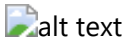


4. 블렌더 활용 실습

1. 다음과 같이 건물 모델의 벽에 붙인 그림을 3D에서는 특별히 무엇이라 부르는가?



1. pic
2. texture ++++
3. uv
4. jpg

2. 건물 모델의 벽에 texture를 붙이기 위해 생성한 전개도를 부르는 말은?

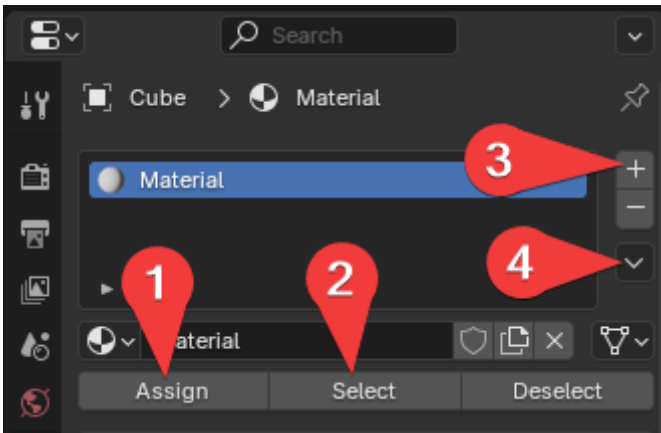
1. pic
2. texture
3. uv map ++++
4. jpg

3. 하나의 mesh로 책상을 만들기 위해 다리를 뺏아내는 경우 mesh를 여러 개로 나누기 위해

사용하는 기술과 단축키로 옳은 것은?

1. loop cut, ctrl + L
2. knife, ctrl + L
3. loop cut, ctrl + R + + + +
4. knife, ctrl + K

4. 하나의 **mesh object**에 여러 개의 재질을 사용하려 한다. 새 재질을 추가하기 위해 눌러야 하는 버튼은?



1. 1
2. 2
3. 3 + + + +
4. 4

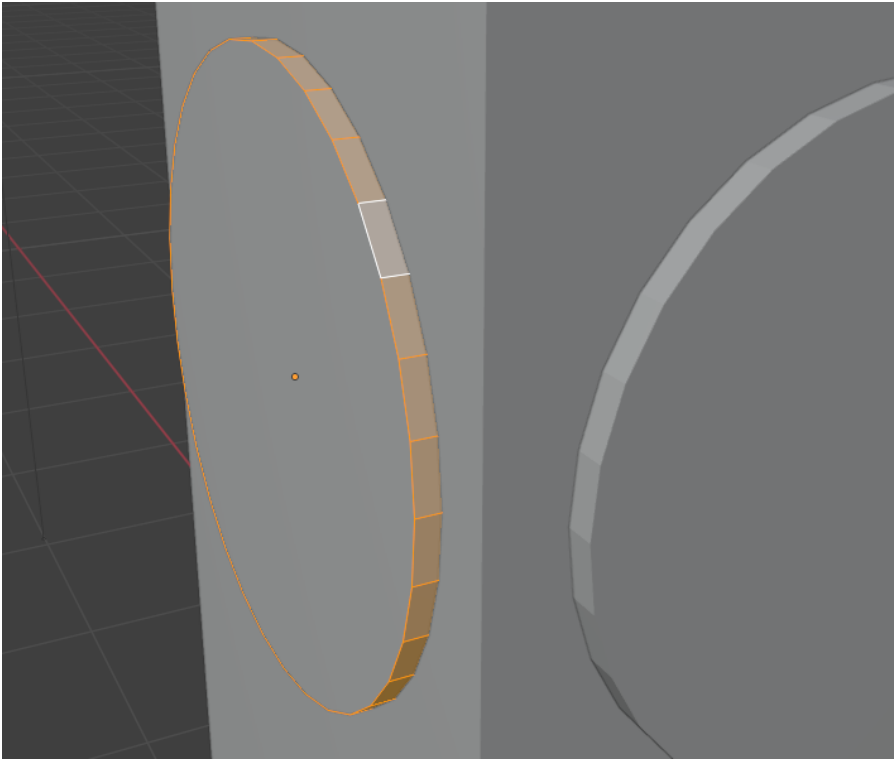
5. mesh의 크기를 조절한 후 ctrl + A키를 눌러 apply - scale로 scale을 재설정하는 이유는?

1. 크기가 변경되었다고 조명에 알려준다.
2. 크기가 변경되었다고 카메라에 알려준다.
3. UV맵을 펼 때 크기가 변경된 사항이 적용되도록 하기 위해 ++++
4. blender에서 발생하는 오류를 막기 위해

6. 창문 등을 위해 벽에 구멍을 뚫을 때 사용하는 기능은?

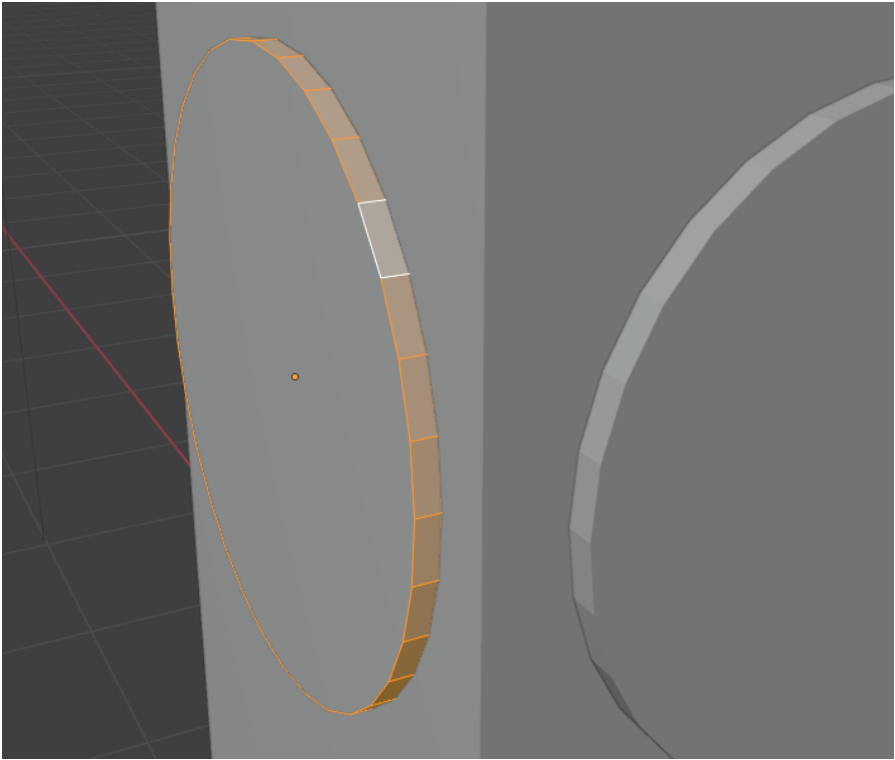
1. merge(합치기)
2. loop cut
3. extrude
4. boolean ++++

7. 다음 그림과 같이 연결된 면을 한 번에 선택하는 기능의 용어는?



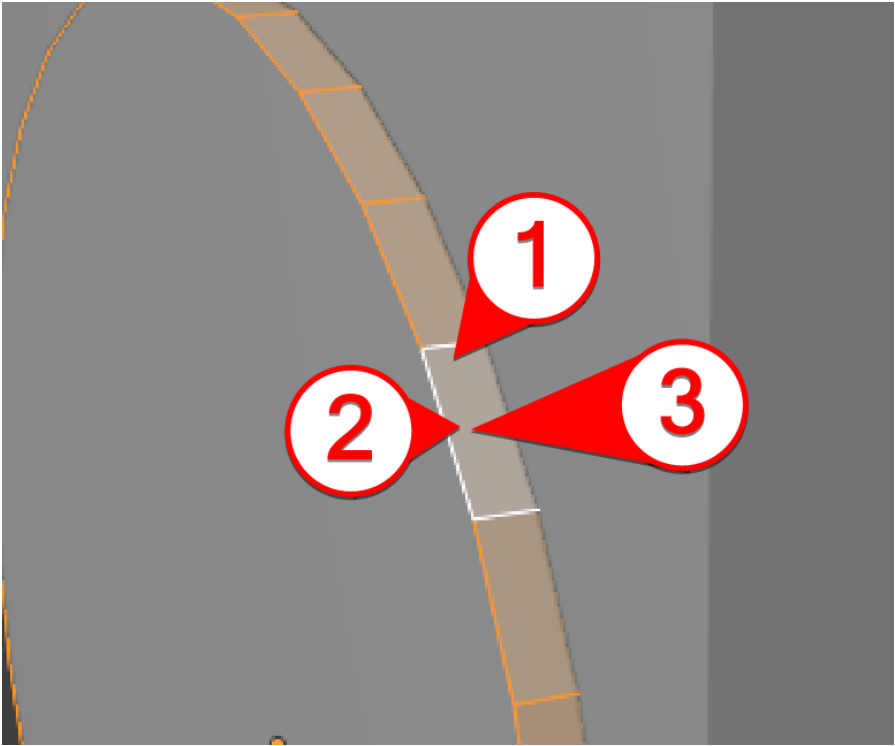
1. select all
2. loop cut
3. select loop + + + +
4. boolean

8. 다음 그림과 같이 연결된 면을 한 번에 선택하는 방법은?



1. ctrl 키를 누른 채로 LMB로 면을 누른다.
2. alt 키를 누른 채로 LMB로 면을 누른다. ++++
3. shift 키를 누른 채로 LMB로 면을 누른다.
4. 면을 더블클릭한다.

9. 다음 그림과 같이 연결된 면을 한 번에 선택하는 select loop 기능을 사용하려 할 때 정확하게 눌러야 하는 곳은?



1. 1 +++++

2. 2

3. 3

10. select loop 기능을 쓰기 어려워 면을 하나하나 선택하려 한다. 이 때 한 면을 선택하고 이 면이 계속 선택되게 만들면서 다른 면도 선택에 포함하려 할 때 LMB와 같이 눌러야 하는 키는?

1. ctrl

2. alt

3. shift + + + +

4. ctrl + alt