

2025-2 Computer Graphics
Programming Assignment 2

1 Create a 3D scene with a multi-textured ground. [4 pt]

- 1.1 Create a multi-textured ground plane. [3 pt]
(*Use textures **not** used in the tutorials.)
- 1.2 Add a camera navigation using key and mouse inputs. [1 pt]
WASD keys: forward/backward/left/right movement.
Mouse move: viewing direction.

2 Add a sky box using cube mapping. [4 pt]

- 2.1 Create a cube-map texture (**not** used in the tutorial) and apply it to the scene.
(*The camera navigation should **not** penetrate the skybox.)

3 Add Direct input and sound. [2 pt]

- 3.1 Control the camera navigation using Direct Input. [1 pt]
- 3.2 Add background music (**not** used in the tutorial) to the scene. [1 pt]

• Implementation requirements

- ✓ Program should be executed in a **x86 (32-bit) Release** mode.
- ✓ The framework classes can be modified, but **cannot** be deleted.
- ✓ All implemented functions should be executed from the **same** program.

• Submission instruction

- ✓ 프로그램 build에 필요 없는 폴더(Debug, Release, ipch) 및 파일(*.db, *.exe)은 모두 삭제.
(*폴더 보기 → 표시 → 숨김 항목 → .vs 폴더 → ipch 폴더 및 *.db 파일 삭제)
- ✓ 필요한 설명이 있으면 “**readme.txt**”에 기술.
- ✓ 프로젝트 폴더 전체를 ZIP 압축(제한: **100MB**) 후 **ClassRoom**에 제출 (*E-mail로 받지 않음).
- ✓ **Visual Studio 2022 (DirectX 11)**에서 source code가 build 안되거나, 프로그램 실행이 안되면 **0점** 처리.
- ✓ Source code의 copy시 원본 제공자와 복사자 모두 **0점** 처리.
- ✓ 제출 시간이 지나거나, 시연(Demo)을 안한 결과물은 모두 **0점** 처리.