최대한 기억났던 질문들로 적었습니다.

질문 내용이 실제로 제가 들었던가 다를 수 도 있습니다.ㅠ

전체적으로 포폴에 들어간

기술에 대한 질문이 많았던 것 같습니다.

개인 면접

* 간단한 자기소개
* 왜 전공(광고 홍보)이 아닌 게임 개발자로 전환 했는가?
* 게임 개발을 어떻게 준비했는가?
* 수학/ 물리 학습은 무엇을 어떻게 공부했는가?

필기 면접

* vector 와 list를 설명하시오
* 필기 면접 때 기억나는 것 중 개선하고 싶은 점은 무엇인가?

포트폴리오

* 포트폴리오는 팀 작업이었는지, 개인 작업이었는지?
* DDS 파일의 종류는 무엇이 있는가?
* PNG 파일 DDS 파일의 차이는 무엇이 있는가?(용량/성능)
* 포폴 렌더링 모델에 검은 색 반점이 발생하는 이유가 무엇인가?
* Tone mapping은 무엇이고 왜 필요한가?
* PBR 결과에서 Glossy 부분이 제대로 나타나지 않는데 이유가 무엇인가?
* G Buffer의 크기가 커진다면 생기는 문제는 무엇인가?
* 디퍼드 렌더링을 사용하는 이유는 무엇인가?
* 스키닝은 직접 구현한건지 학원 프레임 워크에 포함된건지
* SRV,RTV,DSV,UAV 은 각 종류에 대해 설명하시고

마지막으로 면접관한테 궁금한 것은?