

# 1 번 문제

파티클 시스템에서 파티클의 생성 위치:

A) Ground(그라운드)

B) Origin(오리진)

C) Emitter(이미터)

D) Beginning(비기닝)

## 2 번 문제

프로덕션의 단계와 해당 설명을 매치하십시오

사전 프로덕션	스토리 및 컨셉 아트 생성
프로덕션	버그 수정 및 패치 릴리스
유지보수	신규 콘텐츠 빌드 및 릴리스
업그레이드	에셋 및 게임 플레이 구현

### 3 번 문제

Project(프로젝트창)에서 이동경로(Breadcrumb Trail)를 클릭하십시오

이미지에서 올바른 영역을 클릭하십시오



## 4 번 문제

이 트랜지션 파라미터 유형은 트랜지션에 사용 될 때 컨트롤러에 의해 리셋됩니다.

- A) Bool(부울)
- B) Trigger(트리거)
- C) Float(플로트)
- D) Interger(정수)

## 5 번 문제

Asset Store(에셋 스토어)의 용도는

- A) 협업을 위해 클라우드 기반 스토리지에 프로젝트를 저장합니다.
- B) Indexing(색인화)을 위해 게임에서 사용되는 에셋의 메타데이터를 기록합니다.
- C) 구입한 콘텐츠를 Unity에 직접 다운로드합니다.
- D) 에셋을 Prefab(프리랩)으로 변환하여 게임에서 구현합니다.

## 6 번 문제

렌더링 모드와 시뮬레이션에 사용되는 Material(머티리얼)을 매치하십시오

Cutout(컷아웃)

Rusty steel(러스티 스틸)

Opaque(불투명)

Perforated steel screens(유공 철판 화명)

Transparent(투명)

애니메이션 파워업 아이콘

Fade(페이드)

Dirty window glass(더티 윈도우 글래스)

## 7 번 문제

폴리곤 수를 줄이는 것은

- A) Tessellation(테셀레이션) 및 surface detail(표면 세부 표현)을 개선합니다.
- B) 현대식 하드웨어와는 관련이 없습니다.
- C) 최적화의 주요 요소입니다.
- D) 모바일 플랫폼에서 Fill rate를 변경합니다.

## 8 번 문제

다음중 Unity Editor에서의 Prefab(프리팹) 생성 방법에 대한 가장 적절한 설명은 무엇입니까?

- A) Scene(씬)에 있는 GameObject(게임오브젝트)에서 마우스 우클릭으로 Create Prefab(프리팹생성)을 선택합니다.
- B) Shift 키를 누른 상태에서 Hierachy(계층)에 있는 GameObject(게임오브젝트)를 빈 공간으로 드래그 합니다.
- C) Hierachy(계층)에서 Project(프로젝트)창으로 GameObject(게임오브젝트)를 드래그 합니다.
- D) 비어 있는 게임 오브젝트를 생성하고 컴포넌트를 이 GameObject(게임오브젝트)로 드래그합니다.



# 9 번 문제

Editor창에 대해 올바른 설명을 매치하십시오.

Service(서비스)	Collaborate, Ads, Cloud Build(콜라보레이트, 애즈, 클라우드빌드)를 위한 통합 액세스입니다.
Project(프로젝트)	스테이트 머신을 구성하기 위해 사용됩니다.
Hierachy(계층)	게임에서 사용되는 모든 에셋을 포함합니다.
Animator(애니매이터)	Scene(씬)에 사용된 모든 GameObject(게임오브젝트)를 표시합니다.

## 10 번 문제

Scene View(씬 뷰)창을 확대/축소하려면 다음 중 어떠한 작업을 수행해야 할까요?

- A) Alt/옵션 키를 누른 상태에서 왼쪽 마우스 버튼을 클릭
- B) 마우스 휠을 스크롤
- C) View port(뷰포트)에서 클릭하고 드래그
- D) Alt/옵션 키를 누른 상태에서 마우스 휠을 드래그

# 11 번 문제

Console(콘솔)창에 나타나는 항목은

- A) 메시지, 경고, 오류로그
- B) 현재 실행 중인 스크립트의 목록
- C) 프롬프트 및 커맨드 라인
- D) Sockets, stack trace, Verbose(소켓, 스택 추적, 버보스) 메시지

## 12 번 문제

Rigidbody(리지드바디)가 적용된 경우 리지드바디를 편집할 수 있는 위치는 어디입니까?

A) Hierarchy(계층)창

B) Scene(씬)

C) Inspector(인스펙터) 창

D) Window > Physics(창 > 물리)

## 13 번 문제

Scene(씬) 안의 GameObject 목록을 볼 수 있는 창은 다음 중 무엇일까요?

A) Scene Outliner(씬 아웃라이너)

B) Hierarchy(계층)

C) Inspector(인스펙터)

D) Console(콘솔)

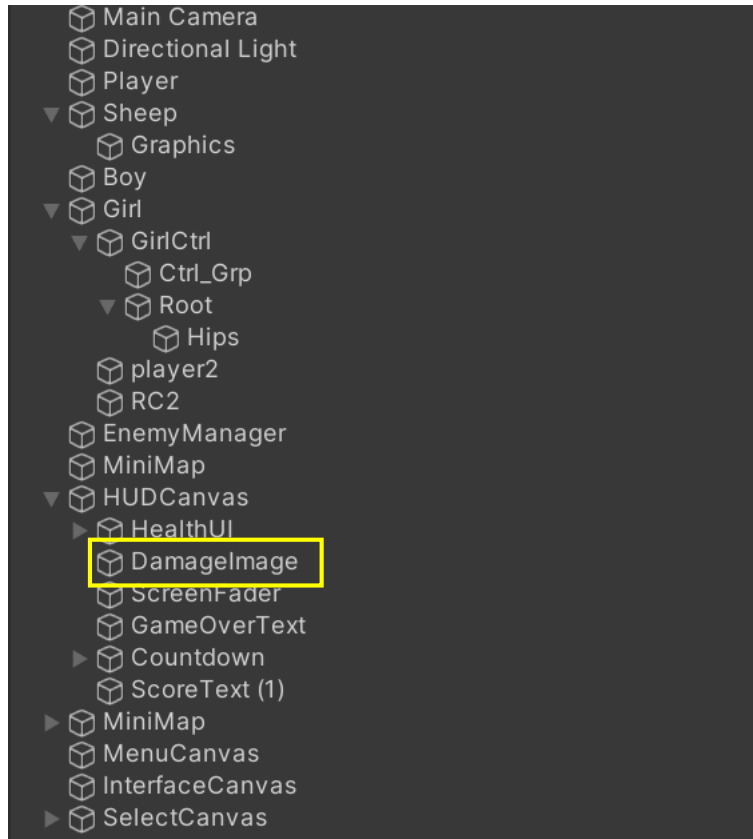
## 14 번 문제

Circle, Edge, Box, Cone(원형, 모서리, 박스, 콘)은 무엇의 예시입니까?

- A) 이미터 모양
- B) 메쉬 프리미티브
- C) 카메라 프레이밍
- D) 라이트 쿠키

## 15 번 문제

Hierarchy(계층) 창에서 DamagelImage의 부모를 클릭하십시오



## 16 번 문제

렌더링 모드와 시뮬레이션에 사용되는 Material(머티리얼)을 매치하십시오

Mesh Filter(메쉬 필터)

Shadow options(그림자 옵션)

Skinned Mesh Renderer  
(스킨드 메쉬 렌더러)

가져올 Asset(에셋의) 링크

Mesh Renderer  
(메쉬 렌더러)

컨트롤러(Controller)

Animator(애니메이터)

Root Bone(루트 본)



## 17 번 문제

다음 중 지적 재산권에 해당하는 것은?

- A) 저작권이 있는 캐릭터는 해당되지만 그 사용은 해당되지 않습니다.
- B) 기본 테마, 저작권이 있는 캐릭터, 독점 기술
- C) 드로잉, 렌더링, 스크립트, 캐릭터는 해당되지만 기술은 해당되지 않습니다.
- D) 회사에서 직원들이 공유한 노트나 메모

## 18 번 문제

다음 중 스테이트 머신에 있는 모든 스테이트에서 외부 트랜지션을 허용하는 스테이트는 무엇입니까?

- A) Default State(기본 스테이트)
- B) Super State(슈퍼 스테이트)
- C) Any State(애니 스테이트)
- D) All State(올 스테이트)

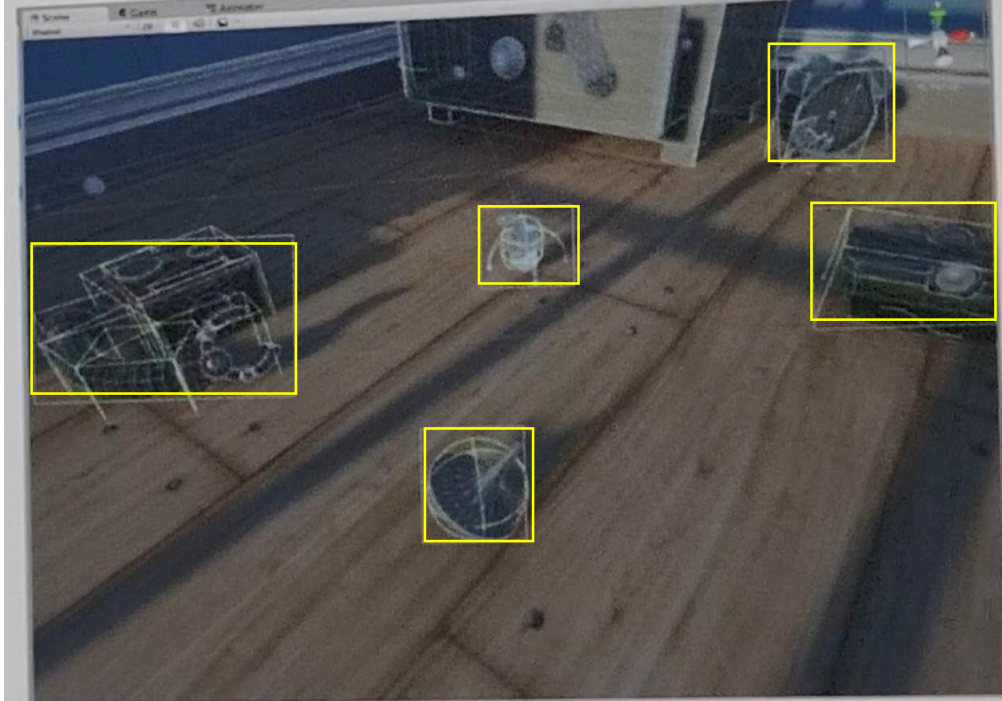
## 19 번 문제

Light Component(라이트 컴포넌트)에서 어떤 속성이 Light(라이트)의 영향을 받는 레이어를 정하게 됩니까?

- A) 노멀 바이어스
- B) 바운스 강도
- C) Culling Mask(컬링 마스크)
- D) 앰비언트 오클루전

## 20 번 문제

Sphere Collider(구형 콜라이더)를 클릭하십시오.



## 21 번 문제

FBX 형식을 이용하여 Unity에서 불러올 수 있는 것은 무엇입니까?

- A) Meshes, UV coordinates, bones, skin weights, animation(메쉬, UV 좌표, 본, 스킨 웨이트, 애니메이션) ○
- B) Objects, animation, constraints, UV coordinates(오브젝트, 애니메이션, 제한조건, UV 좌표)
- C) Meshes, UV coordinates, materials, a subdivision steps(메쉬, UV 좌표, 머티리얼, 하위 분류 단계)
- D) Polygons, converted NURBS objects, deformations, skinning(폴리곤, 변환된 NURBS 오브젝트, 변형, 스킨)

## 22 번 문제

다음 중 Integer variable(정수 변수)를 지정할 때 사용하는 키워드는 무엇입니까?

- A) int
- B) Integer
- C) integer
- D) Int

## 23 번 문제

버튼의 OnClick 이벤트로 기능을 호출하려면, 필요한 것은 무엇입니까?

A) Private(프라이빗)

B) 보이드

C) Public

D) 가상

## 24 번 문제

다음 코드 스니펫에서, PlayerMovement는\_\_\_\_\_의 이름입니다.

```
1 using UnityEngine;
2
3 public class PlayerMovement : MonoBehaviour
4 {
5     public float speed = 6f;
6     public float jump = 5f;
```

- A) variable(변수)
- B) function(함수)
- C) class(클래스)
- D) method(메소드)



## 25 번 문제

Hierarchy(계층) 창에서 한 오브젝트에 다른 오브젝트를 드래그하면:

- A) Components(컴포넌트)를 병합하고 더 큰 바운딩 박스를 사용합니다.
- B) 두 오브젝트가 모두 자식인 새 Prefab(프리팹)을 생성합니다.
- C) 드래그하는 오브젝트를 다른 오브젝트의 부모로 만듭니다.
- D) 드래그하는 오브젝트를 다른 오브젝트의 자식으로 만듭니다.

## 26 번 문제

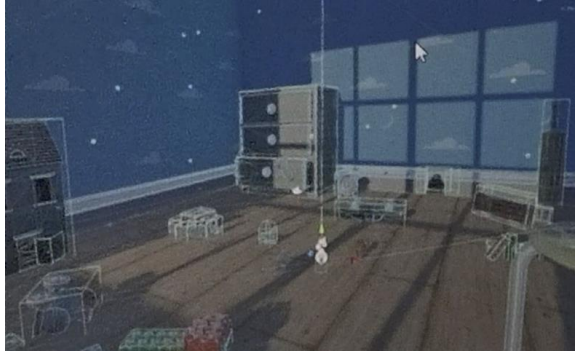
None, Color Tint, Sprite Swap, Animation(없음, 컬러 틴트, 스프라이트 스왑, 애니메이션)

버튼 옵션을 사용 가능한 속성은 무엇입니까?

- A) 애니메이션
- B) 트랜지션
- C) 내비게이션
- D) 페이드 지속시간

## 27 번 문제

경계선이 뚜렷한 그림자를 만들지만 현실에서는 거의 발생하지 않는 Shadow Type(그림자 유형)은:



- A) 소프트
- B) 하드
- C) 에어리에
- D) 스무스

## 28 번 문제

Animator Controller(애니메이터 컨트롤러)를 Inspector(인스펙터)에 있는 GameObject(게임 오브젝트)로 드래그하면 생성되는 것은:

- A) Animation clip instance(애니메이션 클립 인스턴스)
- B) Animator component(애니메이터 컴포넌트)
- C) Instanced Prefab nest(인스턴스된 프리팹 네스트)
- D) Animation component(애니메이션 컴포넌트)

## 29 번 문제

주인공을 보여주는 시점에서 플레이되는 게임은:

- A) 3인칭 게임
- B) 1인칭 게임
- C) 정사영 게임
- D) 캐주얼 게임

## 30 번 문제

메인 캐릭터의 시점에서 플레이되는 게임 장르는

- A) 롤 플레잉(RPG)
- B) 1인칭 슈터(FPS)
- C) 3인칭 슈터(TPS)
- D) 대규모 다중접속 온라인 게임(MMO)

## 31 번 문제

ScreenPointToRay 를 호출할 때 사용하지 않는 위치는 어느 것입니까?

- A) Y
- B) X
- C) W
- D) Z

## 32 번 문제

보상 광고와 단순 광고의 차이점은 무엇입니까?

- A) 단순 광고는 정지 상태의 이미지입니다.
- B) 보상 광고는 클릭당 더 많은 금액을 제공합니다.
- C) 보상 광고는 제한이 없습니다.
- D) 단순 광고는 생략할 수 있습니다.



## 33 번 문제

다음 중 로드 시에 Decompress On Load(압축 해제), Streaming(스트리밍), Compressed In Memory(메모리에서 압축)를 옵션으로 가진 오디오 클립 속성은 무엇입니까?

A) Load In Background(백그라운드에서 로드)

B) Compression Format(압축 형식)

C) Load Quality(로드 품질)

D) Load Type(로드 유형)

## 34 번 문제

탭을 Dock zone(독 영역) 안에 놓으면 :

A) 창을 시계 반대 방향으로 셔플링합니다.

B) Dock zone(독 영역)의 콘텐츠를 겹쳐씹습니다.

C) 해당 영역에 탭을 붙입니다.

D) 기존 창을 복제합니다.

## 35 번 문제

다음 중 Carvas(캔버스) 스케일러에서 Canvas(캔버스)를 디스플레이 크기에 맞추는 이 스케일 모드는 무엇입니까?

- A) 화면 크기에 맞게 비율 조절
- B) 일정한 픽셀 크기
- C) 캔버스 Aspect Ratio(화면비)
- D) 디바이스 유형에 맞게 비율 조절

## 36 번 문제

사용 가능한 Primitive(프리미티브) 메쉬중 폴리곤 수가 가장 낮은 순서대로 나열하십시오

1. Quad(쿼드)
2. Cube(큐브)
3. Cylinder(실린더)
4. Sphere(스피어)

## 37 번 문제

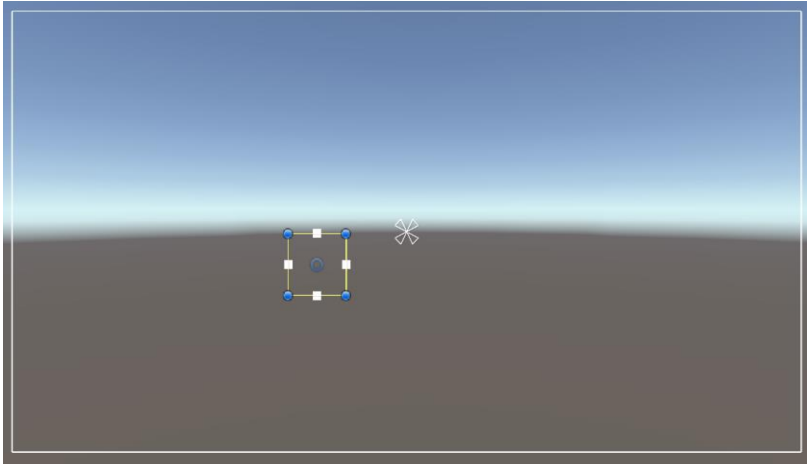
Transform(트랜스폼) 컴포넌트는 어디에서 찾을 수 있을까요?

- A) 모든 프로젝트 에셋
- B) 모든 GameObject(게임 오브젝트)
- C) 모든 스트립트화된 오브젝트
- D) 둘리 포함 GameObject (게임 오브젝트)

## 38 번 문제

선택한 Rect Transform(사각형 트랜스폼)의 피봇을 클릭하십시오,

이미지에서 올바른 영역을 클릭하십시오.



## 39 번 문제

Components(컴포넌트)별 커맨드를 허용하는 아이콘을 클릭하십시오

Nav Mesh Agent

Agent Size

Radius0.5000001

Height2

Base Offset1

Steering

Speed3.5

Angular Speed120

Acceleration8

Stopping Distance0

Auto Braking☒

## 40 번 문제

옵션/Alt 키를 누른 상태에서 마우스 왼쪽 버튼을 드래그하면 :

- A) Project(프로젝트) 창을 확대/축소하고 화면이동(Pan) 작업을 합니다.
- B) Scene View(씬 뷰) 창을 중심으로 공전합니다.
- C) 게임 부를 확대/축소합니다.
- D) Scene(씬)에서 여러 오브젝트를 선택합니다.



## 41 번 문제

Plane(플레인)과 비교해볼 때 Quad(쿼드)의 주요 장점은 무엇입니까?

- A) Quad(쿼드)는 두 개의 면으로 되어 있습니다.
- B) Plane(플레인)은 기본적으로 물리에 반응합니다.
- C) Quad(쿼드)가 좀 더 효율적입니다.
- D) Plane(플레인)에는 Geodesic Tessellation(측지 공간분할)이 있습니다.

## 42 번 문제

다음 중 Unity Editor의 Prefab(프리팹)에 대한 가장 적절한 설명은 무엇입니까?

- A) 스크립트 및 애니메이션을 위해 GameObject(게임 오브젝트)에 연결되는 모듈식 컴포넌트 입니다.
- B) Components(컴포넌트) 및 속성과 함께 GameObject(게임 오브젝트)를 저장하는 Asset type(에셋 유형)입니다.
- C) 스크립팅 없이 Mecanim(메카닉)에 액세스하는 특수 유형의 GameObject(게임 오브젝트)입니다.
- D) 에셋에서 마우스 우클릭으로 내보내기를 선택하면 생성되는 파일 형식입니다.

## 43 번 문제

Hierarchy(계층)에 있는 모든 GameObject(게임 오브젝트)의 스테이트가 저장되는 곳은

A) Structures(스트럭처)

B) Drives(드라이브)

C) Prefab(프리팹)

D) Scenes(씬)

## 44 번 문제

Raycasting(레이캐스팅)의 성능을 최적화하려면 Exclusion에 필요한 것은:

A) Scenes(씬)

B) 도태 그룹

C) 메소드

D) 레이어

## 45 번 문제

Scene(씬)의 특정 위치에서 베이킹된 라이팅을 샘플링하는 것은:

- A) Bounding Volumes(바운딩 볼)
- B) Reflection Probes(반사 프로브)
- C) Light Probe(라이트 프로브)
- D) Lightmaps(라이트맵)

## 46 번 문제

Unity Cloud Build를 이용하려면 프로젝트가 다음에 동기화되어야 합니다.

- A) Unity 에셋 서버
- B) 외부 하드 드라이브
- C) 소스 컨트롤 저장소
- D) 네트워크 연결 스토리지

## 47 번 문제

파티클 시스템의 서브-이미터는 다음 중 어떠한 기능을 할까요?

- A) 원래 파티클의 모양을 변경합니다.
- B) 파티클의 수영 동안 파티클을 추가로 방출합니다.
- C) 파티클의 수영 동안 방향을 정해주는 힘을 구현합니다.
- D) 원래 유형의 파티클만 계속 스폰닝합니다.

# 48 번 문제

사용 가능한 Rig type(리그 유형)과 해당 정의를 매치하십시오.

Humanoid(휴머노이드)	Animation components(애니메이션 컴포넌트)에 대한 작업
Legacy(레거시)	임의의 rigging(리깅) 구조를 가짐
Generic(제네릭)	대상 리셋 및 Inverse Kinematics(인버스 키네마틱스)를 허용합니다.



## 49 번 문제

다음 중 Sprite Mode(스프라이트 모드)가 Multiple(다중)로 설정된 Sprite(스프라이트)에서 피봇을 조절할 수 있는 툴은 무엇입니까?

- A) Sprite Editor(스프라이트 에디터)
- B) Bitmap Tools(비트맵 툴)
- C) UI Canvas(UI 캔버스)
- D) 2D Prefab Editor(2D 프리팹 에디터)

## 50 번 문제

Audio Source components(오디오 소스 컴포넌트)로 조절할 수 있는 것은:

- A) 오디오 클립에 적용된 효과
- B) 오디오 클립의 볼륨
- C) 오디오 파일의 압축 설정
- D) 오디오 효과 및 해당 속성

## 51 번 문제

GameObject(게임 오브젝트)에서 Raycast(레이캐스트)가 반드시 히트해야 하는 컴포넌트는:

A) Rigidbody(리지드바디)

B) Collider(콜라이더)

C) Transform(트랜스점)

D) Mesh Filter(메쉬 필터)

## 52 번 문제

Time.deltaTime에 포함되는 것은:

- A) 메소드 업데이트 시간
- B) 마지막 프레임 이후 경과된 시간
- C) 정규화된 렌더링 시간
- D) 첫 번째 프레임 이후 경과된 시간

## 53 번 문제

Scene(씬)에서 라이팅을 미리 계산하는 직업은:

- A) 라이트 저장
- B) 씬 라이팅
- C) 라이트 렌더링
- D) 라이트 베이킹

## 54 번 문제

NavMesh Agent(네브메쉬 에이전트)가 다른 에이전트나 지오메트리와의 충돌을 피할 수 있는 방법은

- A) Folding NaviMesh(네브메쉬 접기)
- B) Obstacle Avoidance (장애물 회피)
- C) NavMesh Rouing (네브메쉬 경로 지정)
- D) 스테이트에서 스크립트화된 동작

## 55 번 문제

UI 엘리먼트와 해당 기능을 매치하십시오.

Canvas(캔버스)

모든 UI 엘리먼트가 이 안에 있어야 합니다.

이미지

UI 엘리먼트의 배치를 조절합니다.

Rect Transform  
(사각형 트랜스폼)

Canvas(캔버스)에 Sprite(스프라이트) 표시

텍스트

폰트에 있는 단어를 포함합니다.

## 56 번 문제

베이킹된 라이팅에서 엠비언트 오클루전을 어둡게 하려면:

- A) GI 바운스의 수를 줄입니다.
- B) 어두운 컬러를 검정색에 더 가깝게 조절합니다.
- C) 엠비언트 오클루전의 양을 늘립니다.
- D) 최대 거리를 늘립니다.



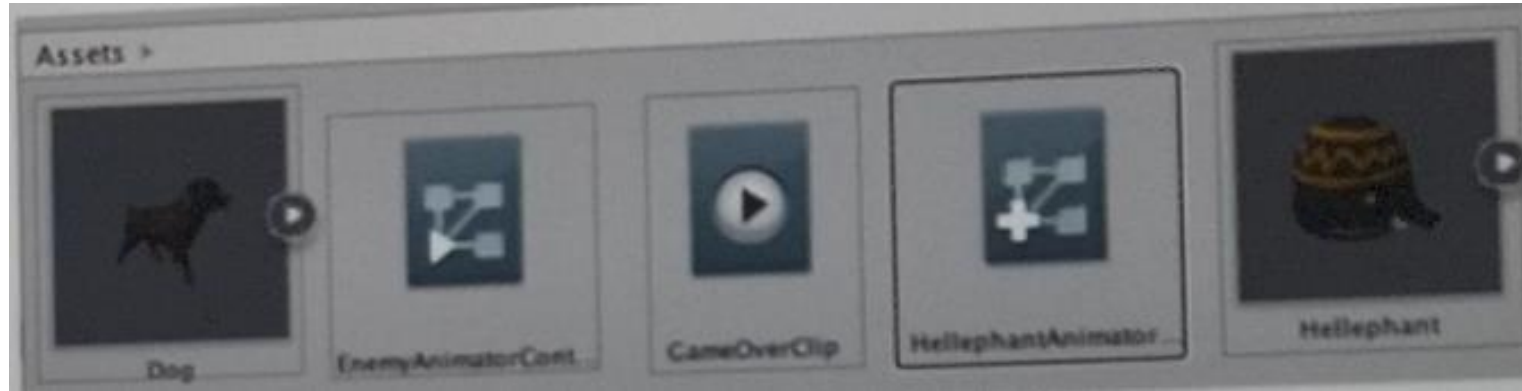
## 57 번 문제

Smoke(연기) 파티클 시스템에서 짙은 검정색 > 반투명 회색 > 흰색으로 변경할 때 사용하는 속성은 무엇입니까?

- A) 그레디언트 무작위 변경
- B) 라이프타임 동안의 컬러
- C) 지속시간별 컬러 변경
- D) 상수 간 무작위 변경

## 58 번 문제

Animator(애니메이터) 창을 열려면 어떤 오브젝트를 더블 클릭해야 하는지 클릭하십시오.



DOG

EnemyAnimator  
Controller

GameOverClip

MelephantAnimator  
Controller

Melephant

## 59 번 문제

필드의 깊이, 볼륨, 컬러 보정은 무엇의 예시입니까?

- A) Shader Types(쉐이더 유형)
- B) Image Effects(이미지 효과)
- C) Paride Systems(파티클 시스템)
- D) Camera Properties(카메라 속성)

# 60 번 문제

Unity 서비스와 해당 설명을 매치하십시오.

Unity Analytics	매출을 향상시킵니다.
Unity Cloud Build	플레이어의 동작에 실행 가능한 이해력을 부여합니다.
Unity Ads	자동으로 협업과 조직화가 이루어집니다.
Everyplay	플레이어를 모으고 관리합니다.

## 61 번 문제

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

- A) Shift 키를 누른 상태에서 애니메이션 스테이트를 다른 스테이트로 합니다.
- B) Shift 키를 누른 상태에서 빈 공간을 클릭하고 트랜지션 생성(Make Transition)을 선택합니다.
- C) 스테이트에서 마우스 우클릭으로 Make Transition(트랜지션 생성)을 선택합니다.
- D) 메뉴에서 Create > Animation > Transition(생성 > 애니메이션 > 트랜지션)을 선택합니다.

## 62 번 문제

GameObject(게임 오브젝트)가 로드되자마자 사운드가 재생되도록 하는 옵션은 무엇입니까?

- A) Begin on Start(비긴 온 스타트)
- B) Play on Awake(플레이 온 어웨이크)
- C) Load Sound(로드 사운드)
- D) Collider collision(콜라이더 충돌)

## 63 번 문제

제품 개선을 위해 가이드, 코드, 디자인에 대해 진행하는 전문적인 평가를 뭐라고 하나요?

A) 기초 교육

B) 비평

C) 공개

D) 에티켓

## 64 번 문제

플레이어와 게임 플레이에 대한 데이터를 수집할 수 있는 Unity 서비스는:

- A) Unity Tracking
- B) Unity Ads
- C) Unity Analytics
- D) Everyplay



## 65 번 문제

NayMesh(네브메쉬)를 베이킹하려면 네비게이션 창에서 오브젝트를 다음과 같이 표시해야 합니다.

A) NayMesh Obscurance (네브메쉬 옵스큐어)

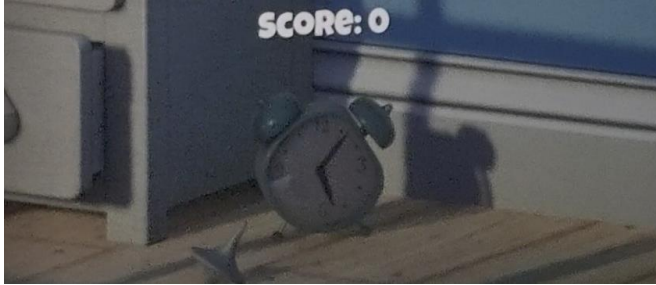
B) Navigation Static(네비게이션 스태틱)

C) Occlusion Ready(오클루전 레디)

D) NavMesh Ready(네브메쉬 레디)

## 66 번 문제

Clock(시계)를 히트하려면 Raycast(레이캐스트)를 수행해야 하는 죽은



- A) X
- B) Y
- C) Z
- D) W

## 67 번 문제

각 속성을 그에 해당하는 정의와 매치하십시오.

Fixed Duration (고정 지속시간)	트랜지션 시작이 허용되는 시간
Exit Time (종료 시간)	지정된 시간에 트랜지션을 잠금
Transition Offset (트랜지션 오프셋)	정규화된 시간에서 트랜지션의 길이
Transition Duration (트랜지션 지속시간)	트랜지션상의 2차 스테이트 플레이 시작 시간에서의 움직임

## 68 번 문제

Animator(애니메이터)를 애니메이션과 어떻게 구분지을까요?

A) 애니메이션은 캐릭터를 조작하고 트랜지션합니다.

B) Animator(애니메이터)에서는 여러 Clip(클립) 간의 트랜지션이 가능합니다.

C) Animator(애니메이터)는 속도 및 스핀 컨트롤에 탄젠트를 사용합니다.

D) Animator(애니메이터)는 Proximity(프록시미티)에 따라 애니메이션 타임라인에서 이벤트를 기동합니다.

## 69 번 문제

게임에서 컬러는

- A) 게임의 톤에는 영향을 미치지 않습니다.
- B) 어떤 액션이 발생하기 전에 게임의 분위기를 설정합니다.
- C) 게임의 속도 조절 및 상호 작용을 설정합니다.
- D) 모든 라이팅이 완료된 후에 구현됩니다.

## 70 번 문제

Lightmaps(라이트맵) 데이터에 UV좌표 세트를 추가로 생성하는 작업은:

- A) Colliders(콜라이더)생성
- B) Lightmaps(라이트맵) UV 생성
- C) Lightmaps(라이트맵) 데이터 가져오기
- D) UV 스왑

## 71 번 문제

Light(라이트)의 모양과 해당 Light(라이트) 유형을 매치하십시오.

Area(에어리어)

Directional(디렉셔널)

Ambient(엠비언트)

Spot(스포트)

Point(포인트)

Cone(콘)

Cylinder(실린더)

Sphere(스피어)

Rectangle(사각형)

Skybox(스카이박스)

## 72 번 문제

에이전트가 걸을 수 있는 표면을 정의하는 것은:

- A) 네비게이션 경로 지정
- B) NavArea(네브 에어리어)
- C) NavMesh(네브메쉬)
- D) 표면 레이에



## 73 번 문제

게임 스튜디오에서 직위와 해당 역할을 매치하십시오.

아트 디렉터	게임환경을 기획하고 빌드합니다.
컨셉 아티스트	전체적으로 Look and Feel(룩앤필)에 일관성이 있는지 확인합니다.
기술 아티스트	캐릭터에 대한 아이디어 초안을 만듭니다.
레벨 디자이너	아트가 엔진에 최적화되도록 합니다.

## 74 번 문제

사운드가 리스너의 위치에 따라 움직일 때 해당 사운드에 적용되는 주파수의 전이를 일컫는 말은:

A) Attenuation(감쇠)

B) Leveling (레벨링)

C) Doppler(도플러)

D) Rolloff(롤오프)

## 75 번 문제

Unity에서는 미리 계산된 어떤 데이터를 저장하기 위해 EXR 이미지를 사용합니까?

- A) Light Massing(라이트 매싱)
- B) 최적화된 텍스처
- C) Lightmaps(라이트 맵)
- D) 저장된 에셋

## 76 번 문제

Animator window(애니메이터 창)에서 애니메이션 플레이스홀더를 생성하려면, 빈 공간에 마우스 우클릭한 후 어떠한 작업을 선택해야 할까요?

- A) Create > State(생성 > 스테이트)
- B) Make > New(작성 > 새로 작성)
- C) Create > Empty(생성 > 비어 있음)
- D) New from Blend Trees as E20014 TE AS)

## 77 번 문제

Collider(콜라이더)에 적용된 Physic Material(물리 머티리얼)이 조절하는 것은:

- A) 표면을 따라 움직이는 파티클의 슬라이딩
- B) 렌더링 시 Material(머티리얼)의 부드러움 및 마이크로 표면 세부 표현
- C) 충돌 시의 Mass(매스) 및 Drag(드래그)
- D) 충돌 오브젝트의 마찰 및 바운싱 효과

## 78 번 문제

공용 변수는 일반적으로 \_\_\_\_\_ 의 시작 단계에서 지정됩니다.

- A) 코멘트
- B) If 명령문
- C) 클래스
- D) switch 명령문

## 79 번 문제

Input Manager(입력 관리자)를 사용해 스크립팅 액세스용으로 매핑을 허용할 수 있는 것은?

A) User Physics Toggles(사용자 물리 토글)

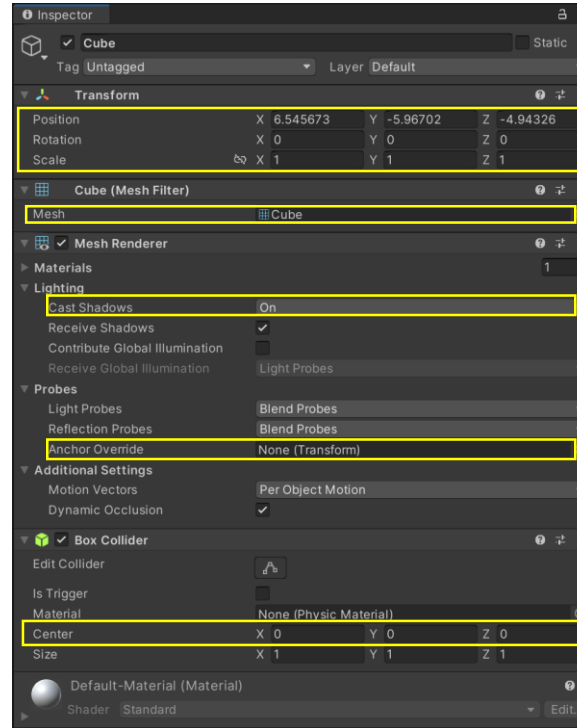
B) Keyboard Shortcuts(키보드 단축키)

C) Axis Controllers (축 컨트롤러)

D) Virtual Axes(가상 축)

## 80 번 문제

오브젝트를 움직이지 않고 전체 Box Collider(박스 콜라이더)를 Scene(씬) 안에서 위로 이동할 수 있는 위치를 클릭하십시오





## 81 번 문제

다음 중 오브젝트에 Animator Component(애니메이터 컴포넌트)를 생성하는 방법에 대한 가장 적절한 설명은 무엇입니까?

- A) Components(컴포넌트) 버튼을 클릭하고 Layouts > Animator(레이아웃 > 애니메이터)를 선택
- B) Add Components(컴포넌트 추가) 버튼을 클릭하고 Miscellaneous > Animator(기타 > 애니메이터)를 선택 ○
- C) Shift 키를 누른 상태에서 Scene(씬)에 있는 오브젝트를 클릭하고 Animations > Animator(애니메이션 > 애니메이터)를 선택
- D) Components(컴포넌트) 버튼을 클릭하고 Animations > Animator Controller(애니메이션 > 애니메이터 컨트롤러)를 선택

## 82 번 문제

GameObject(게임 오브젝트)의 회전이 저장되는 단위는:

- A) Vector3
- B) Euler Angle(오일러 앵글)
- C) ID(Identity)
- D) Quatemion(쿼터니언)

## 83 번 문제

다음 중 Rigidbody(리지드 바디)에 Gravity 을 적용할 경우 가능한 액션은 무엇입니까?

- A) 오브젝트의 파편 흔적을 더 실감나게 만듭니다.
- B) 빠른 계산을 위해 뉴턴의 만류인력 법칙을 적용합니다.
- C) 오브젝트가 공기 저항에 Drag(드래그)를 사용할 수 있도록 합니다.
- D) 오브젝트가 Mass(매스) 및 Drag(드래그)에 따라 낙하합니다.

## 84 번 문제

다음 코드에서 playerPosition이 0,0,0으로 설정되지 않는 것은 무엇입니까?

```
Vector3 playerPosition =
```

A) new Vector3.default

B) Vector3.zero

C) New Vector3 (0,0,0)

D) Vector3 (0)

## 85 번 문제

바닥에 비춰지는 빛은 어느 Light(라이트)에 의해 구현되나요.

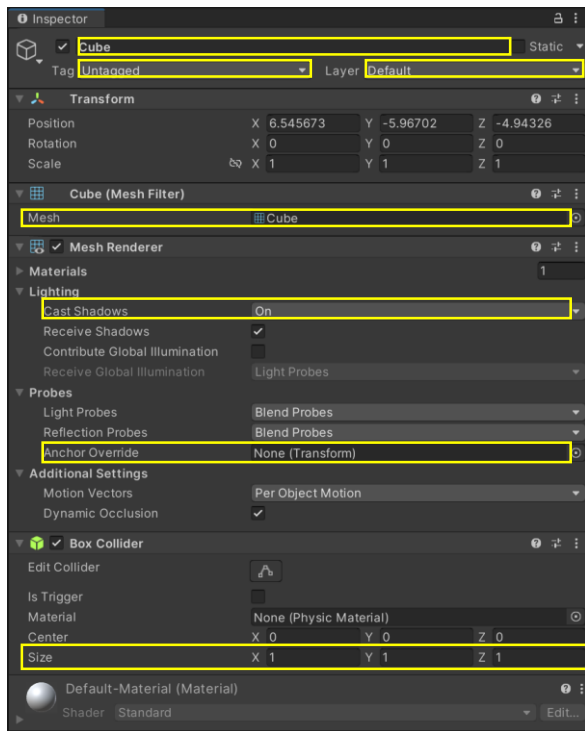


- A) Spotlight(스포트라이트)
- B) Directional light(디렉셔널 라이트)
- C) Point Light(포인트 라이트)
- D) Area light(에어리어 라이트)

## 86 번 문제

레이어에 관계없이 이 오브젝트의 인덱싱과 인지가 가능한 영역은 어느 것인가요;

이미지에서 올바른 영역을 클릭하십시오.



## 87 번 문제

다음 중 GameObject(게임 오브젝트)에 힘과 토크를 적용하려면 반드시 추가되어야 할 컴포넌트는 무엇입니까?

A) Rigidbody(리지드바디)

B) Animator(애니메이터)

C) Sphere Collider(스피어 콜라이더)

D) Constant Force(콘스탄스 포스)

## 88 번 문제

Awake function(비수면 기능)은 다음의 조작 직후에 바로 호출됩니다.

A) 플레이어가 버튼을 누릅니다.

B) Scene(씬)을 로드합니다.

C) GameObject(게임 오브젝트)가 메소드를 시작합니다.

D) Scene(씬)이 저장됩니다.



## 89 번 문제

다음 중 사운드 looping(루핑)의 기능에 대한 가장 적절한 설명은 무엇입니까?

- A) 에코를 위해 사운드에 루핑 효과를 적용합니다.
- B) 볼륨을 조절하여 맞춥니다.
- C) 사운드와 루핑 애니메이션을 매치합니다.
- D) 오디오 클립이 반복하여 재생됩니다.

## 90 번 문제

\_\_\_\_은(는) 지시사항들을 실행하고 값을 리턴하거나 리턴하지 않습니다.

A) 서브루틴

B) 프라그마

C) 메소드

D) 변수

## 91 번 문제

Void 메소드가 리턴하지 않는 것은:

A) Class(클래스)

B) Enumeration(열거 값)

C) Function(펑션)

D) Value(값)

## 92 번 문제

GameObject(게임 오브젝트)의 컴포넌트에 대한 참고 정보를 얻을 수 있는 메소드는 무엇입니까?

- A) FindComponent
- B) GetComponent
- C) GameObject Find
- D) Component reference

## 93 번 문제

Floating(부동) 소수점 변수를 구분하려면 숫자 비로 뒤에 어떤 문자가 와야 합니까?

A) x

B) f

C) H

D) F

## 94 번 문제

콜라이더가 이벤트에 사용될지, 물리적 반응에 사용될지 정해주는 Collider(콜라이더)의 속성은:

- A) Enabled
- B) Is Trigger(트리거)
- C) Solid(솔리드)
- D) Is Kinematic(키네마틱)

## 95 번 문제

다음 중 Reverb Zones(리버브 존)이 오디오에 미치는 영향에 대한 가장 적절한 설명은 무엇입니까?

- A) 리스너를 위해 사운드가 좌우 스피커 사이에서 바운싱하도록 만듭니다.
- B) 사운드 환경을 시뮬레이션하기 위해 영역 내의 거리에 따라 사운드를 왜곡합니다.
- C) 플레이어에 의해 다른 사운드가 트리거될 때 사운드의 볼륨을 조절합니다.
- D) Scene(씬)에서 사운드로부터의 거리에 따라 오디오 볼륨들을 단계별로 줄여줍니다.

## 96 번 문제

다음 중 GameObject(게임 오브젝트)의 위치, 회전, 스케일을 조절하는 컴포넌트는 무엇입니까?

A) Placement(배치)

B) Canvas(캔버스)

C) Transform(트랜스폼)

D) Collider(콜라이더)



## 97 번 문제

각 속성을 그에 해당하는 정의와 매치하십시오.

부드러움	반사의 컬러 및 강도입니다.
스펙큘러	간접 빛을 적게 또는 많이 받는 표면들을 정합니다.
Normal Map (노멀 맵)	마이크로 표면 세부 표현에서 빛의 퍼짐을 조절합니다.
오클루전	실제 폴리곤보다 세부 표현을 더 많이 표현하기 위해 표면을 수정합니다.

## 98 번 문제

Scene(씬)을 로드하려면 어떤 오브젝트를 더블클릭해야 합니까?

이미지에서 올바른 영역을 클릭하십시오.



## 99 번 문제

다음 중 라이팅 데이터가 없는 Maternal(머티리얼)의 Color(컬러)를 가리키는 용어는 무엇입니까?

- A) Diffuse(디퓨즈)
- B) Albedo(알베도)
- C) Composite(컴포지트)
- D) Raw color(로우 컬러)

# 100 번 문제

에이전트가 걸을 수 있는 최대 앵글을 정의하는 것은.

- A) Voxel Slope (복셀 경사)
- B) Agent Height(에이전트의 높이)
- C) Max Slope(최대 경사)
- D) Jump Distance (점프 거리)