* 1. 상용 게임엔진에는 어떤 것들이 있는가?
* 언리얼, 유니티, 고닷 등등
  1. 상대적으로 가벼운 멀티플랫폼 게임을 만들기에 적합한 엔진에는 어떤 것들이 있는가?
* 유니티

2-1. Unity의 각종 버전과 프로젝트들을 관리할 수 있도록 도와주는 공식 툴의 이름은?

* 유니티 허브

2-2. Unity의 스크립트를 작성할 때 도와주는 스크립트 에디터에는 어떤 것들이 있는가?

* Visual Studio, Visual Studio Code, Raider, Notepad++

3-1. GameObject를 구성하는 기능의 최소 단위는 무엇인가?

* Component

3-2. 스크립트를 통해 게임 오브젝트에 Rigidbody 컴포넌트를 추가한 후 그 참조를 test라는 변수에 할당하는 코드를 작성하시오.

* Rigidbody test = gameObject.AddComponent<Rigidbody>();

4-1. Unity의 씬에 배치되는 최소 단위는 무엇인가?

* 게임 오브젝트

4-2. Unity의 게임 오브젝트를 만들기 위해 상속받아야 하는 클래스는 무엇인가?

* MonoBehaviour

5-1. 일반 HMD와 VR기기의 차이점은 무엇인가?

* 헤드트래킹을 통해 머리의 움직임과 카메라의 움직임을 일치시킨다.

5-2. 3D 게이밍을 위한 VR기기에는 어떠한 것들이 있는가?

* 메타퀘스트, 바이브, 인덱스 등등

6-1. VR에서 입체감을 주는 원리는 어떻게 되는가?

* 양안시차를 이용한다.
* 사람의 눈처럼 서로 떨어져 있는 두 개의 카메라를 이용해서 각각 랜더링한 다음 VR기기의 2개의 스크린에 각각 재생한다.

6-2. VR기기에서 기기의 회전 상태를 측정하는 센서는 무엇인가?

* 자이로스코프 센서