

DirectX III

評価テスト

- ① グラフィックスパイプラインにおいて、頂点の陰影計算、射影変換を行うシェーダーの名前を答えなさい。
- ② グラフィックスパイプラインにおいて、ピクセルの陰影計算を行うシェーダーの名前を答えなさい。
- ③ テクスチャをモデルに張り付ける際に使用される頂点データの名前を答えなさい。
- ④ 頂点シェーダーではほとんどのケースでワールド行列とビュー行列とプロジェクション行列を用いて頂点変換が行われる。ワールド行列を **mWorld**、ビュー行列を **mView**、プロジェクション行列を **mProj** としたときに、頂点が正しく変換される行列を作成する式を記述しなさい。行列の乗算は×で記述するものとする。また、行列の乗算は左側から行われるものとする。

解答例 **mProj × mWorld × mView**

mWorld × mView × mProj