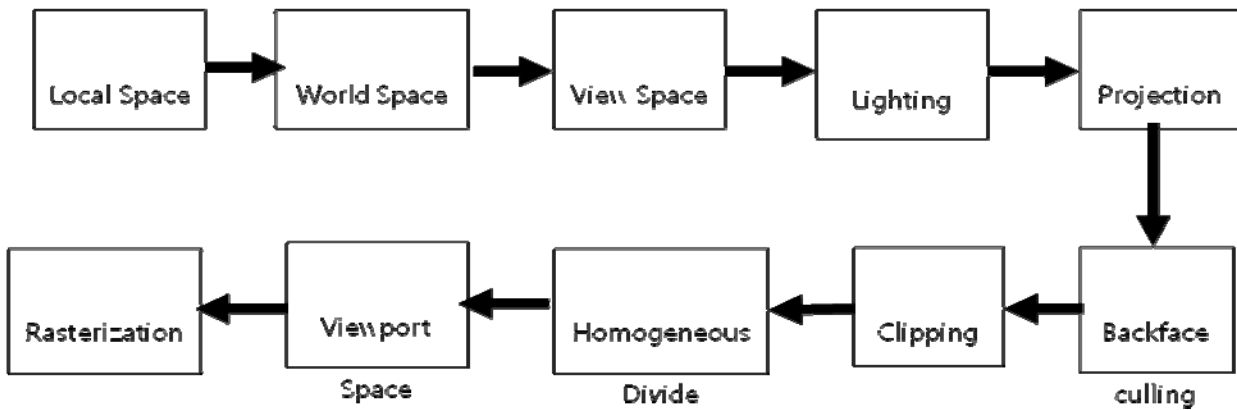


### 중간고사

담당교수: 단국대학교 멀티미디어공학전공 박경신

- 답은 반드시 답안지에 기술할 것. 공간이 부족할 경우 반드시 답안지 몇 쪽의 뒤에 있다고 명기한 후 기술할 것. 그 외의 경우의 답안지 뒤쪽이나 연습지에 기술한 내용은 답안으로 인정 안 함. 답에는 반드시 네모를 쳐서 확실히 표시할 것.
- 답안지에 학과, 학번, 이름 외에 본인의 암호를 기입하면 성적공고시 학번 대신 암호를 사용할 것임.

1. 그래픽스 렌더링 파이프 라인에 대해 설명하시오. (20점)



단국대학교 멀티미디어공학 게임 프로그래밍 중간고사 (2011년 봄학기) 2011년 5월 2일

학과 \_\_\_\_\_ 학번 \_\_\_\_\_ 이름 \_\_\_\_\_

**2. Flat Shading, Gouraud Shading, Phong Shading을 설명하라. (10점)**

**3. Point Light Source(점광원)과 Directional Light Source(방향성 광원)을 설명하라. (10점)**

단국대학교 멀티미디어공학 게임 프로그래밍 중간고사 (2011년 봄학기) 2011년 5월 2일

학과 \_\_\_\_\_ 학번 \_\_\_\_\_ 이름 \_\_\_\_\_

4. Diffuse Lighting과 Specular Lighting에 대하여 HLSL (effect) 코드를 첨부하여 설명하라.  
(20점)

단국대학교 멀티미디어공학 게임 프로그래밍 중간고사 (2011년 봄학기) 2011년 5월 2일

학과 \_\_\_\_\_ 학번 \_\_\_\_\_ 이름 \_\_\_\_\_

5. 다음은 XNADrawPyramidIndex 프로그램에 텍스처 맵핑을 추가하라. (20점)

6. 그리고, 텍스처가 있는 바닥에 3차원 객체 (cube, sphere, cylinder 등)를 2개 추가하여 하나의 장면(scene)을 이루는 프로그램을 완성하라. (20점)