

# 문항 예제

## 문항 1

아티스트가 자동차 시각화를 작업 중입니다. 모델은 그 자체로 100,000개 버텍스를 포함하는, 디테일 수준이 높은 메시입니다. 시각화를 위해서는 메시의 정확한 렌더링과 디테일이 필요합니다. 모델을 씬(Scene) 창으로 가져오면 모델이 여러 개의 하위 메시로 분할되어 나타납니다. 이로 인해 렌더링 아티팩트 및 부적절한 평탄화(Smoothing)가 발생합니다.

이 문제를 해결하기 위해 아티스트는 임포트 설정을 어떻게 변경해야 합니까?

- A 인덱스 포맷(Index Format)을 32비트로 설정한다.
- B 버텍스 접합(Weld Vertices)을 활성화한다.
- C 메시 압축(Mesh Compression)을 낮음(Low)으로 설정한다.
- D 메시 최적화(Optimize Mesh)를 활성화한다.

## 문항 2

아티스트가 소매점의 건축 시각화를 작업 중입니다. 플레이어가 제어하는 손님의 시각으로 사용자가 상점을 볼 수 있도록 아티스트는 카메라 설정을 만들어야 합니다. 손님 모델에는 머리 메시가 없고 목 아래로만 애니메이션됩니다.

**이 효과를 구현하기 위해 아티스트는 카메라의 설정 및 트랜스폼 프로퍼티를 어떻게 설정해야 할까요?**

- A** 카메라를 캐릭터의 자식(Child)으로 만들고 캐릭터의 눈높이에 배치한다.
- B** 캐릭터를 카메라의 자식(Child)으로 만들고 카메라의 트랜스폼(Transform) 값을 초기화한다.
- C** 카메라를 캐릭터의 자식(Child)으로 만들고 캐릭터의 어깨 뒤 위쪽에 배치한다.
- D** 여러 대의 카메라를 만들어 환경 전반에 배치하고 카메라의 위치를 눈높이 포지션으로 지정한다.

## 문항 3

아티스트는 햇불이 계속 타오를 수 있도록 불 효과(fire effect)를 만들어야 합니다. 햇불은 플레이어의 캐릭터가 들고 있으며, 이 캐릭터는 다양한 속도로 이동할 수 있습니다. 환경 안에는 햇불이 있어 캐릭터가 불을 붙여 길을 밝힐 수 있습니다. 플레이어의 캐릭터는 날씨가 다이내믹하고, 윈드 존이 있는 환경의 내부와 외부 사이를 이동합니다.

**이러한 결과를 얻기 위해 아티스트는 파티클 시스템에서 어떤 설정을 사용해야 하나요?**

- A** 생존 기간 속도 제한(Limit Velocity over Lifetime), 노이즈(Noise), 외부 힘(External Forces)
- B** 루핑(Looping), 중력 한정자(Gravity Modifier), 생존 기간 속도(Velocity over Lifetime)
- C** 전체 수명에 걸친 힘(Force over Lifetime), 시작 속도(Start Speed), 폭발 횟수(Burst Count)
- D** 루핑(Looping), 상속 속도(Inherit Velocity), 외부 힘(External Forces)

# 문항 4

아티스트가 모바일 플랫폼을 위한 폭발 효과를 최적화하고 있습니다. 폭발에는 섬광, 불, 불꽃, 땅에 떨어지는 잔해, 그리고 오래 이어지는 연기가 포함됩니다.

## 효과를 최적화하기 위해 아티스트는 어떠한 변화를 줘야 하나요?

- A** 최대 파티클(Max Particles) 감소  
시작 크기(Start Size) 감소  
정렬 퍼지(Sorting Fudge) 감소
- B** 최대 파티클(Max Particles) 감소  
모바일 파티클 셰이더로 전환  
충돌 품질(Collision Quality) 감소
- C** 시작 크기(Start Size) 감소  
모바일 파티클 셰이더로 전환  
시뮬레이션 속도(Simulation Speed) 감소
- D** 파티클 수명(Particle Lifetime) 감소  
시작 속도(Start Speed) 감소  
충돌 품질(Collision Quality) 감소

# 문항 5

아티스트는 타임라인(Timeline)을 사용하여 건축 시각화의 플라이스루(Flythrough)를 만들어야 합니다. 사용자는 건물의 입구에 도달할 때까지 카메라를 컨트롤할 수 있어야 하며, 건물 입구에 도달하는 순간부터 건물 나머지 부분에 대한 플라이스루(Flythrough) 시퀀스가 자동으로 시작됩니다.

**이 시퀀스를 시작하기 위해 아티스트는 어떤 접근 방법을 선택해야 합니까?**

- A** 카메라의 콜라이더가 입구의 콜라이더에 도달할 때 OnTriggerEnter 이벤트를 호출한다.
- B** PlayableDirector 컴포넌트를 활성화 상태일 때 재생(Play On Awake)으로 설정한다.
- C** 활성화 트랙(Activation Track)을 사용하여 시퀀스를 트리거한다.
- D** PlayableDirector 컴포넌트의 초기 시간을 카메라가 원하는 포지션에 도달하는 시간과 일치하도록 설정한다.

---

정답: A, A, D, B, A