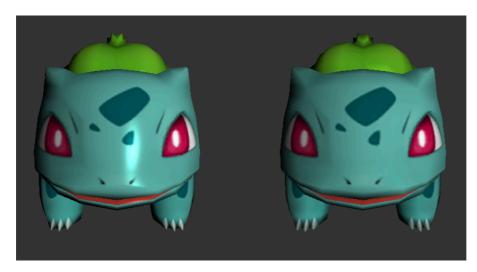
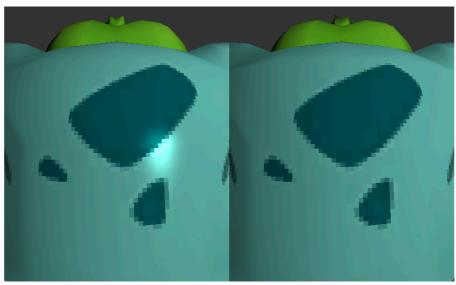
## Report

## 黄冠瑋 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!