* 1. 컴퓨터 그래픽스에서 3D 장면의 음영계산, 특수계산, 특수효과, 화면 후처리 등의 작업을 수행하기 위해 사용하는 소프트웨어의 명령의 집합을 무엇이라고 하는가?
* 셰이더
  1. GPU의 프로그래밍 가능한 렌더링 파이프라인을 사용하는 소프트웨어 명령으 집합을 무엇이라고 하는가?
* 셰이더

2-1. 스크린에 최종 출력되는 픽셀들의 색상이나 다른 특성들을 계산하여 변경하는데 사용되는 셰이더는 무슨 셰이더인가?

* 픽셀셰이더. 프래그멘트 셰이더

2-2. 3D 모델의 각 정점이 가지는 데이터를 계산하고 변경할 수 있는 셰이더는 무슨 셰이더인가?

* 정점셰이더

3-1. Unity에서 셰이더를 작성하기 위해 사용하는 어떤 것들이 있는가?

* HLSL, GLSL, CG, Surface Shader

3-2. Unity에서 물체의 물리적 특성을 간편하게 정의할 수 있도록 제공하는 셰이더를 무엇이라고 하는가?

* Surface Shader

4-1. 3D 그래픽스에서 매우 작은 이미지나 메시를 대량으로 시뮬레이션하고 랜더링해 시각효과를 생성하는 것을 무엇이라고 하는가?

* 파티클

4-2. Unity에서 파티클을 사용하기 위해 제공하는 컴포넌트의 이름은 무엇인가?

* Particle System

5-1. 파티클을 작성하기 위해 Unity가 제공하는 솔루션을 하나 이상 답하시오.

* BuiltIn Particle System, Visual Effect Graph(VFX Graph)

5-2. 인스펙터 창에서 Particle System 컴포넌트를 사용하는 간단한 파티클 작성 솔루션은 무엇인가?

* 솔루션

6-1. 파티클 시스템 컴포넌트에 설정된 파티클을 재생하기 위해 사용하는 함수의 이름은 무엇인가?

* Play

6-2. 파티클 시스템 컴포넌트에 설정된 파티클을 정지하기 위해 사용하는 함수의 이름은 무엇인가?

* Stop