評価テスト

　設問①

　　DirectX9までサポートされていたモデルフォーマットの名前を記述しなさい。

　設問②

　　　設問①のモデルフォーマットをロードする関数のD3DXLoadMeshFromXはモデルの質感を表すマテリアルという情報も取得できます。このマテリアル情報の中で、現在実習で使用しているサンプルプログラムで使用されている情報を下記の４つから一つ選びなさい。

1. テクスチャのファイルパス。
2. モデルの頂点座標。
3. 頂点ウェイト。
4. モデルのファイル名。

設問③

　　　自社でエンジンを作っているような会社(ノーティドッグス、EA、スクウェアエニックス、ユークスなど)では、独自のモデルフォーマットを作成して、自前でモデルの描画処理を実装しています。モデルを表示するために必要になるモデルの頂点座標や、ポリゴンを構成するための頂点のインデックス情報を保持しているバッファの名前を下記から二つ選びなさい。

1. 頂点バッファ
2. インデックスバッファ
3. バックバッファ
4. プライオリティキュー

設問④

　　DirectXで使用されている、GPUプログラミング用のシェーダー言語を下記から一つ選びなさい。

1. cg
2. HLSL
3. C#
4. perl

設問⑤

　　コンパイルを実行する前にソースコードを変形させるソフトウェアの名前を答えなさい。