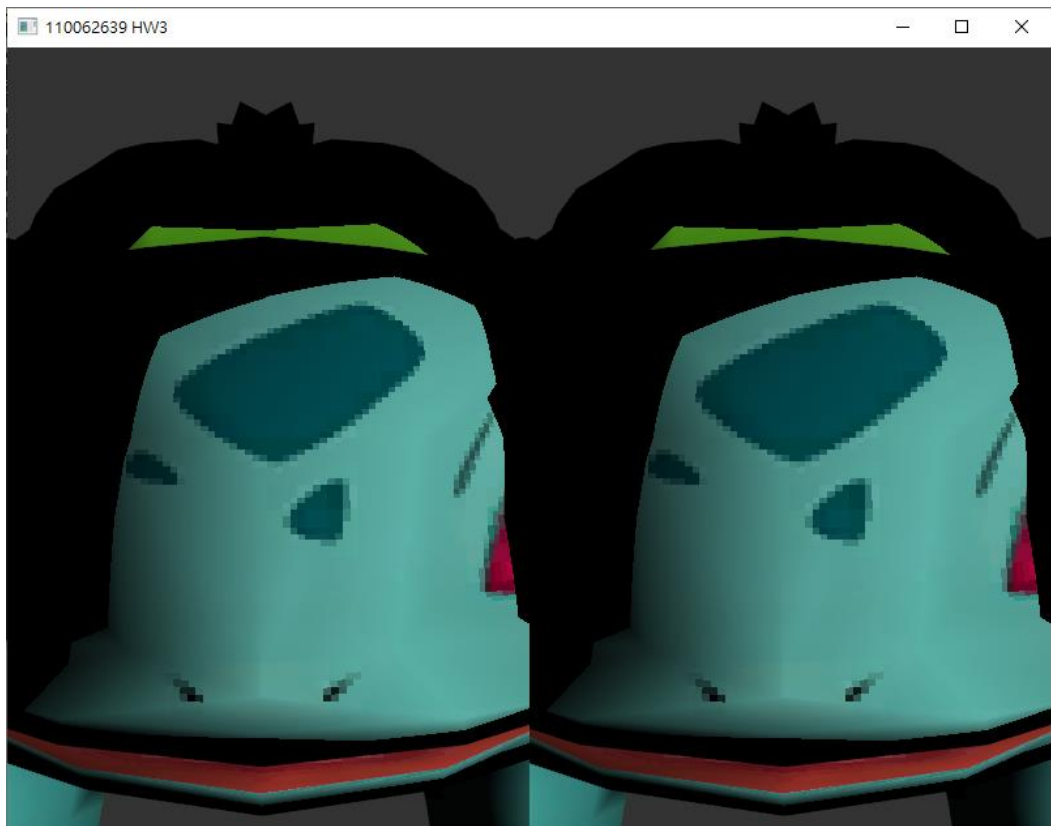


Fig 2: Nearest magnification

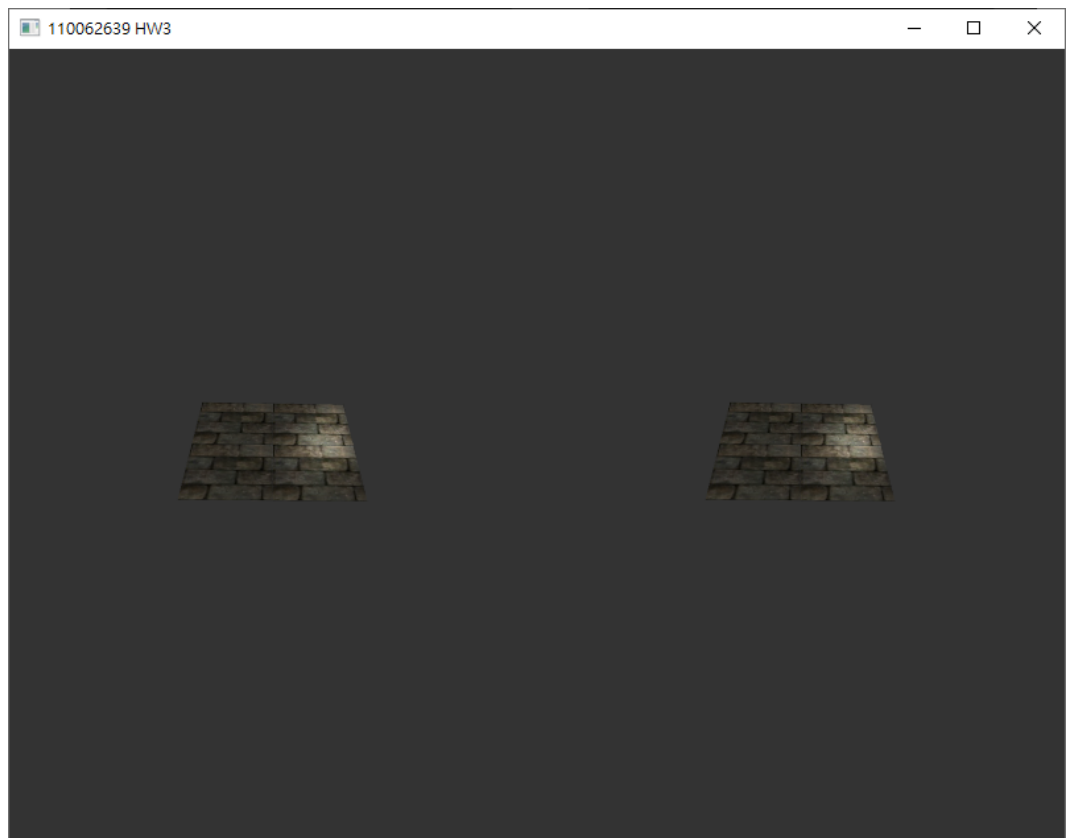


Fig 3: Linear_mipmap_linear minification

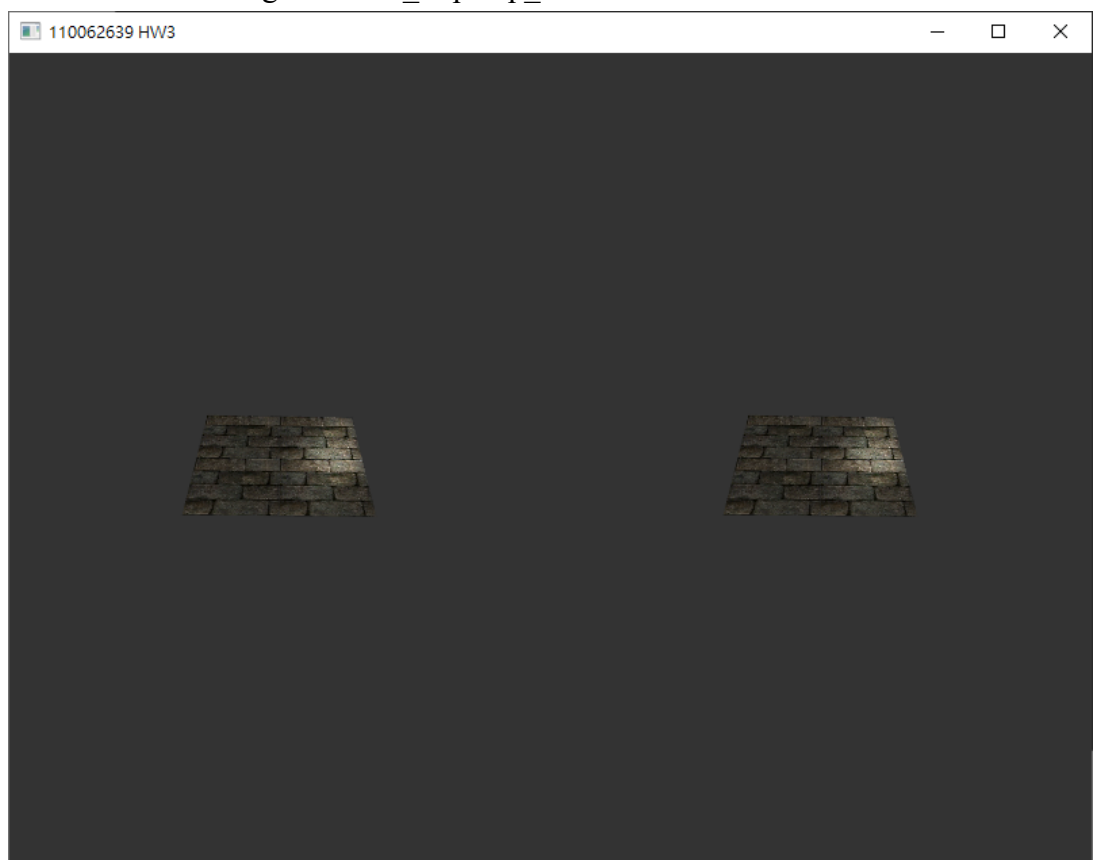


Fig 4: nearest minification

- Description of your program control instructions
主要使用 `glTexParameter` API 設定 texture 還有 minification、magnification 的 mode
最後在 fragment shader 將 texture 與 lighting 的顏色相乘
- Other special things you have done
按一下 y 或 Y 會自動對 y 軸旋轉，再按一次 y 或 Y 取消自動旋轉。