I. 任务描述：

1. 画一个草坪，长度50X50 ，或者更大，比如100X100 ，这个自己定义大小，贴上纹理grass.png
2. 在草坪中央画一个柱体，高度5，半径0.5。颜色默认为白色
3. 画一个球体， 球半径0.2，颜色灰色，起始位置为（0,0, z）， z表示到柱体的轴心线的距离，z = 5 ；球体绕柱体做圆周运动，运动周期在1分钟左右，在做圆周运动同时，球体也在自转：从起始点到1/3圆周，球体绕X轴方向自转，从1/3圆周位置到2/3圆周位置，球体绕Y轴方向自转，从2/3圆周位置到起始点位置，球体绕Z轴自转；自转速度调节到合适的数值
4. 实现一个点光源，类型为聚光灯（Spot Light） ，要求发白光，始终照向草坪中央（内部锥角，外部锥角等其他参数自定）；聚光灯初始位置在草坪中央的上方20个单位的高度，或者更高（高度参数自行调节到合适的地方）；聚光灯围绕草坪做圆周运动，圆周运动周期1分钟（或自定，合适即可）；聚光灯始终照向草坪；光照的阴影效果要体现出来
5. 实现一个摄像头，调节摄像的位置和朝向，在程序开始时可以看到草坪的大部分，柱体，和围绕柱体做圆周运动和自转的球体；Camera可做前进，后退，扫描，上升，下降等运动，这时的Camera处于状态S1（其他状态参见6）。
6. 按键处理：
7. 柱体按键处理：按下键盘的‘R’，或者‘r’，柱体变红色；按下键盘的‘G’，或者‘g’，柱体变绿色；按下键盘的‘B’，或者‘b’，柱体变蓝色；按下键盘的‘W’，或者‘w’，柱体变白色；按下键盘的‘T’，或者‘t’，柱体的侧面贴上grass.png这张图的纹理。
8. Camera的按键处理：程序开始运行时，Camera状态为S1（参见5对Camera S1状态的描述），处于S1状态下的Camera的运动的按键自行决定，不要和i)定义的按键冲突即可；在S1状态下，按下‘S’或者‘s’之后，状态为S2，这时Camera绑定在球体上，追随球体做圆周运动（Camera不做自转），在S2状态下，Camera始终朝向柱体；在S2状态下，再按‘S’或者‘s’，状态为S3，这时Camera绑定在聚光灯下，围绕草坪做圆周运动，Camera始终朝向草坪中央；在S3状态下，再按‘S’或者‘s’，Camera从状态S3回到状态S1 。

II 任务在五天内完成，用DirectX9 完成