

Report

黃冠瑋 106021225

Screenshot:



這次的作業是將上一份作業再貼上 **texture** 以及加上一些轉換 **texture filtering mode** 的功能，實作方法就是在 **render** 時再多 **bind texture** 的資料，另外再增加三個參數來表示要選擇的 **filtering mode** 或 **coordinate addressing mode**，且這些工作都有 **openGL** 的 **API** 可以直接呼叫，因此我覺得這份作業相比前兩次輕鬆不少呢！