

## blender 실습 3

---

1. 3D 그래픽에서 모델링 후 실제와 똑같이 텍스처를 입혀도 실사와 동떨어진 3D 그래픽이라는 느낌이 드는데 그 이유는 겉표면이 아주 매끈하고 흠집, 결 등이 없기 때문이다. 실제 모델에 흠집, 결 등을 추가하지 않아도, 흠집, 결 등으로부터 생기는 사소한 그림자를 만들어 작은 요철, 흠집, 결 등을 표현해 실사같은 느낌을 주는 기술은?

1. render
2. material
3. spot
4. normal map +++

2. blender 에서 제공하는 렌더링 엔진 중 반사, 그림자 처리 등에 실제 물리와 비슷한 처리를 하기보다는 최대한 빨리 최대한 비슷하게 처리하는데 중점을 둔 렌더 엔진은?

1. defalut 엔진
2. eevee +++
3. cycles
4. v-ray

3. blender 에서 기본 제공하는 렌더링 엔진 중 반사, 그림자 처리 등에 실제 물리와 비슷한 처리를 해 시간은 매우 오래 걸리지만 실사와 비슷한 결과물을 만들어 주는 렌더 엔진은?

1. defalut 엔진
2. eevee
3. cycles +++
4. v-ray

4. blender에서 특정 영역에 안개같은 입자들이 차 있는 느낌을 주고 싶을 때 사용하는 기술은?

1. area
2. space
3. fog
4. volume +++