

예제 문항

문항 1

Scene(씬) 저장시 저장되는 것은?

Scene(씬) 및 Hierarchy(계층) 내 현재 오브젝트 배치

프로젝트 내 관련 Scene(씬) 및 Asset(에셋) 묶음 모두

Inspector(인스펙터) 설정, 스크립트, Asset(에셋), Prefab(프리팹) 구조

Object Transform, 프로젝트 설정, 실행 취소 내역

문항 2

Rigidbody(리지드바디) 컴포넌트 중, GameObject(게임 오브젝트)에 영향을 미치는 힘에 의한 공기 저항을 결정하는 것은?

Mass(매스)

Collision Detection(충돌 감지)

Interpolation(인터플레이션)

Drag(드래그)

문항 3

Raycast(레이캐스트)의 역할은 무엇인가요?

플레이어 GameObject(게임 오브젝트)에 대한 장애물 생성

Shader(셰이더)의 법선 각도에 따라 라이팅 정보 리턴

레이의 경로에 따라 Collider(콜라이더) 위치 파악

자율 에이전트에 배치 영역 제공

문항 4

모델의 임포트 설정(Import Settings)에서 라이트맵 UV 생성(Generate Lightmap UVs)를 선택하면 어떤 일이 발생합니까?

라이트맵 데이터에 추가적인 UV 좌표 세트가 생성된다.

씬 조명 입력에 따라 조명 데이터가 생성된다.

셰이딩을 위해 새도우 맵이 UV 좌표에 매핑된다.

라이트맵이 조명에 기존의 UV 좌표를 사용하도록 강제 설정된다.

문항 5

파티클 시스템의 Shape(모양) 섹션은 다음 중 어느 지오메트리를 정의하나요?

포스

플레이어 필드

파티클

이미터

문항 6

다음 시퀀스 중 Animator Window(애니메이터 창)에서 스테이트 간 트랜지션을 생성하는 방법으로 가장 적절한 시퀀스는 무엇인가요?

스테이트에 우클릭 후 Make Transition(트랜지션 생성) 선택

메뉴에서 Create > Animation > Transition(생성 > 애니메이션 > 트랜지션) 선택

Shift를 누른 후 애니메이션 스테이트를 다른 스테이트로 드래그

빈 영역에 우클릭 후 Make Transition(트랜지션 생성) 선택

정답: B, A, C, D, D, A