

응답 개요

답합

응답

32



평균 점수

56.5



평균 시간

51:05



1. 학번을 입력하세요 (필수 응답) (0 점)

32

응답

최근 응답

"23120053"

"21120055"

"21120039"

...

2. 이름을 입력하세요 (필수 응답) (0 점)

32

응답

최근 응답

"박보은"

"오하늘"

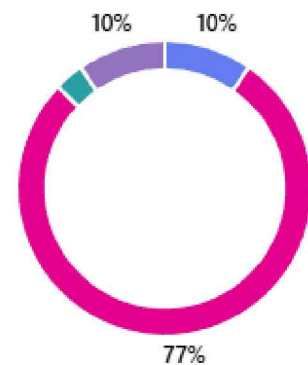
"강석우"

...

3. OpenGL에 대한 설명으로 옳은 것은? (5 점)

응답자의 77%가 이 질문을 맞혔습니다.

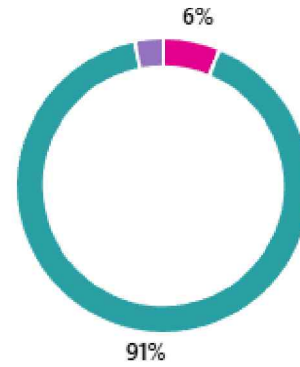
- OpenGL은 마이크로소프트에서 만든 그래픽 라이브러리이다. 3
- OpenGL은 플랫폼 독립적인 그래픽 라이브러리이다. 24 ✓
- OpenGL은 NVIDIA GPU에 특화된 라이브러리이다. 1
- OpenGL은 CPU의 연산을 고속화한다. 3



4. OpenGL에서 프리미티브(Primitive)의 종류에 해당하지 않는 것은? (5 점)

응답자의 91%가 이 질문을 맞혔습니다.

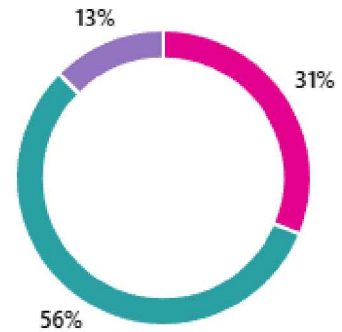
● GL_POINTS	0
● GL_TRIANGLES	2
● GL_CIRCLES	29 ✓
● GL_POLYGONS	1



5. 다음 중 투영 행렬(projection matrix)의 역할은 무엇인가? (5 점)

응답자의 56%가 이 질문을 맞혔습니다.

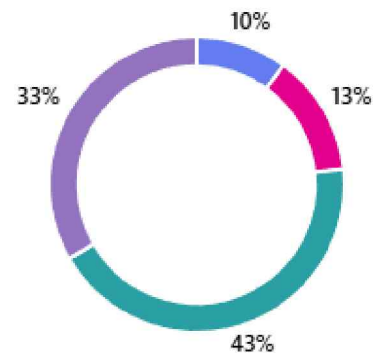
● 화면에 그려진 객체의 색상을 변경한다.	0
● 객체를 회전시키고 스케일을 조정한다.	10
● 3D 공간의 객체를 2D 화면에 맞춰 변환한다.	18 ✓
● 객체의 표면 느낌을 설정한다.	4



6. 모델뷰 행렬(ModelView Matrix)의 주된 기능은? (5 점)

응답자의 43%가 이 질문을 맞혔습니다.

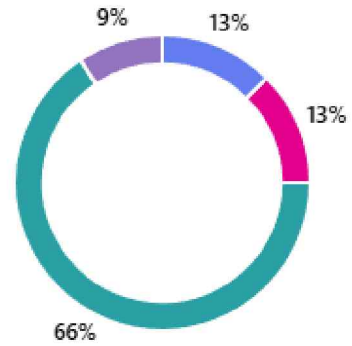
● 객체의 투영을 담당한다.	3
● 객체의 텍스처 좌표를 관리한다.	4
● 객체의 공간 내의 위치, 방향, 크기 등을 다룬다.	13 ✓
● 카메라의 시점을 설정한다.	10



7. glOrtho 함수는 무엇을 설정하나? (5 점)

응답자의 66%가 이 질문을 맞혔습니다.

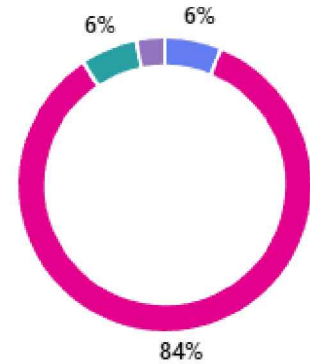
- 원근 투영에 필요한 카메라 각도 4
- 공간의 축이 정렬된 방식 4
- 직교 투영의 대상이 되는 공간 21 ✓
- 물체의 크기에 대한 변화 3



8. glOrtho()와 glFrustum() 함수는 어떤 점이 다른가? (5 점)

응답자의 84%가 이 질문을 맞혔습니다.

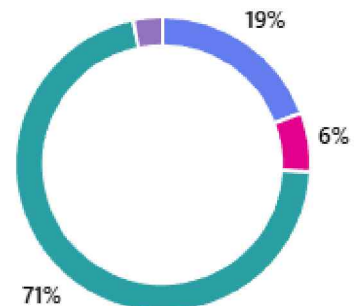
- 하나는 카메라의 위치, 다른 하나는 물체의 위치를 설정 2
- 하나는 직교투영, 다른 하나는 원근이 있는 투영을 설정 27 ✓
- 하나는 물체의 방향, 다른 하나는 물체의 위치를 설정 2
- 하나는 카메라의 방향, 다른 하나는 카메라의 렌즈 폭을 설정 1



9. gluPerspective() 함수에서 설정하는 파라미터에 포함되는 것을 찾아 보라 (5 점)

응답자의 71%가 이 질문을 맞혔습니다.

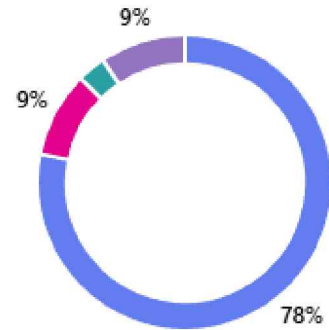
- 그려지는 화면의 크기와 물체들의 위치 6
- 카메라의 위치 2
- 카메라의 시야각과 그려지는 화면의 비율 22 ✓
- 물체의 표현 재질 1



10. gluLookAt() 함수는 무엇을 설정하는 데 사용되는가? (5 점)

응답자의 78%가 이 질문을 맞혔습니다.

● 카메라의 위치와 방향	25 ✓
● 객체의 좌표	3
● 화면에 그려지는 객체의 크기	1
● 조명의 위치와 방향	3



11. PyQt를 이용하여 창을 띄우고 자신의 학번과 이름을 화면에 표시하는 프로그램을 작성하시오 (10 점)

최근 응답

27
응답

```
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * from ..."
"from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QMainWindow..."
"import sys from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QWi..."
...
```

12. OpenGL 창을 띄우고 화면에 삼각형을 그려 보라 (10 점)

최근 응답

25
응답

```
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * impor..."
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * impor..."
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * impor..."
...
```

13. 옆의 그림과 같이 다수의 원이 동심원을 이루며 나타나는 장면을 그려보라 (20 점)

최근 응답

19
응답

```
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * impor..."
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * impor..."
"import sys from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QM..."
...
```

14. 3차원 공간에 삼각형을 여러 개 배치하고 나의 카메라를 키보드로 제어하며 이들을 지나쳐가며 관찰할 수 있게 해 보라. 카메라의 제어는 WSAD키를 사용한다. (20 점)

최근 응답

20
응답

```
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * impor..."  
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * impor..."  
"from OpenGL.GL import * from OpenGL.GLU import * impor..."  
...
```