

유니티 인증 어소시에이트: 게임 개발자 시험 목표 문서

1. 유니티 어소시에이트

유니티 인증을 받거나 게임 제작을 배우고 싶다면, 유니티 어소시에이트 과정이 적합합니다!

유니티 어소시에이트 인증과 과정은 유니티와 게임 개발을 체계적으로 배우고자 하는 사람들을 위한 실습 중심의 자기 주도 학습 프로그램입니다. 제공된 '좀비 토이즈(Zombie Toys)' 에셋을 사용하여 게임을 처음부터 끝까지 제작하며, 유니티 어소시에이트 인증 시험을 준비할 수 있습니다.

Learning Outcomes (학습 성과)

유니티 어소시에이트 과정에서는 유니티 플랫폼과 게임 개발의 기본 사항을 개념부터 배포까지 실제 제작 과정을 따라가며 배울 수 있습니다. 이 과정은 성공을 위해 필요한 모든 내용을 체계적으로 제공합니다:

- 20개 챕터의 비디오 학습 콘텐츠 (199개 비디오, 약 19시간 분량)
- '좀비 토이즈' 게임 프로젝트의 모든 연습 파일 및 에셋 제공

핵심 개념에 집중:

게임 제작에서 가장 중요한 직무와 기술을 배우고, 유니티 어소시에이트 시험 준비와 직접적으로 연계된 경험을 얻을 수 있습니다.

완성된 게임 제작:

유니티를 사용하여 '좀비 토이즈', 즉 3D 서바이벌 아케이드 게임을 만들며 게임 개발의 전 과정을 이해할 수 있습니다. 에셋 가져오기부터 스크립팅, 게임 배포까지의 과정을 실습합니다.

1. Unity 소개 (Welcome to Unity!)

- 1.1. Unity 서비스 구분 (Differentiate Unity Services)
- 1.2. 비디오 게임 제작 관행 구분 (Differentiate video game production practices)
- 1.3. 콘솔 하드웨어 구분 (Distinguish console hardware)
- 1.4. 제작 인재 역할과 책임 구분
(Distinguish production talent roles and responsibilities)
- 1.5. 비디오 게임 디자인 요소 구분 (Distinguish video game design elements)
- 1.6. 비디오 게임 장르 구분 (Distinguish video game genres)
- 1.7. 비디오 게임 제작 관행 구분 (Distinguish video game production practices)
- 1.8. 비디오 게임 유형 구분 (Distinguish video game types)
- 1.9. Unity 서비스 분석 (Examine Unity services)

- 1.10. Unity 서비스 설명 (Explain Unity services)
- 1.11. 제작 단계별 기준에 따른 구분 (Identify production phases by criteria)
- 1.12. 비디오 게임 제작 관행 인식 (Identify video game production practices)
- 1.13. Unity 서비스 구현 (Implement Unity services)
- 1.14. 비디오 게임 컨트롤 이해 (Know video game controls)
- 1.15. 비디오 게임 디자인 원칙 이해 (Know video game design principles)
- 1.16. 비디오 게임 산업 용어 이해 (Know video game industry terms)
- 1.17. Unity 서비스 인식 (Recognize Unity services)
- 1.18. Unity 서비스 요약 (Summarize Unity services)
- 1.19. 모델 자산 최적화 이해 (Understand model asset optimization)
- 1.20. Unity Asset Store 이해 (Understand the Unity Asset Store)
- 1.21. 비디오 게임 아트 원칙 이해 (Understand video game art principles)
- 1.22. 비디오 게임 산업 관행 이해 (Understand video game industry practices)
- 1.23. 비디오 게임 산업 용어 이해 (Understand video game industry terminology)

2. Unity 사용자 인터페이스 탐색 (Exploring the Unity User Interface)

- 2.1. 계층 창 구분 (Distinguish the Hierarchy Window)
- 2.2. Unity 에디터 구분 (Distinguish Unity editors)
- 2.3. Unity 뷰 구분 (Distinguish Unity views)
- 2.4. Unity 창 구분 (Distinguish Unity windows)
- 2.5. 프로젝트 뷰 창 이해 (Know the Project View Window)
- 2.6. 씬 파일 관리 (Manage Scene files)
- 2.7. 씬 뷰 창 탐색 (Navigate the Scene View Window)
- 2.8. Unity 인터페이스 재구성 (Reorganize the Unity interface)
- 2.9. 태그 이해 (Understand Tags)
- 2.10. 계층 창 이해 (Understand the Hierarchy Window)
- 2.11. 인스펙터 창 이해 (Understand the Inspector Window)
- 2.12. 프로젝트 뷰 창 이해 (Understand the Project View Window)
- 2.13. 인스펙터 창 활용 (Utilize the Inspector Window)

3. 게임 오브젝트 및 자산 사용 (Using Game Objects and Assets)

- 3.1. 프리팹 정의 (Define Prefabs)
- 3.2. 게임 오브젝트 구분 (Differentiate GameObjects)
- 3.3. 컴포넌트 구분 (Distinguish components)
- 3.4. 모델 구분 (Distinguish Models)
- 3.5. 게임 오브젝트 컴포넌트 분석 (Examine GameObject components)
- 3.6. 게임 오브젝트 식별 (Identify GameObjects)
- 3.7. 프로젝트 뷰 창 이해 (Know the Project View Window)
- 3.8. 게임 오브젝트 관리 (Manage GameObjects)
- 3.9. 프리팹 관리 (Manage Prefabs)
- 3.10. 게임 오브젝트 컴포넌트 이해 (Understand GameObject components)

- 3.11. 프로젝트 뷰 창 이해 (Understand the Project View Window)
- 3.12. 모델 활용 (Utilize Models)
- 3.13. 계층 창 활용 (Utilize the Hierarchy Window)
- 3.14. 툴바 활용 (Utilize the Toolbar)

4. 프로젝트 및 자산 관리 (Managing Projects and Assets)

- 4.1. 모델 구분 (Distinguish Models)
- 4.2. Unity 뷰 구분 (Distinguish Unity views)
- 4.3. 프로젝트 관리 설정 구현 (Implement project management settings)
- 4.4. Unity 게임 프로젝트 조직 (Organize Unity game projects)
- 4.5. 프로젝트 관리 기능 이해 (Understand project management features)
- 4.6. 프로젝트 뷰 창 이해 (Understand the Project View Window)

5. 자산 구현 준비 (Preparing Assets for Implementation)

- 5.1. 재료 생성 (Create materials)
- 5.2. 텍스처 생성 (Create textures)
- 5.3. 재료 및 효과 평가 (Evaluate materials and effects)
- 5.4. 재료 및 조명 기능 분석 (Examine material and lighting features)
- 5.5. 재료 및 효과 이해 (Know materials and effects)
- 5.6. 모델 가져오기/내보내기 최선의 실습 이해
(Know model import and export best practices)
- 5.7. 모델링 최선의 실습 이해 (Know modeling best practices)
- 5.8. 재료 관리 (Manage materials)
- 5.9. 텍스처 관리 (Manage textures)
- 5.10. 텍스처 최적화 (Optimize textures)
- 5.11. 재료 속성 세부 조정 (Refine material properties)
- 5.12. 애니메이션 최선의 실습 이해 (Understand animation best practices)
- 5.13. 재료 및 텍스처링 최선의 실습 이해
(Understand material and texturing best practices)

6. 게임 레벨 조립 (Assembling the Game Level)

- 6.1. 속성 구분 (Distinguish properties)
- 6.2. Rigidbody 속성 구분 (Distinguish Rigidbody properties)
- 6.3. Rigidbody에 대한 힘 분석 (Examine forces on Rigidbody)
- 6.4. 콜라이더 통합 (Integrate colliders)
- 6.5. 콜라이더 이해 (Know colliders)
- 6.6. Rigidbody 이해 (Know Rigidbodies)
- 6.7. 콜라이더 조작 (Manipulate colliders)
- 6.8. Rigidbody 이해 (Understand Rigidbodies)
- 6.9. 계층 창 활용 (Utilize the Hierarchy Window)

7. 게임 내 조명 (Lighting in Games)

- 7.1. 조명 도구 및 프로세스 분석 (Analyze lighting tools and processes)
- 7.2. 조명 유형 구분 (Distinguish light types)
- 7.3. 조명 상황 분석 (Examine lighting situations)
- 7.4. 조명 도구 및 프로세스 이해 (Know lighting tools and processes)
- 7.5. 조명 도구 및 프로세스 이해 (Understand lighting tools and processes)
- 7.6. UI 구성 요소 이해 (Understand UI components)
- 7.7. 비디오 게임 아트 원칙 이해 (Understand video game art principles)
- 7.8. 스프라이트 편집기 활용 (Utilize the Sprite Editor)

8. 게임 제작에서의 조명 베이킹 (Baking Lighting in Game Production)

- 8.1. 조명 유형 구분 (Distinguish light types)
- 8.2. 조명 상황 분석 (Examine lighting situations)
- 8.3. 조명 도구 및 프로세스 분석 (Examine lighting tools and processes)
- 8.4. 조명 도구 및 프로세스 이해 (Know lighting tools and processes)
- 8.5. 조명 도구 및 프로세스 이해 (Understand lighting tools and processes)

9. Unity 에디터에서 게임 오브젝트 애니메이션

(Animating Game Objects in the Unity Editor)

- 9.1. 게임 오브젝트 애니메이션 (Animate game objects)
- 9.2. 캐릭터 애니메이션 옵션 구분 (Distinguish character animation options)
- 9.3. 애니메이션 설정 관리 (Manage animation settings)
- 9.4. 게임 오브젝트 애니메이션 세부 조정 (Refine the animation of game objects)
- 9.5. 캐릭터 애니메이션 프로세스 이해 (Understand character animation processes)

10. 게임 내 애니메이션 가져오기 (Bringing Animations into the Game)

- 10.1. 애니메이터 컨트롤러 평가 (Assess Animator Controllers)
- 10.2. 애니메이션 유형 분석 (Examine Animation Types)
- 10.3. 상태 및 전환 분석 (Examine States, Examine Transitions)
- 10.4. 상태 이해 (Know States)
- 10.5. 애니메이터 컨트롤러 관리 (Manage Animator Controllers)
- 10.6. 전환 이해 (Understand Transitions)
- 10.7. 상태 활용 (Utilize States)
- 10.8. 애니메이터 창 활용 (Utilize the Animator Window)
- 10.9. 전환 활용 (Utilize Transitions)

11. 게임 개발에서 스크립팅 (Scripting in Game Development)

- 11.1. 프로그램 코드 평가 (Assess program code)
- 11.2. 프로그래밍 용어 구분 (Distinguish programming terms)

- 11.3. 코드 내 변수 구분 (Distinguish variables in code)
- 11.4. 프로그램 코드 분석 (Examine program code)
- 11.5. 씬 내 레이캐스트 분석 (Examine raycasts within a scene)
- 11.6. 프로그래밍 작업 실행 (Execute programming tasks)
- 11.7. 스크립트 유형 식별 (Identify script types)
- 11.8. 레이어 이해 (Understand layers)
- 11.9. 프로그래밍 용어 이해 (Understand programming terms)
- 11.10. 레이캐스트 파라미터 이해 (Understand raycast parameters)
- 11.11. 레이캐스트 이해 (Understand raycasts)

12. 내비게이션 및 경로 탐색 구현

(Implementing Navigation and Pathfinding)

- 12.1. NavMesh 이해 (Understand a NavMesh)
- 12.2. NavMesh 베이킹 이해 (Understand a NavMesh baking)
- 12.3. 최대 기울기 이해 (Understand Max Slope)
- 12.4. 장애물 회피 이해 (Understand obstacle avoidance)

13. 플레이어 및 동맹 만들기 (Building the Player and Allies)

- 13.1. 동맹 만들기 (Create allies)
- 13.2. 플레이어 만들기 (Create players)
- 13.3. 게임 관리자 구현 (Implement a game manager)
- 13.4. 플레이어 컨트롤러 구현 (Implement a player controller)
- 13.5. 카메라 관리 (Manage cameras)

14. 적 만들기 (Building the Enemies)

- 14.1. 적 만들기 (Create enemies)
- 14.2. 적 행동 설계 (Design enemy behaviors)
- 14.3. 적 행동 평가 (Evaluate enemy behaviors)
- 14.4. 게임에 적 통합 (Integrate enemies into a game)
- 14.5. 적 관리 (Manage enemies)

15. 파티클 시스템 만들기 (Creating Particle Systems)

- 15.1. 이미지 효과 구분 (Distinguish Image Effects)
- 15.2. 파티클 옵션 구분 (Distinguish particle options)
- 15.3. 재료 및 효과 평가 (Evaluate materials and effects)
- 15.4. 파티클 효과 결과 생성 (Produce particle effect results)
- 15.5. 재료 및 효과 이해 (Understand materials and effects)

16. 게임 레벨에 오디오 추가하기 (Adding Audio to Game Levels)

- 16.1. 오디오 속성 제어 (Control Audio Properties)

- 16.2. 오디오 속성 활성화 (Enable Audio Properties)
- 16.3. 오디오 속성 분석 (Examine Audio Properties)
- 16.4. 오디오 클립 식별 (Identify Audio Clips)
- 16.5. 오디오 효과 식별 (Identify Audio Effects)
- 16.6. 오디오 클립 목록화 (List Audio Clips)
- 16.7. 오디오 클립 관리 (Manage Audio Clips)
- 16.8. 오디오 속성 이해 (Understand Audio Properties)

17. 카메라 및 플레이어 선택 시스템 만들기

(Building the Camera and Player Selection System)

- 17.1. 카메라 설정 (Configure cameras)
- 17.2. 카메라 선택 평가 (Evaluate camera choices)
- 17.3. 플레이어 행동 평가 (Evaluate player behaviors)
- 17.4. 플레이어 행동 분석 (Examine player behaviors)
- 17.5. 캐릭터 선택 통합 (Integrate character selections)
- 17.6. 플레이어 설정 조정 (Refine player settings)

18. 게임용 사용자 인터페이스 설계

(Designing User Interfaces for Games)

- 18.1. 피벗 및 앵커 관리 (Administer pivots and anchors)
- 18.2. 텍스트 속성 시연 (Demonstrate text properties)
- 18.3. 버튼 속성 구분 (Distinguish button properties)
- 18.4. 렌더 모드 구분 (Distinguish render modes)
- 18.5. UI 구성 요소 구분 (Distinguish UI components)
- 18.6. UI 기능 평가 (Evaluate UI features)
- 18.7. Rect Transform 분석 (Examine Rect Transforms)
- 18.8. 앵커 점 이해 (Know anchor points)
- 18.9. 버튼 속성 이해 (Understand button properties)
- 18.10. UI 구성 요소 이해 (Understand UI components)

19. 게임 빌드 및 배포 (Building and Deploying the Game)

- 19.1. Unity Cloud Build 도구 관리 (Administer Unity Cloud Build tools)
- 19.2. 게임 빌드 (Build a game)
- 19.3. 콘솔 하드웨어 구분 (Distinguish console hardware)
- 19.4. 빌드 설정 세부 조정 (Refine build settings)
- 19.5. 빌드 프로세스 이해 (Understand the build process)

20. 모바일 배포 준비 (Preparing for Mobile Deployment)

- 20.1. 빌드 플랫폼 구분 (Distinguish build platforms)
- 20.2. 모바일 퍼블리싱 선택 평가 (Evaluate mobile publishing choices)

- 20.3. 모바일 퍼블리싱 옵션 분석 (Examine mobile publishing options)
- 20.4. 모바일 퍼블리싱을 위한 게임 설정 관리
(Manage game settings for mobile publishing)
- 20.5. 모바일 개발 절차 이해 (Understand mobile development procedures)

Core Skills =====

1. 애니메이션

1.1 애니메이터 시스템

- a. 애니메이터 컨트롤러 자산
 - 1. 애니메이터 컨트롤러를 확인한다.
 - 2. 애니메이터 컨트롤러를 게임 오브젝트에 적용한다.
 - 3. 애니메이터 컨트롤러를 생성한다.
- b. 상태
 - 1. 파라미터 타입을 정의한다.
 - 2. 애니메이션 상태를 구별한다.
 - 3. 새로운 애니메이션 상태를 생성한다.
 - 4. 'Any State'를 구현한다.
- c. 전환
 - 1. 전환 조건을 설명한다.
 - 2. 전환 속성을 구별한다.
 - 3. 전환을 생성한다.

2. 에셋 관리 (Asset Management)

1.1 에셋 (Assets)

- a. 오디오 클립 (Audio Clips)
 - 1. 압축 형식 목록 (List compression formats)
- b. 기본 게임 오브젝트 (Default GameObjects)
 - 1. 게임 오브젝트의 외형 차이 구분
(Differentiate GameObjects by their appearance)
 - 2. 씬 내에서 게임 오브젝트 식별
(Identify GameObjects within a scene)
 - 3. 스크립트 유형 식별 (Identify script types)
- c. 모델 (Models)
 - 1. 가져오기 파일 형식 차이 구분
(Differentiate import file formats)
- d. 프리팹 (Prefabs)
 - 1. 프리팹 정의 (Define a Prefab)
 - 2. 프리팹 생성 (Create a Prefab)
- e. 씬 파일 (Scene File)

1. 씬 로드 (Load a Scene)
2. 씬 저장 (Save a Scene)

3. 오디오 (Audio)

- 1.1 오디오 믹서 (Audio Mixer)
 - a. 오디오 효과 (Audio Effects)
 1. 다양한 오디오 효과 설명 (Describe various Audio Effects)
- 2.1 오디오 리버브 존 (Audio Reverb Zone)
 - a. 프리셋 (Presets)
 1. 오디오 속성 차이 구분 (Differentiate audio properties)
- 3.1 오디오 소스 (Audio Source)
 - a. 오디오 속성 (Audio Properties)
 1. 오디오 옵션 설명 (Explain audio options)
 2. 도플러 효과 설명 (Explain the Doppler effect)
 3. 오디오 소스 루핑 활성화 (Activate audio source looping)
 4. 오디오 소스의 볼륨 수정
(Modify the volume of an audio source)
 5. 오디오 클립 위치 찾기 (Locate Audio clips)

4. 에디터 인터페이스 (Editor Interface)

- 1.1 에디터 사용자화 (Editor Customization)
 - a. 레이아웃 (Layouts)
 1. Unity 인터페이스 사용자화 (Customize the Unity interface)
 2. Unity 에디터 차이 구분 (Differentiate Unity Editors)
- 2.1 뷰 (Views)
 - a. 애셋 스토어 (Asset Store)
 1. 에셋 스토어의 이점 설명
(Explain the benefits of the Asset Store)
 - b. 콘솔 (Console)
 1. 콘솔 윈도우 차이 구분 (Differentiate the Console Window)
 - c. 계층 (Hierarchy)
 1. 계층 윈도우의 목적 설명
(Explain the purpose of the Hierarchy Window)
 2. 계층 윈도우 차이 구분 (Differentiate the Hierarchy Window)
 3. 계층 윈도우 활용 (Utilize the Hierarchy Window)
 4. 빈 게임 오브젝트 생성 (Create empty GameObjects)
 5. 객체 부모 지정 (Parent objects)
 - d. 인스펙터 (Inspector)
 1. 인스펙터 윈도우 기능 설명
(Explain the functionality of the Inspector Window)
 2. 컴포넌트 리셋 (Reset components)

- e. 프로젝트 (Project)
 - 1. 프로젝트 뷰 윈도우 기능 설명
(Explain the functionality of the Project View Window)
 - 2. 프로젝트 뷰 윈도우에서 UI 기능 식별
(Identify UI functionality in the Project View Window)
 - 3. 빈 프리팹 식별 (Identify an empty Prefab)
 - 4. 씬 뷰 카메라에 집중 (Focus the Scene View Camera)
- f. 씬 (Scene)
 - 1. 프로젝트 뷰 윈도우 차이 구분
(Differentiate the Project View Window)
 - 2. 줌 툴 사용 (Use the Zoom Tool)
 - 3. 카메라 오르빗 (Orbit the Camera)
- g. 툴바 (Toolbar)
 - 1. 기즈모 수정 (Modify Gizmos)

5. 취업 준비 (Employment Preparedness)

- 1.1 협업 기술 (Collaboration Skills)
 - a. 비판 제공 (Providing Critique)
 - 1. 비디오 게임 개발에서 "비판"의 정의
(Define "critique" in the context of video game development)
- 2.1 취업 책임 (Employment Responsibilities)
 - a. 회사 기밀 (Company Confidentiality)
 - 1. 비밀유지계약서 NDA의 목적 설명
(Explain the purpose of the Non-Disclosure Agreement NDA)
 - 2. "지적 재산" IP의 개념 설명
(Explain the concept of "intellectual property" IP)

6. 게임 아트 원칙 (Game Art Principles)

- 1.1 캐릭터 디자인 (Character Design)
 - a. 비플레이어 캐릭터 NPC (Non-Player Characters NPCs)
 - 1. 모델 자산 최적화 방법 설명
(Describe methods to optimize model assets)
- 2.1 컨셉 디자인 (Concept Design)
 - a. 색상 팔레트 (Color Palette)
 - 1. 아트 선택이 분위기에 미치는 영향 요약
(Summarize how art choices affect mood)
 - b. 룩 앤 필 이미지 (Look-and-feel Imagery)
 - 1. 컨셉 아트의 목적 설명 (Explain the purpose of concept art)
- 3.1 환경 디자인 (Environment Design)
 - a. 색상 팔레트 (Color Palette)
 - 1. "통합 색상" 개념 설명

(Explain the concept of "unifying color")

7. 게임 디자인 원칙 (Game Design Principles)

1.1 게임 메커니즘 (Game Mechanics)

a. 캐주얼 게임 (Casual Games)

1. 비디오 게임 유형 차이 구분 (Differentiate video game types)

b. 3인칭 (Third Person)

1. 비디오 게임 메커니즘 식별 (Identify video game mechanics)

2. 비디오 게임 참가자 차이 구분

(Differentiate video game participants)

2.1 장르 (Genre)

a. 실시간 전략 (Realtime Strategy)

1. 비디오 게임 장르 차이 구분

(Differentiate video game genres)

3.1 플랫폼 (Platform)

a. 컨트롤러 (Controller)

1. 비디오 게임 컨트롤 식별 (Identify video game controls)

8. 산업 인식 (Industry Awareness)

1.1 취업 동향 (Employment Trends)

a. 일반 직책 (Common Job Titles)

1. 제작 인재 역할과 책임 차이 구분

(Differentiate production talent roles and responsibilities)

2.1 산업 동향 (Industry Trends)

a. 하드웨어 제품 (Hardware Products)

1. 콘솔 하드웨어를 특징별로 차이 구분

(Differentiate console hardware based by feature)

3.1 제작 동향 (Production Trends)

a. 제작 사이클 (Production Cycles)

1. 기준에 따라 제작 단계 맞추기

(Match production phases by criteria)

9. 조명 (Lighting)

1.1 전역 조명 (Global Illumination, GI)

a. 베이크된 GI (Baked GI)

1. 조명 설정 설명 (Explain lighting settings)

b. 베이킹 (Baking)

1. 라이트 베이킹 설명 (Explain Light Baking)

2. 라이트맵 설명 (Explain Lightmaps)

3. 라이트맵 UV 설정 생성 설명

(Explain Generate Lightmap UV settings)

2.1 라이트 컴포넌트 (Light Component)

a. 그림자 (Shadows)

1. 그림자 유형 평가 (Assess Shadow types)

b. 유형 (Type)

1. 조명 강도 설명 (Explain Light Intensity)

2. 컬링 마스크 정의 (Define Culling Mask)

3. 특징별로 조명 유형 차이 구분

(Differentiate light types by feature)

4. 시각적 지표를 통해 조명 설정 추론

(Infer lighting settings by visual indicators)

10. 재료 및 효과 (Materials and Effects)

1.1 효과 (Effects)

a. 이미지 효과 (Image Effects)

1. 이미지 효과를 결과별로 차이 구분

(Differentiate Image Effects by their result)

2. 파티클 옵션 결과 예측 (Predict particle option results)

2.1 재료 (Materials)

a. 표준 셰이더 (Standard Shaders)

1. 렌더링 모드 평가 (Assess Rendering Modes)

2. 표준 셰이더 속성을 설명에 맞게 맞추기

(Match Standard Shader properties by their description)

3. 재료의 알베도 정의 (Define the Albedo of a material)

3.1 파티클 시스템 (Particle System)

a. 이미터 (Emitters)

1. 파티클 시스템 설정 설명 (Explain particle system settings)

2. 파티클 옵션을 결과별로 차이 구분

(Differentiate particle options by their result)

11. 내비게이션 및 경로 찾기 (Navigation and Pathfinding)

1.1 내비게이션 에이전트 (Navigation Agents)

a. 장애물 회피 (Obstacle Avoidance)

1. NavMesh 에이전트를 사용한 장애물 회피 설명

(Explain obstacle avoidance using NavMesh agents)

2.1 내비게이션 베이킹 (Navigation Baking)

a. 베이킹 설정 (Bake Settings)

1. 최대 기울기(Max Slope)의 기능 설명

(Explain the function of Max Slope)

b. 내비게이션 (Navigation)

1. NavMesh의 기능 설명 (Explain the function of a NavMesh)

2. NavMesh 베이킹 설명 (Explain NavMesh baking)

12. 물리 (Physics)

1.1 콜라이더 (Colliders)

a. 3D 캡슐 (3D Capsule)

1. 콜라이더를 외형별로 식별
(Identify Colliders by their appearance)
2. 콜라이더 속성 차이 구분 (Differentiate properties)
3. 콜라이더 변환 (Transform Colliders)
4. 콜라이더 활용 (Utilize Colliders)

2.1 최적화 및 디버깅 (Optimization and Debugging)

a. 레이캐스트 (Raycast)

1. 레이캐스트 매개변수 설명 (Explain raycast parameters)
2. 레이캐스트의 기능 설명 (Describe the function of raycasts)
3. 레이캐스트 경로 평가 (Assess raycast trajectories)

3.1 리지드바디 (Rigidbody)

a. 구성 요소 (Components)

1. 리지드바디 설명 (Explain Rigidbody)
2. 리지드바디 찾기 (Locate Rigidbody)
3. 리지드바디 속성 차이 구분
(Differentiate Rigidbody properties)
4. 리지드바디에 대한 힘의 영향을 평가
(Assess the impact of forces on Rigidbody)

13. 프로그래밍 (Programming)

1.1 카메라 API (Camera API)

a. ScreenPointToRay

1. 기존 코드의 목적 인식
(Recognize the purpose of existing code)

2.1 게임 오브젝트 (GameObject)

a. 구성 요소 (Components)

1. 특정 코드 라인 마무리 (Finalize specific lines of code)

3.1 메서드/함수 (Methods/Functions)

a. 선언 및 사용 (Declaration and Use)

1. 메서드의 목적 설명 (Explain the purpose of methods)
2. 메서드를 결과별로 차이 구분
(Differentiate methods by their result)

4.1 MonoBehaviour API

a. Awake

1. 메서드를 결과별로 차이 구분
(Differentiate methods by their result)

- 2. 원하는 결과에 따른 메서드 인식
(Recognize methods by their desired result)
- b. FixedUpdate
 - 1. 특정 메서드의 효과성 평가
(Evaluate the effectiveness of specific methods)
- 5.1 객체 지향 프로그래밍 (Object-Oriented Programming)
 - a. 객체 (Objects)
 - 1. 제공된 코드에서 클래스 정의 인식
(Recognize class definitions from provided code)
- 6.1 쿼터니언 (Quaternion)
 - a. 사용 (Use of)
 - 1. 쿼터니언 설명 (Explain Quaternions)
- 7.1 시간 (Time)
 - a. DeltaTime
 - 1. DeltaTime 설명 (Explain DeltaTime)
- 8.1 유니티 인터페이스 (Unity Interface)
 - a. 파일 관리 (File Management)
 - 1. 코드 내 공용 변수 차이 구분
(Differentiate public variable within code)
 - 2. 새로운 스크립트 생성 (Create a new script)
- 9.1 변수 (Variables)
 - a. 부동소수점 (Floating Point)
 - 1. 코드 내 변수 인식 및 교체
(Recognize and replace variables within code)
 - b. 정수 (Integer)
 - 1. 코드 내 변수 인식 및 교체
(Recognize and replace variables within code)
 - c. Vector3
 - 1. 변수 정의 (Define variables)

14. 프로젝트 관리 (Project Management)

- 1.1 게임 오브젝트 (Game Objects)
 - a. 레이어 (Layers)
 - 1. 레이어의 기능 설명 (Explain the function of Layers)
 - b. 태그 (Tags)
 - 1. 태그의 기능 식별 (Identify the function of Tags)
 - c. 트랜스폼 (Transform)
 - 1. 게임 오브젝트 구성 요소의 기능 설명
(Explain the function of GameObject components)
 - 2. 게임 오브젝트 구성 요소 인식
(Recognize GameObject components)

- d. 컴포넌트 (Components)
 - 1. 컴포넌트를 속성별로 차이 구분
(Differentiate components by their properties)

15. 서비스 (Services)

- 1.1 광고 (Ads)
 - a. 광고 유형 (Ad Types)
 - 1. Unity 서비스의 기능 집합별로 차이 구분
(Differentiate Unity Services by a set of features)
 - b. 기능 (Function)
 - 1. Unity 서비스 설명에서 서비스 인식
(Recognize Unity Services from a description)
- 2.1 분석 (Analytics)
 - a. 기능 (Function)
 - 1. Unity Analytics의 이점 요약
(Summarize the benefits of Unity Analytics)
 - b. 프로젝트 ID (Project ID)
 - 1. Unity Analytics를 게임에 구현
(Implement Unity Analytics within a game)
- 3.1 클라우드 빌드 (Cloud Build)
 - a. 플랫폼 (Platforms)
 - 1. Unity Cloud Build의 기능 검토
(Examine the features of Unity Cloud Build)
- 4.1 협업 (Collaborate)
 - a. 기능 (Function)
 - 1. Unity Collaborate의 요구 사항 설명
(Describe the requirements for Unity Collaborate)

16. 사용자 인터페이스 (User Interface)

- 1.1 버튼 (Button)
 - a. 기능 (Function)
 - 1. 버튼 속성 차이 구분 (Differentiate Button properties)
 - b. 상호작용 (Interaction)
 - 1. 액션에 의해 호출되는 메서드 예측
(Predict methods called by action)
 - c. 전환 (Transition)
 - 1. 버튼 속성 설명 (Explain Button properties)
- 2.1 캔버스 (Canvas)
 - a. 좌표 (Coordinates)
 - 1. 렌더 모드 차이 구분 (Differentiate render modes)
- 3.1 이미지 (Image)

- a. 스프라이트 (Sprites)

- 1. UI 구성 요소 차이 구분 (Differentiate UI components)

- 4.1 Rect 툴 (Rect Tool)

- a. 앵커 (Anchor)

- 1. 앵커 포인트 식별 (Identify anchor points)
 - 2. 피벗과 앵커 활용 (Utilize pivots and anchors)

- b. Rect 변형 (Rect Transform)

- 1. UI 구성 요소 차이 구분 (Differentiate UI components)
 - 2. Rect Transform 기능 평가
(Assess Rect Transform features)
 - 3. 텍스트 속성 활용 (Utilize text properties)

- 5.1 슬라이더 (Slider)

- a. 슬라이더 (Slider)

- 1. UI 구성 요소의 기능 설명
(Describe the function of UI components)