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。

1. 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。
2. 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