

2020-1 Computer Graphics Practice (1)

Homework 1

Due: 04/17

- Modify the tutorial codes as follows,
 1. Display the different background colors using the keyboard inputs. (2 pt)
 - "R": red, "G": green, "B": blue.
 2. Add a code that prints out the video card name and memory amount to a text file. (2 pt)
 - Text file name: "VideoInfo.txt".
 - It is okay if the memory amount is not over 3GB.
 3. Add three different primitives (i.e. rectangle, pentagon, hexagon, etc.) and rotate them around an axis. (3 pt)
 - Use a different shape and color for each primitive.
 - Move the camera so all polygons can be seen at the same time.
 4. Display two different fill modes for the primitives using the keyboard inputs. (1 pt)
 - "W": wireframe, "S": solid
 5. Change the pixel shader to output the color half as bright. (2 pt)
 - Hint: multiply something in ColorPixelShader

*Do **NOT** change the framework(class) structure

- Do not delete the classes nor add new classes to the current framework.

- **Submission instruction (제출 요령)**

- ✓ 프로그램 빌드(build)에 필요 없는 폴더(debug, release, ipch) 및 파일(*.db)은 모두 삭제.
- ✓ 프로젝터 폴더 전체를 ZIP 파일로 압축.
- ✓ 압축한 ZIP 파일을 ClassNet에 제출 (사전 면담 없이 E-mail로 받지 않음).

- **Cautions (주의 사항)**

1. **Visual Studio 2017**과 **DirectX 11**만 사용.
2. VS 2017에서 솔루션 파일 (*.sln) 및 프로젝트 파일 (*.vcxproj)이 open 안되면 **0점** 처리.
3. VS 2017에서 소스 코드(source code)가 빌드 안되면 **0점** 처리.
4. 소스 코드의 copy 적발 시 원본 제공자와 복사자 모두 **0점** 처리.
5. 제출 시간 지나면 **0점** 처리.