



Slippers

| Transfer Mode 모드 전이 (모드를 유지하면서 다른 물체를 선택할 때 사용)

| 단축키 Shortcutkey

Transfer Mode	Alt Q	모드 전이
---------------	-------	-------

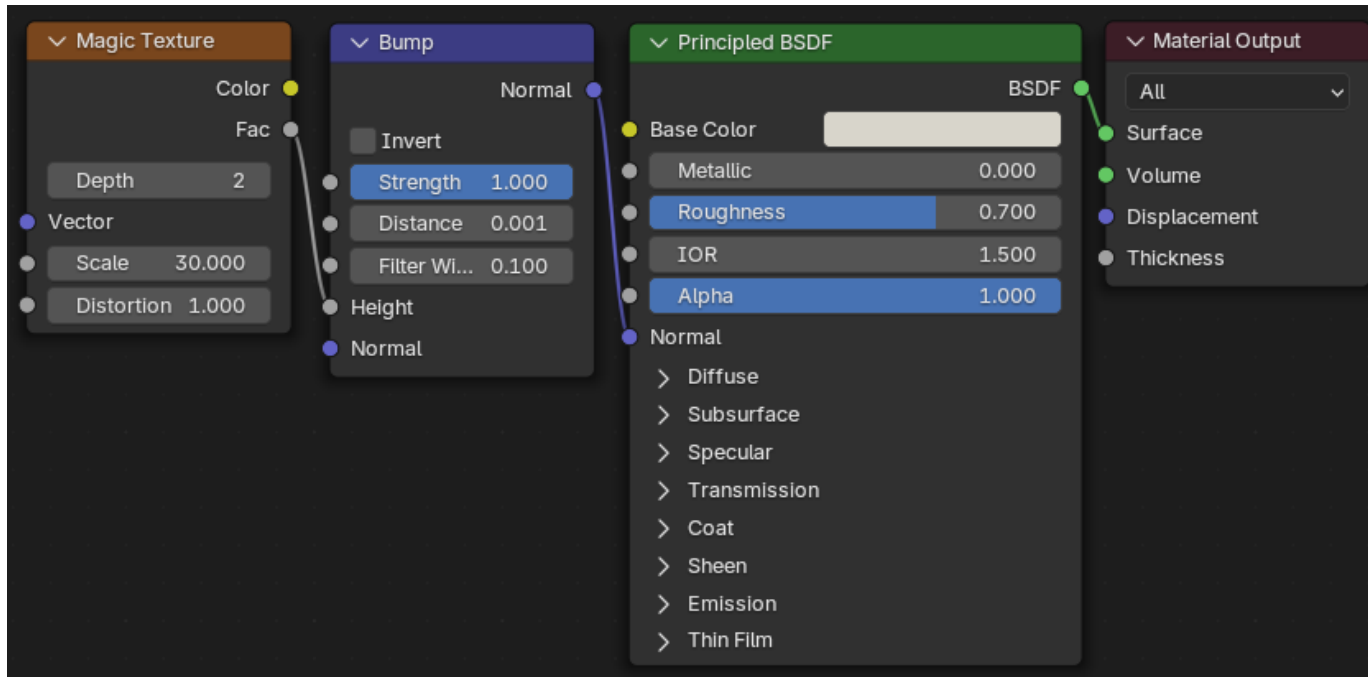


Desk Chair

| Material Node – Fabric 재질 노드 - 천

| Material Node – Factor 재질 노드 - 요인

| Materials Node - Fabric 천 재질 노드



Factor : 주로 두가지 이상의 요소를 혼합하거나 어떤 값의 정도나 비율을 조절하는데 사용 (0~1로 표기)

Ex) 색과 연결하면 검정색~흰색으로 표현, Bump와 연결하면 튀어나오는 높이를 0~1로 표현

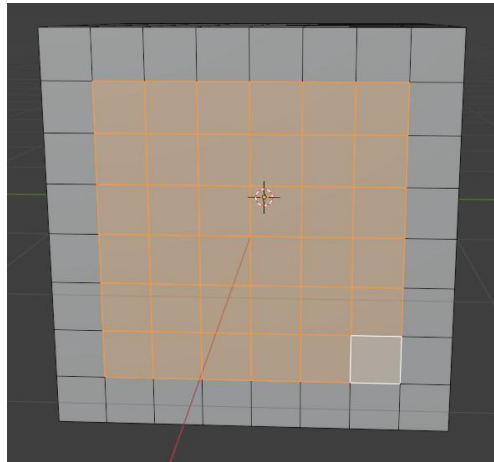
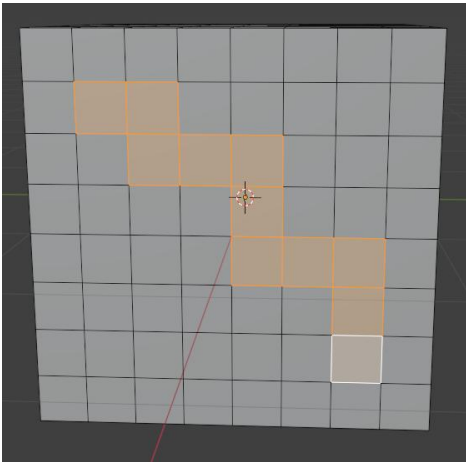
| Shrink Wrap Modifier 슈링크랩 모디파이어



Coffee Tray

| 단축키 Shortcutkey

Pick Shortest Path	Ctrl Click	연속 선택
Pick Shortest Path (Fill Region)	Ctrl Shift Click	표처럼 선택





Standing Lamp

| Single Vert 하나의 점

| Materials – Emission 빛 배출



String Light

| Nurbs Curve **넵스 커브**

| 2 Resolutions of Curve **커브에서 2개의 해상도 조절하기**

| 단축키 Shortcutkey

Trackball Rotation	R R	트랙볼 회전
--------------------	-----	--------



Flower Wall Lamp

| **Clear** 클리어 (오리진 원래대로)

| **Checker Deselect** 체커 디셀렉트 (번갈아가면서 선택 해제)

| 단축키 Shortcutkey

Apply	Ctrl A	디폴트값 적용
Clear Location	Alt G	디폴트값 위치로
Clear Rotation	Alt R	디폴트값 회전값으로
Clear Scale	Alt S	디폴트값 스케일 수치로

Apply와 Clear 둘 다 디폴트값으로 바뀜

디폴트값 : Location 0,0,0 / Rotation 0,0,0 / Scale 1,1,1

Apply는 바뀐 모습을 그대로 '적용'

변형된 상태에서 수치가 디폴트값으로 변함

Clear는 바뀐 모습을 '복원'

변형된 상태를 지우고 디폴트값을 따라감



TV

| UV Mapping – Unwrap Angle Based 앵글 기준으로 언랩

| Compositing - Glare 컴포지팅 – 환한 빛

| 단축키 Shortcutkey

Edit mode		
UV MENU	U	UV 메뉴

Viewport Shading	Z	뷰포트 셰이딩
------------------	---	---------



Fridge Magnets

| SVG (Scalable Vector Graphics) SVG 활용하기

| Handle Type of Curve 커브의 핸들 타입

| Apply All Options 옵션 다같이 바꾸기

| 단축키 Shortcutkey

확대가 잘 안 될 때		
Frame Selected	Numpad .	선택한 것에 초점 맞추기
Frame All	Home	모든 오브젝트가 보이도록 하기

여러 오브젝트들의 옵션값을 한 번에 바꿀 때	
Value + Alt + Enter	상대적 변화 (Relative)
Alt + Value + Enter	절대적 변화 (Absolute)



Refrigerator



Book – Face Down



Speaker

| Poke faces 삼각형 만들기

| Triangles to Quads 삼각형을 사각형으로

| Wireframe Modifier 와이어프레임 모드파이어

| Text 글자



Remote Control

| Array Modifier 어레이 modifiers

| Texture Paint - Stencil 텍스처페인트 - 스텐실

| 단축키 Shortcutkey

Texture Paint mode		
Swap Colors	X	색상 교체
Sample Color	Shift X	색상 스포이드
Texture Move	R Click	텍스처 이동
Texture Rotate	Ctrl R Click	텍스처 회전
Texture Scale	Shift R Click	텍스처 크기

| Texture Paint 텍스처페인트

| Seam 심 (솔기, 절개선)



Dish Painting

| 단축키 Shortcutkey

Texture Paint mode		
Brush Radius	F	브러시 크기
Brush Strength	Shift F	브러시 세기

| UV Unwrapping uv 언래핑 방법



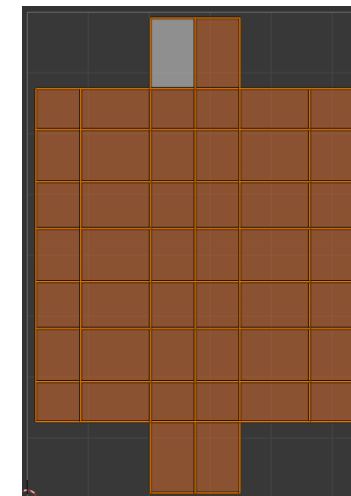
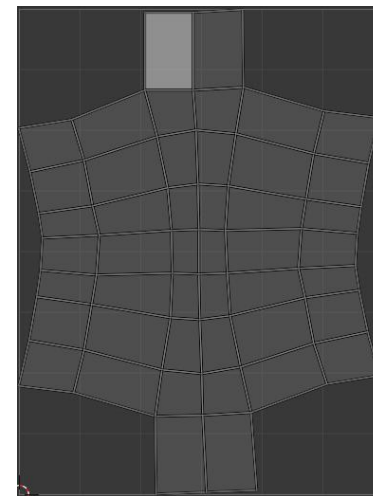
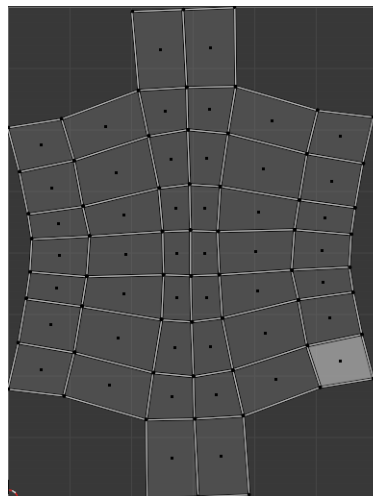
Soupcup Painting

| UV에 mark seam할 때 고려해야할 점 Mark seam for UV unwrapping

1. 잘 안 보이는 곳
2. 왜곡을 최소화 할 수 있는 곳
3. 최소한의 아일랜드

| 전개도를 사각형 그리드로 펼치는 방법 How to make a rectangular grid for UV maps

1. 기준이 되는 칸을 직사각형으로 만들기
 - 가로선은 우클릭에 Align Horizontally
 - 세로선은 우클릭에 Align Vertically
2. 전체를 기준이 되는 칸에 따라하기
 - 기준이 되는 칸을 활성화 한 상태로 전체선택
 - 우클릭에 Follow Active Quads



| Curve - Radius 커브의 래디어스(두께)



Kettle



Cooking Tools

| Screw Modifier 스크류 모디파이어



Calendar



Clock

| View – 3D Cursor 뷰 – 3D 커서

| Celtic Links 켈틱(켈트족의) 링크

| Auto Merge Vertices 점이 겹쳐지면 자동으로 합침

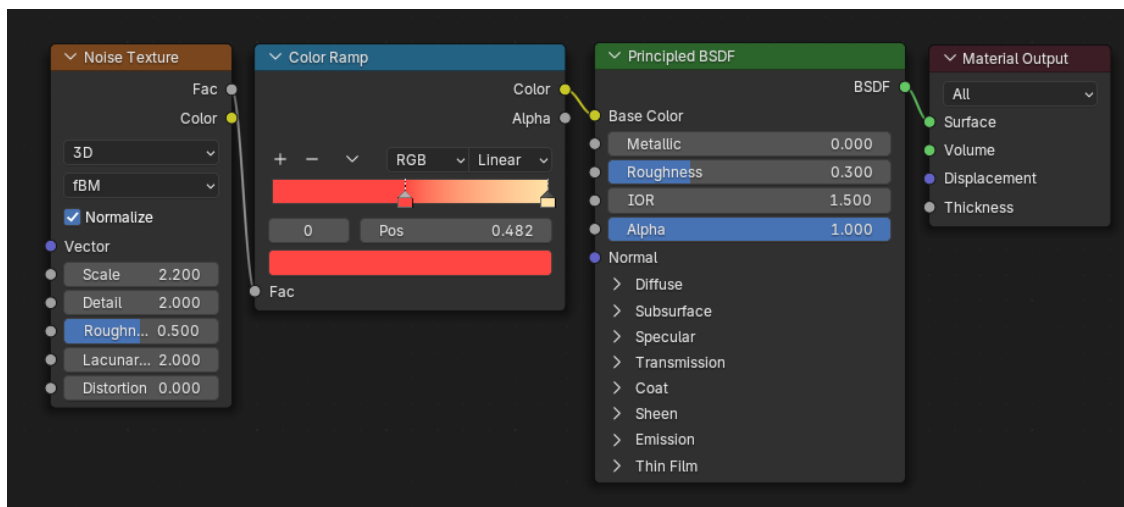


Apple Basket

| 단축키 Shortcutkey

Edit mode – Curve		
Radius	Alt S	커브 두께

| Material Node - Apple



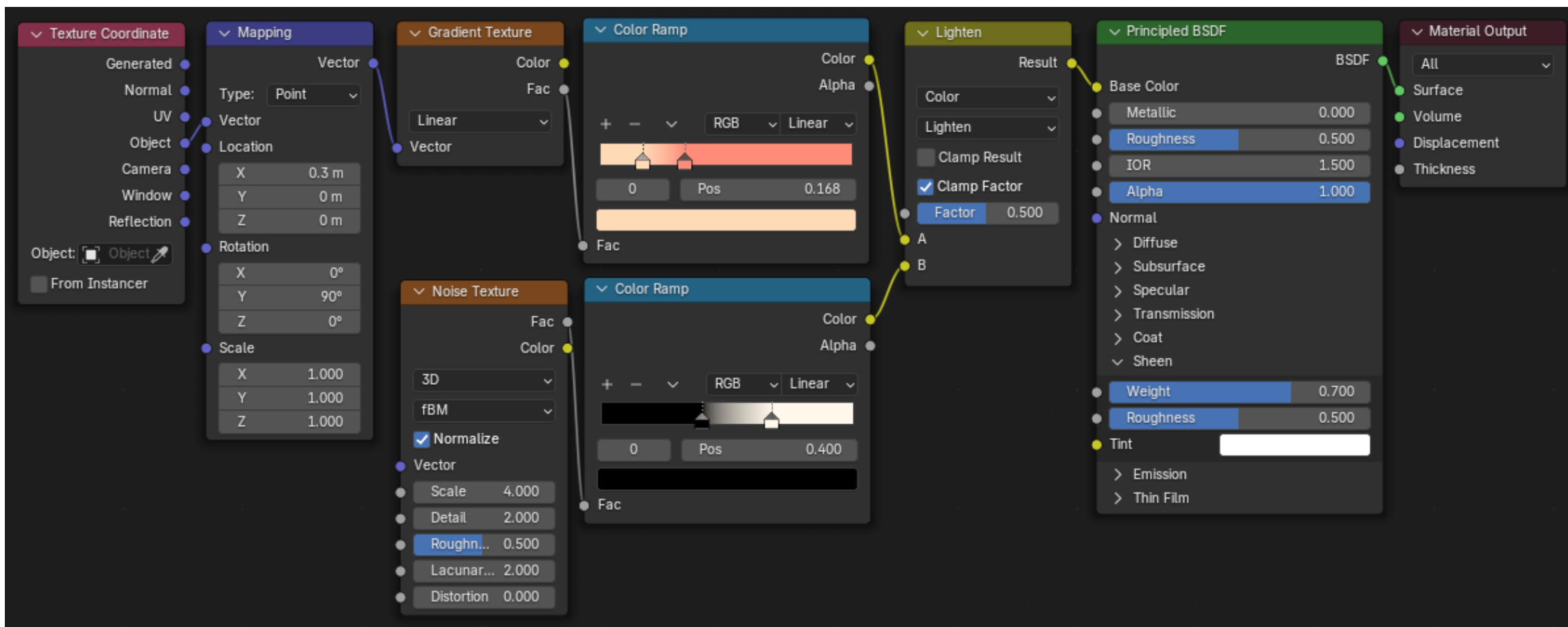


Peach Basket

| Clear Parent 페어런츠 연결 분리하기

| Gradient Texture 그라디언트 텍스처

| Material Node - Peach





Weaving Basket

| Tissue Addons – Tessellate 티슈 애드온 - 테셀레이트

| Weld Modifier 웰드 모디파이어

| Select Similar 비슷한 요소 선택

| 단축키 Shortcutkey

Edit mode		
Select Similar	Shift G	비슷한 요소 선택



Vase

| Array Modifier 어레이 모디파이어

| Empty 엠티



Plant. Big



Plant. Hanging

| Simple Deform Modifier 심플 디폴 모디파이어

| Curve Modifier 커브 모디파이어