

Aufgabe 9.1



Erweitern Sie den Umfang Ihrer 3D-Graphik-Bibliothek aus Aufgabe 6 um Routinen zur Texturierung von Dreiecken. Implementieren Sie dabei die von OpenGL bekannten Adressierungsmodi Clamp und Repeat.

Aufgabe 9.2



Verbessern Sie die Darstellungsqualität ihres Renderers, indem Sie zusätzlich die lineare Texturfilterung implementieren.
