

blender 실습 1

1. LMB는 무엇의 약자인가?

1. Large Mouse Button
2. Left Mouse Button +++
3. Left Move Button
4. Light Move Button

2. MMB를 누르라고 적혀 있으면 마우스의 어떤 부분을 눌러야 하나?

1. 왼쪽 버튼
2. 왼쪽 버튼과 오른쪽 버튼을 동시에
3. 마우스 휠 +++
4. 오른쪽 버튼

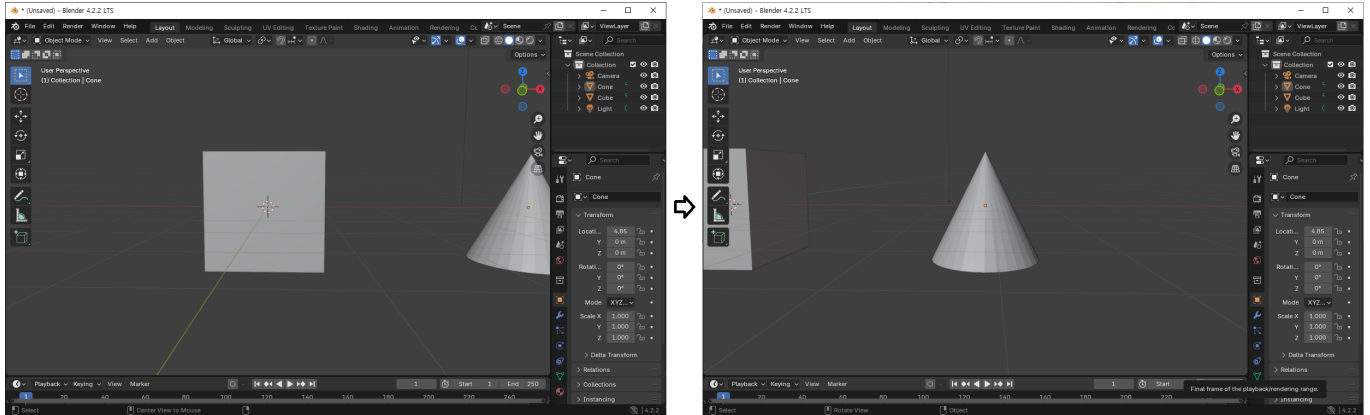
3. cube가 하나 있는 경우 이 큐브를 확인하기 위해 궤도식 회전 (orbit)을 하려 한다. 가장 좋은 방법은?

1. 왼쪽 버튼으로 화면을 눌러 돌린다.
2. shift + 왼쪽 버튼으로 화면을 눌러 돌린다.
3. 오른쪽 버튼으로 화면을 눌러 돌린다.
4. 마우스 휠로 화면을 눌러 돌린다. +++

4. 궤도식 회전 (orbit)을 하면 어느 한 점을 중심으로 카메라가 일정거리를 두고 회전하게 된다. 이 때 회전 중점을 바꾸고 싶다면 어떻게 해야 하나?

1. 원하는 중점에 마우스를 위치하고 MMB를 누른다.
2. 원하는 중점에 마우스를 위치하고 Alt + MMB를 누른다. +++
3. 원하는 중점에 마우스를 위치하고 LMB를 누른다.
4. 원하는 중점에 마우스를 위치하고 Alt + LMB를 누른다.

5. 현재 화면에서 오른쪽에 반만 보이는 object를 화면 가운데에 보이도록 하고 싶으면 panning을 해야 한다. 패닝하는 방법은?



1. MMB를 누른 채로 마우스를 움직인다.
2. LMB를 누른 채로 마우스를 움직인다.
3. Shift를 누른 상태에서 MMB를 꼭 누르고 (떼지않고) 마우스를 움직인다. +++
4. Shift를 누른 상태에서 LMB를 꼭 누르고 (떼지않고) 마우스를 움직인다.

6. zoom in / zoom out 하는 방법으로 틀린 것은?

1. 마우스 휠을 돌린다.
2. 숫자 키패드에서 + 키나 - 키를 누른다.
3. 마우스 휠을 누르고 움직인다. +++
4. Ctrl + MMB를 하고 마우스를 위아래로 움직인다.

7. 작업하다 보니 많은 수의 mesh들을 만들게 되었다. 이 mesh들과 카메라, 조명까지 모두 한 화면에 표시되도록 zoom out 하는 가장 빠르고 쉬운 방법은?

1. / 키를 누른다.
2. . 키를 누른다.
3. * 키를 누른다.
4. home 키를 누른다. +++

8. 작업하면서 zoom in / out 을 여러 번 하다보니 어느 순간부터 zoom in 이 제대로 안되었다. 이 문제를 가장 빠르게 해결하는 방법은 ?

1. zoom in하고 싶은 mesh를 선택하고 / 키를 누른다.
2. zoom in하고 싶은 mesh를 선택하고 . 키를 누른다. +++
3. zoom in하고 싶은 mesh를 선택하고 * 키를 누른다.
4. zoom in하고 싶은 mesh를 선택하고 home 키를 누른다.

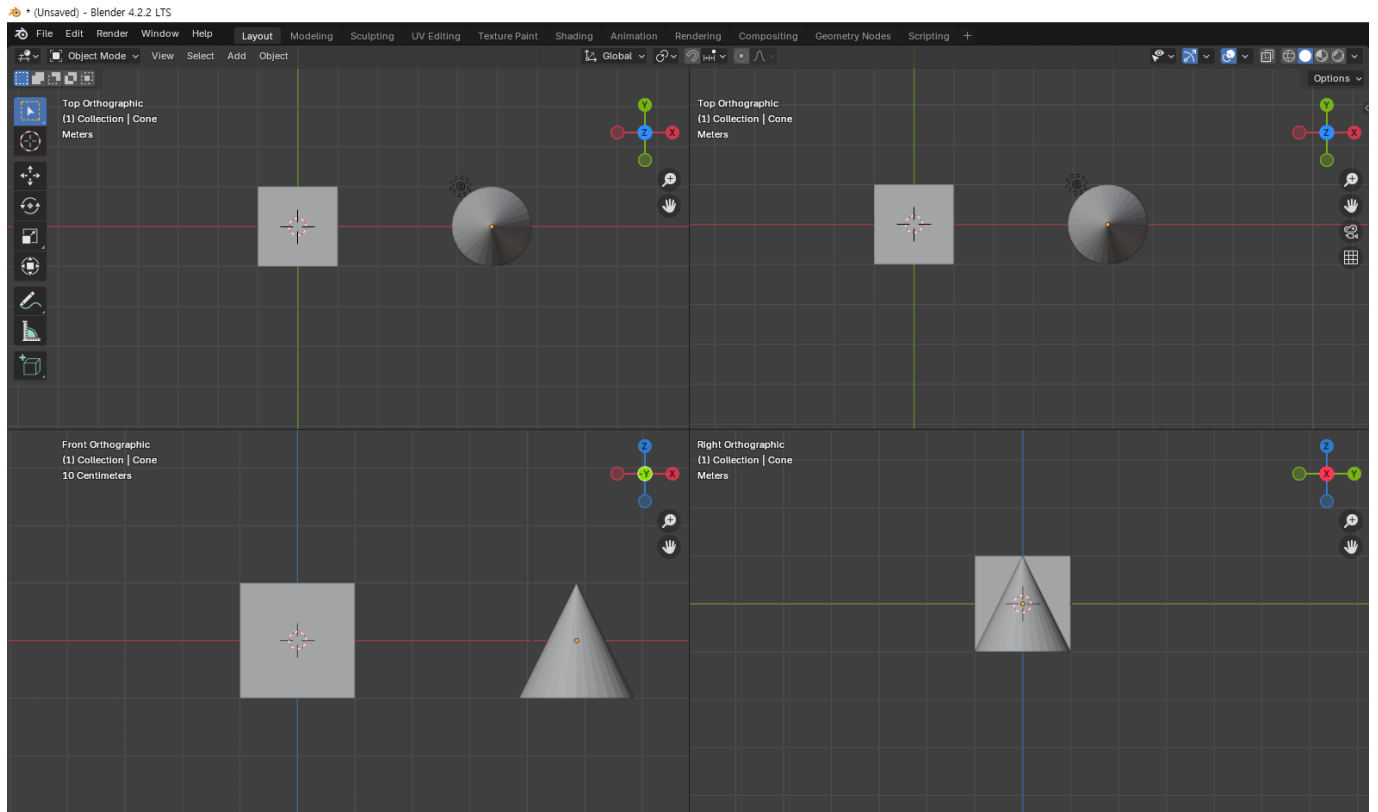
9. viewpoint를 설정하는 방법으로 틀린 것은 ?

1. Top view: 숫자키패드 7
2. Front view: 숫자키패드 5 +++
3. Right view: 숫자키패드 3
4. Bottom view: Ctrl + 숫자키패드 7

10. Top view로 보고 있다가 반대쪽인 bottom view로 바꾸고 싶거나, Left view로 보고 있다가 반대쪽인 right view로 바꾸고 싶거나, Front view로 보고 있다가 back view로 바꾸고 싶을 때 모든 경우에 한 번에 바꾸는 방법은 ?

1. 숫자키패드 5를 누른다.
2. 숫자키패드 9를 누른다. +++
3. 숫자키패드 .을 누른다.
4. 숫자키패드 -를 누른다.

11. 다음과 같이 quad view로 전환하는 방법은 ?



1. **ctrl + alt + q**를 누른다. +++
2. **ctrl + alt + v**를 누른다.
3. **ctrl + alt + 4**를 누른다.
4. **ctrl + alt + /**를 누른다.

12. 다음 줄 틀린 말은 ?

1. perspective: 입체적인 표현을 한다.
2. orthographic: 직교투영으로 표현한다.
3. perspective: top view, front view, right view에서 사용한다. +++
4. orthographic: 거리와 상관없이 물체의 크기를 똑같이 보여준다.

13. 오브젝트를 이동할 때 사용하는 키는 ?

1. **G**키 +++
2. **R**키
3. **A**키
4. **S**키

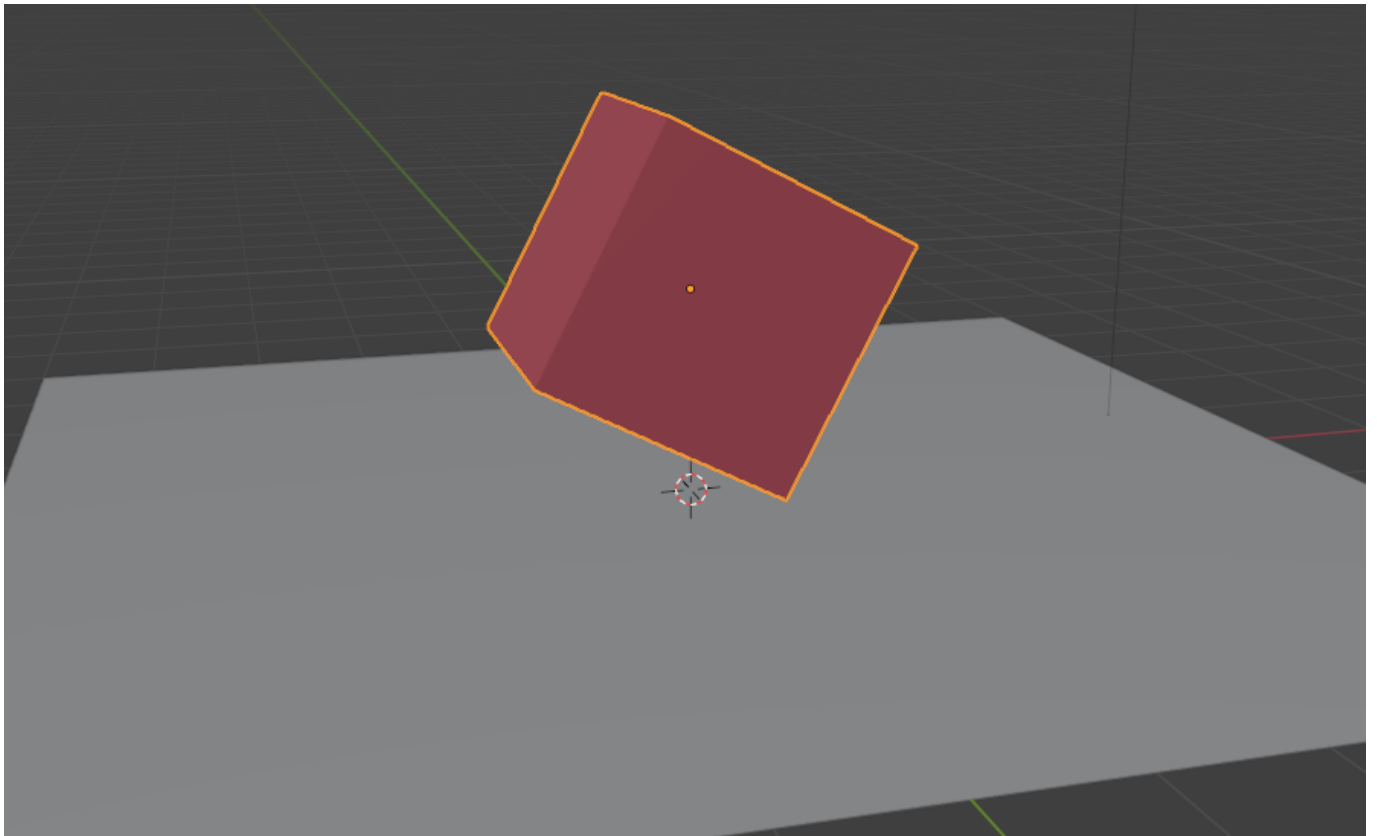
14. 오브젝트를 이동할 때 y축으로만 이동하려 한다. 이 경우 눌러야 하는 키는 ?

1. G키
2. X키
3. Y키 +++
4. Z키

15. 오브젝트를 이동할 때 x, y축으로만 이동하고 z축으로의 이동은 제한하려 한다. 이 경우 눌러야 하는 키는 ?

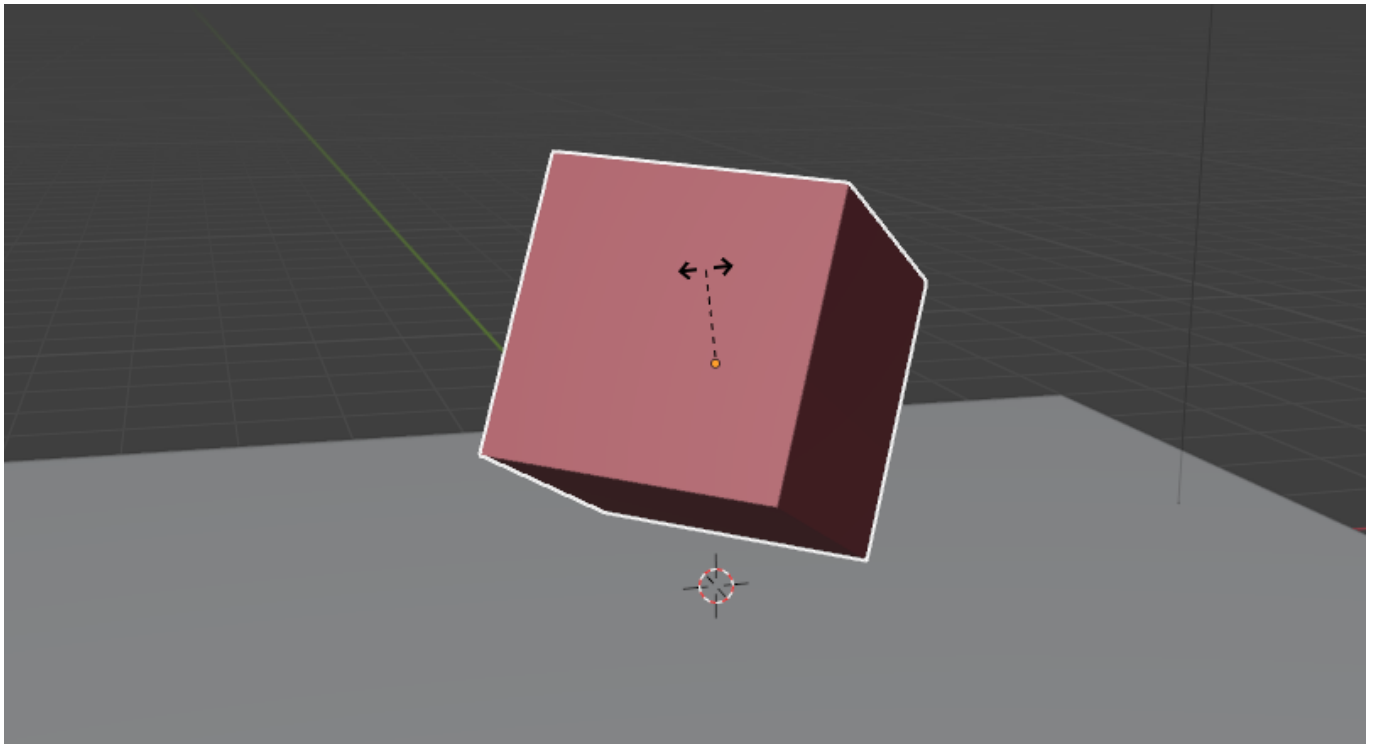
1. Ctrl + Z키
2. Z키
3. Alt + Z키
4. Shift + Z키 +++

16. 아래 그림과 같이 cube가 회전되어 있을 때 바닥과 평형을 이루도록 하는 방법은 ?



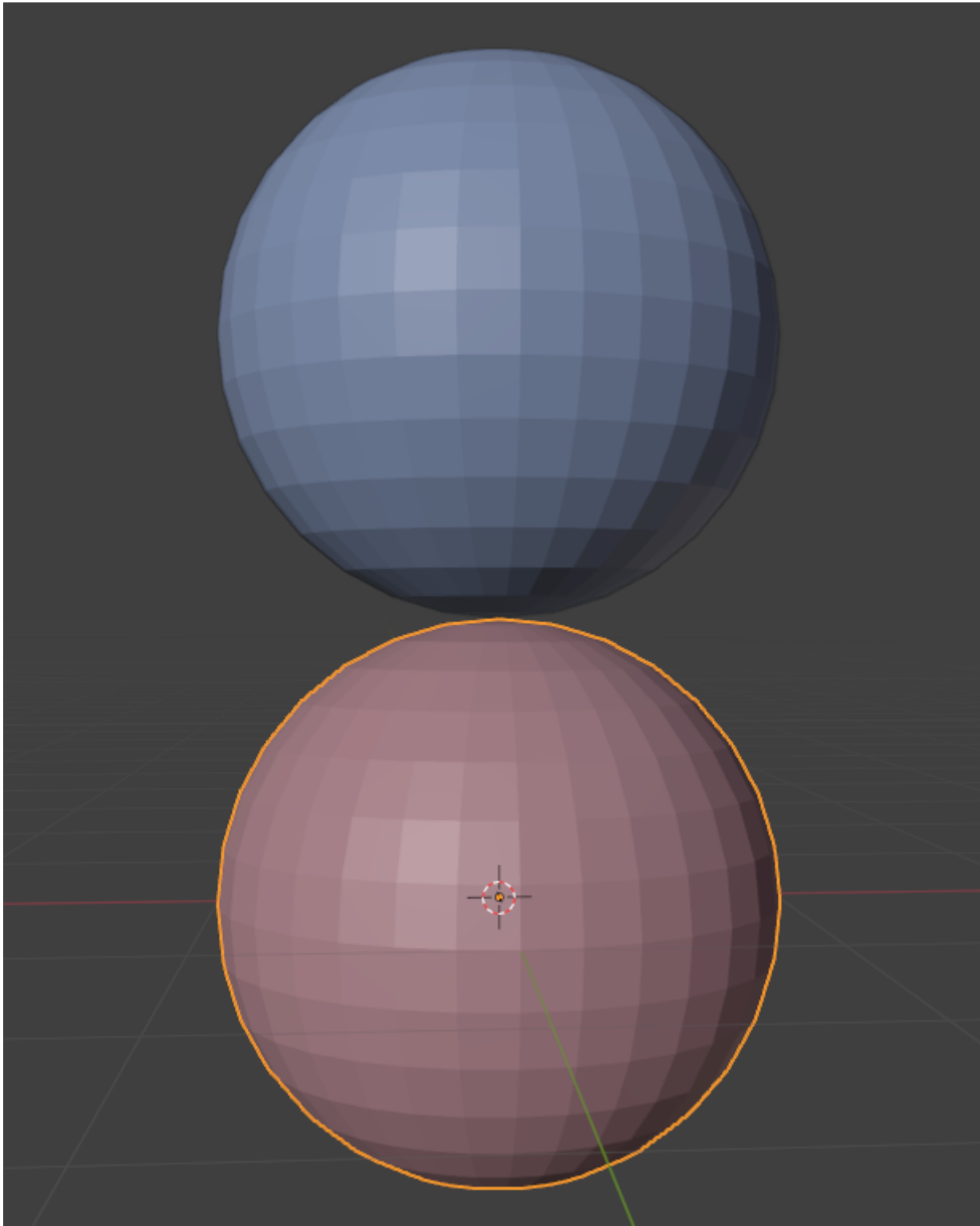
1. G키를 눌러 회전시킨다.
2. R키를 눌러 회전시킨다. +++
3. B키를 눌러 회전시킨다.
4. A키를 눌러 회전시킨다.

17. 위 문제의 답과 같이 회전시켰더니 오히려 더 이상한 방향으로 회전되었다. 바닥과 평형을 이루도록 회전시키는 방법은 ?



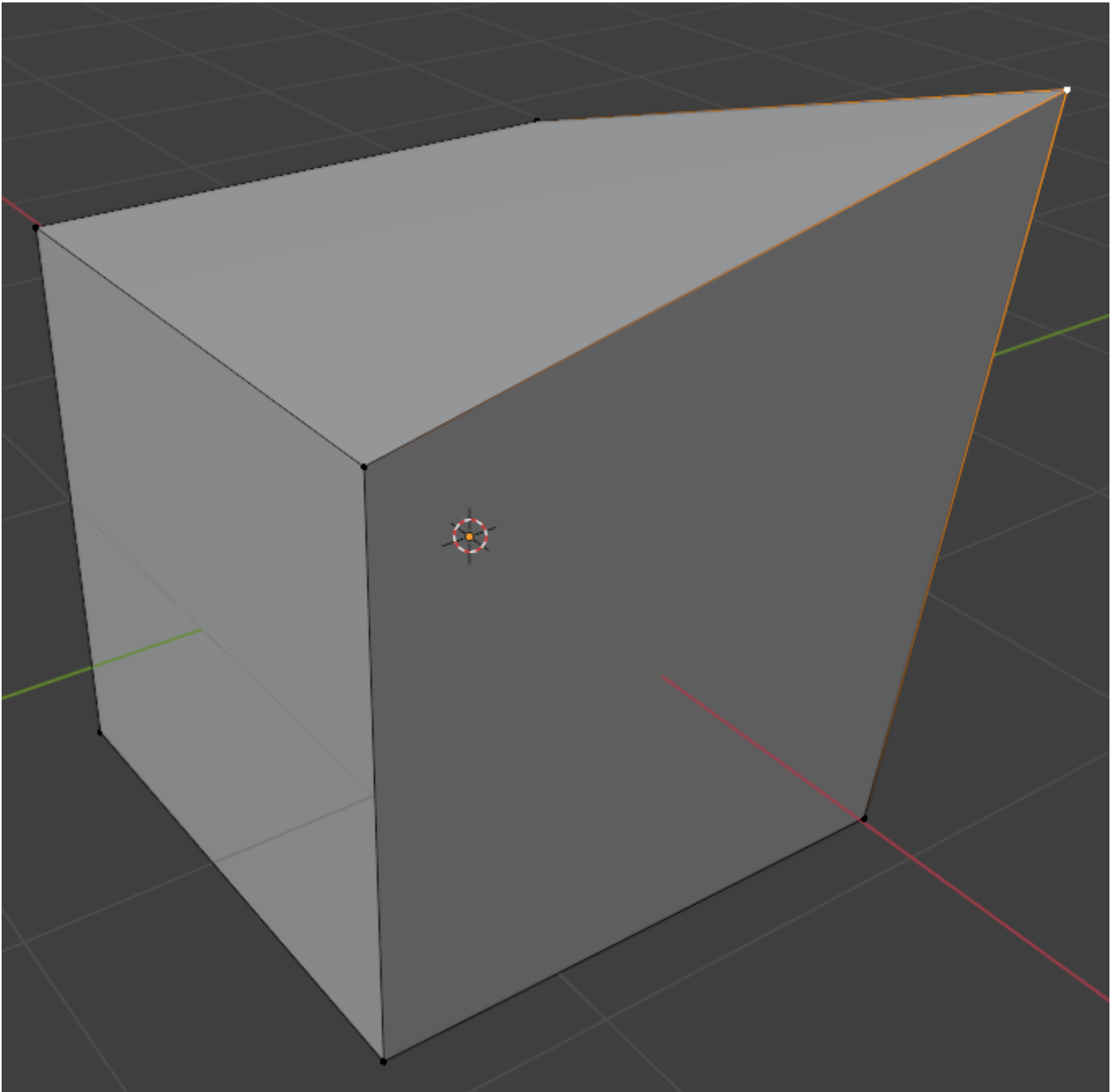
1. X키를 눌러 X축을 기준으로 회전시킨다.
2. Y키를 눌러 Y축을 기준으로 회전시킨다. +++
3. Z키를 눌러 Z축을 기준으로 회전시킨다.
4. blender는 무료 프로그램이라 이런 문제는 해결할 수 없다.

18. 아래와 같이 눈사람을 만들었는데 아래에 있는 sphere(구)를 좀 더 크게 해주고 싶을 때 사용할 수 있는 방법은 ?



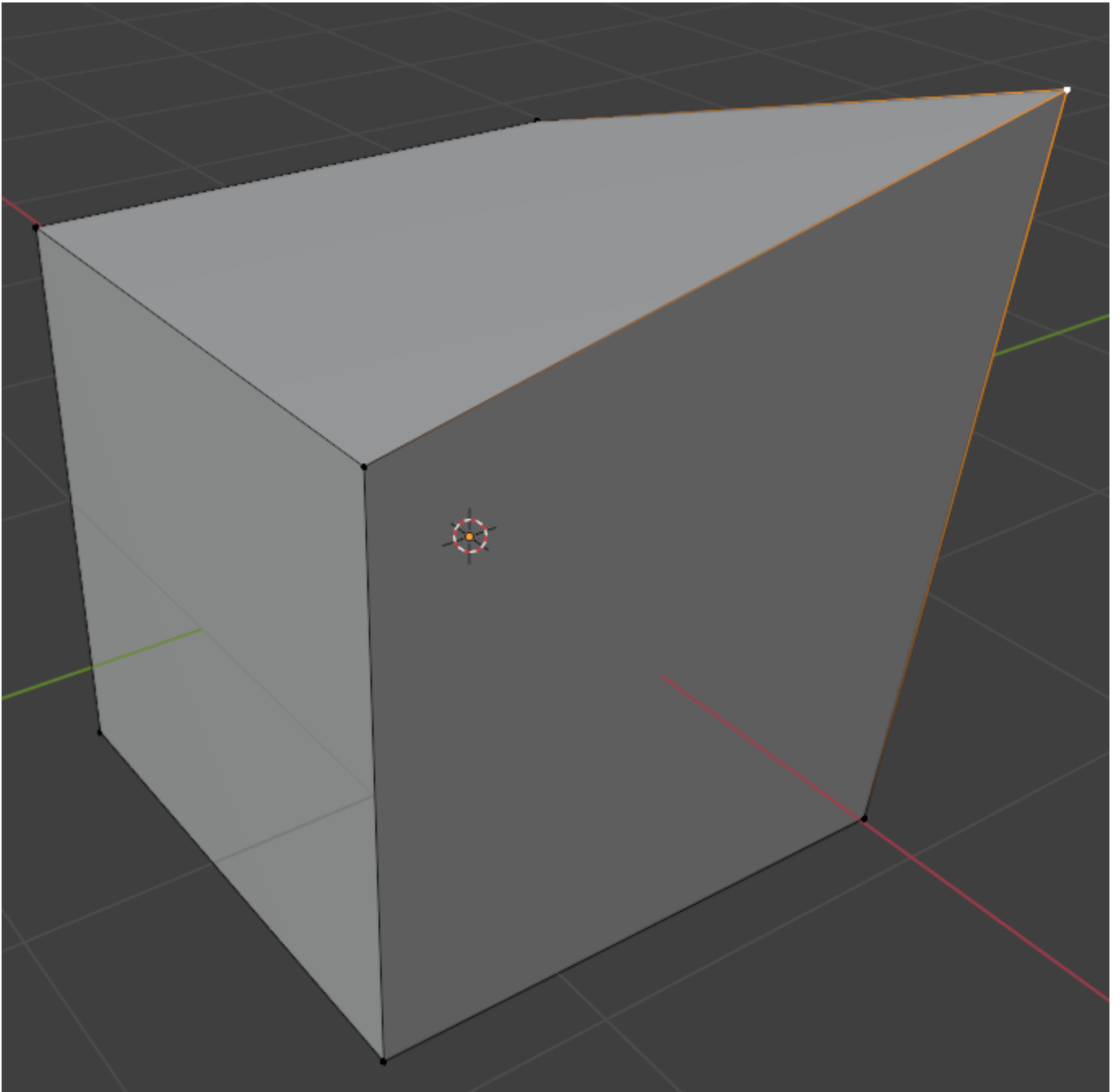
1. 아래에 있는 sphere를 선택하고 **G**키를 눌러 약간 키워준다.
2. 아래에 있는 sphere를 선택하고 **R**키를 눌러 약간 키워준다.
3. 아래에 있는 sphere를 선택하고 **S**키를 눌러 약간 키워준다. +++
4. 아래에 있는 sphere를 선택하고 **A**키를 눌러 약간 키워준다.

19. 아래와 같이 어느 한 점의 위치를 변경하려 할 때 제일 처음 할 일은 ?



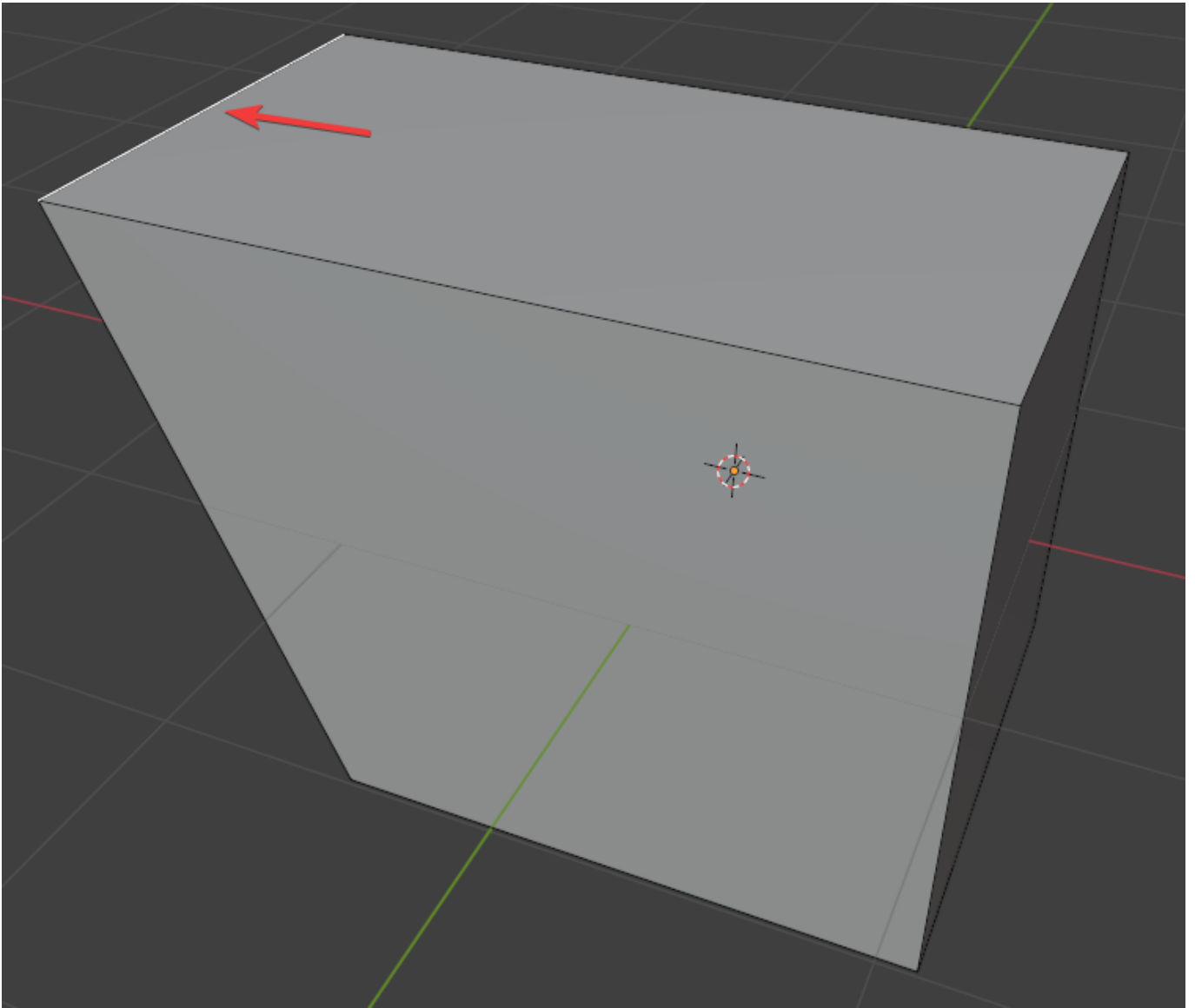
1. **e**키를 눌러 edit 모드로 들어간다.
2. **ctrl**키를 눌러 edit 모드로 들어간다.
3. **m**키를 눌러 edit 모드로 들어간다.
4. **tab**키를 눌러 edit 모드로 들어간다. +++

20. edit 모드 진입 후 아래와 같이 어느 한 점(vertex)의 위치를 변경하려 할 때 할 일은 ?



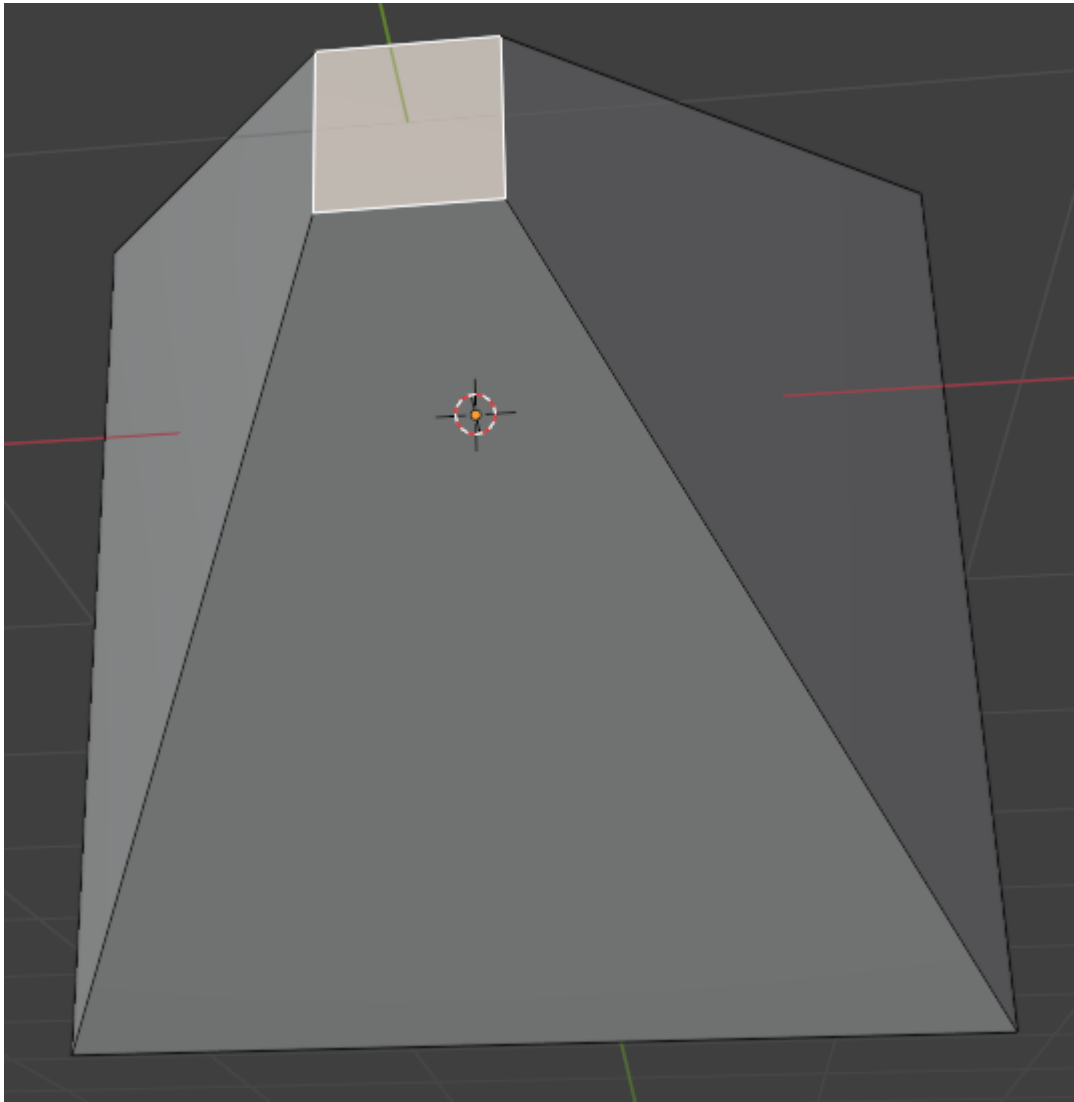
1. **p**키를 눌러 점편집 모드로 변경한다.
2. **1**키를 눌러 점편집 모드로 변경한다. +++
3. **2**키를 눌러 점편집 모드로 변경한다.
4. **3**키를 눌러 점편집 모드로 변경한다.

21. edit 모드 진입 후 아래와 같이 어느 한 선(edge)의 위치를 변경하려 할 때 할 일은 ?



1. **L**키를 눌러 선택편집 모드로 변경한다.
2. **1**키를 눌러 선택편집 모드로 변경한다.
3. **2**키를 눌러 선택편집 모드로 변경한다. +++
4. **3**키를 눌러 선택편집 모드로 변경한다.

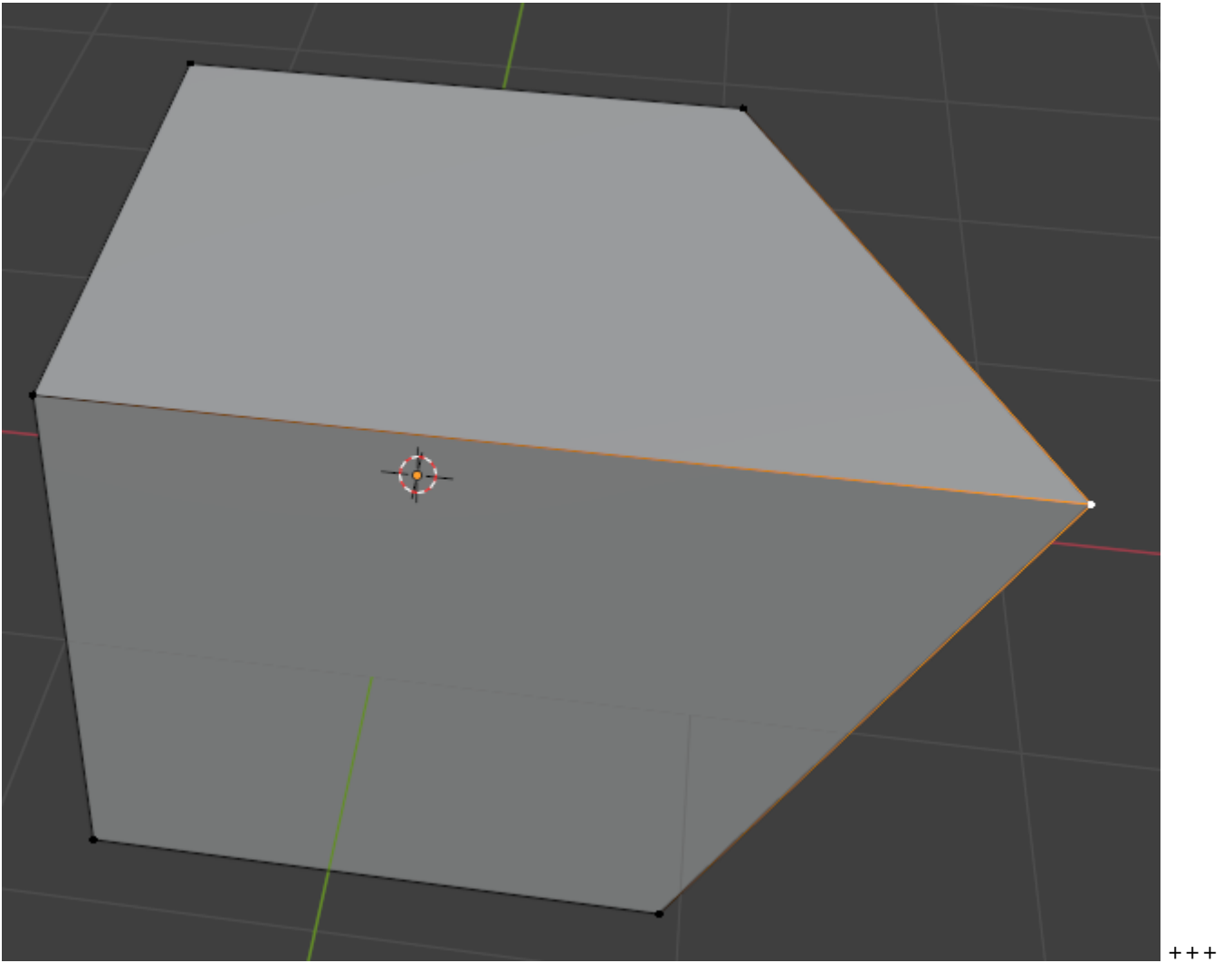
22. edit 모드 진입 후 아래와 같이 어느 한 면(face)의 크기를 변경하려 할 때 할 일은 ?



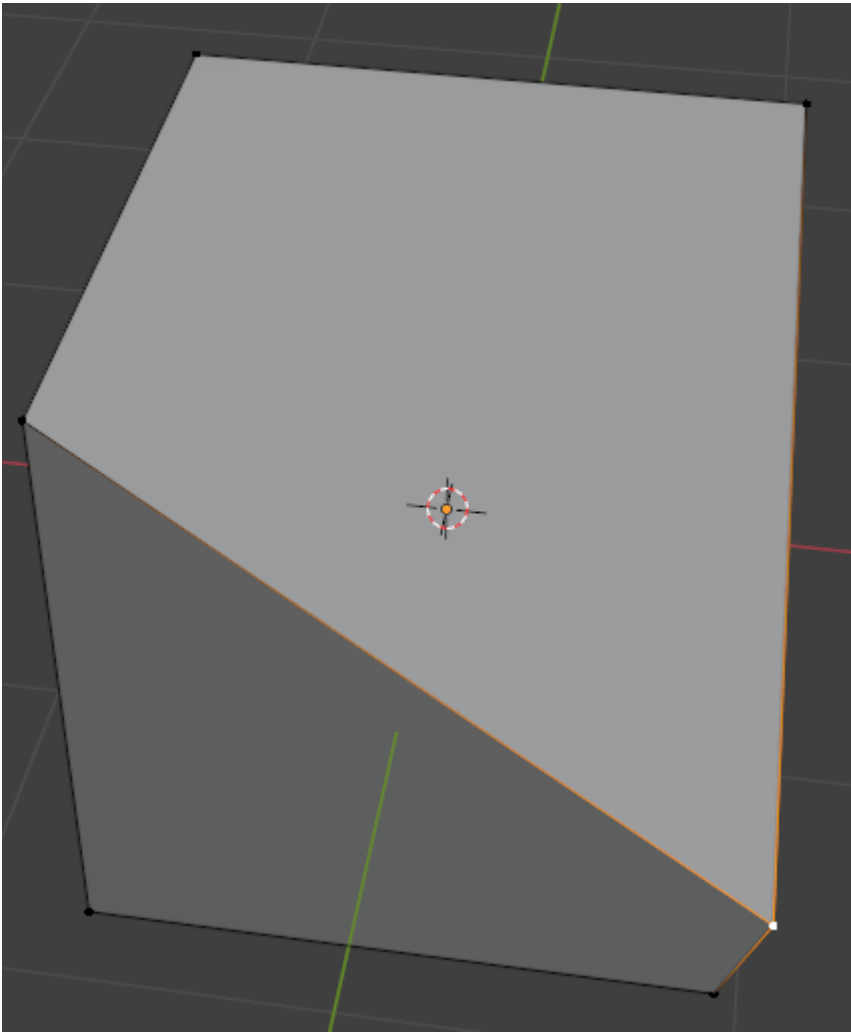
1. f키를 눌러 면편집 모드로 변경한다.
2. 1키를 눌러 면편집 모드로 변경한다.
3. 2키를 눌러 면편집 모드로 변경한다.
4. 3키를 눌러 면편집 모드로 변경한다. +++

23. 다음과 같이 작업했을 때 결과물은 ?

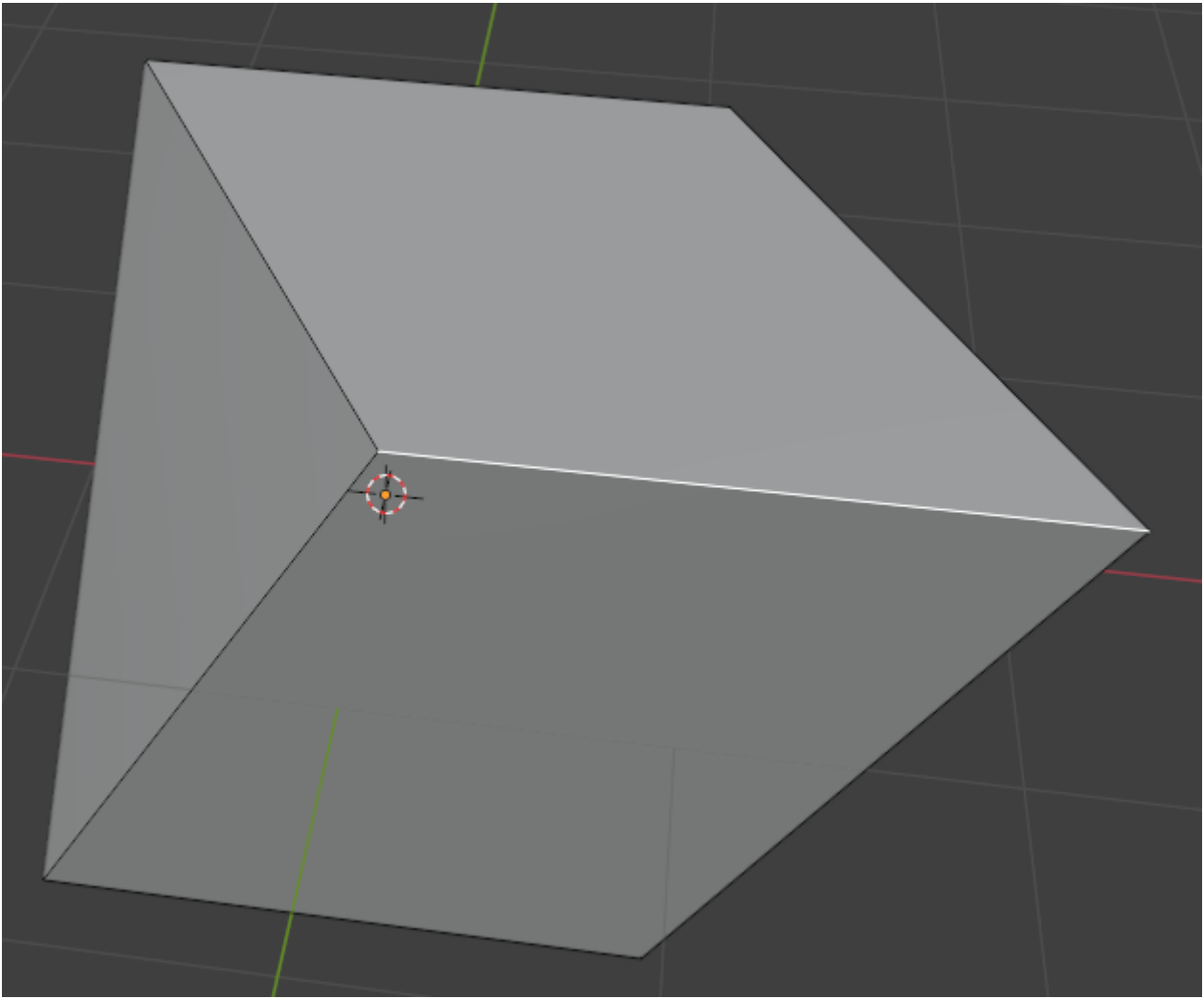
1. cube를 선택한다.
2. tab 키를 눌러 edit 모드로 들어간다.
3. 1키를 누른다.
4. 어느 한 점을 선택한다.
5. g키를 누른다.
6. x키를 누른다.
7. 마우스를 움직인다.



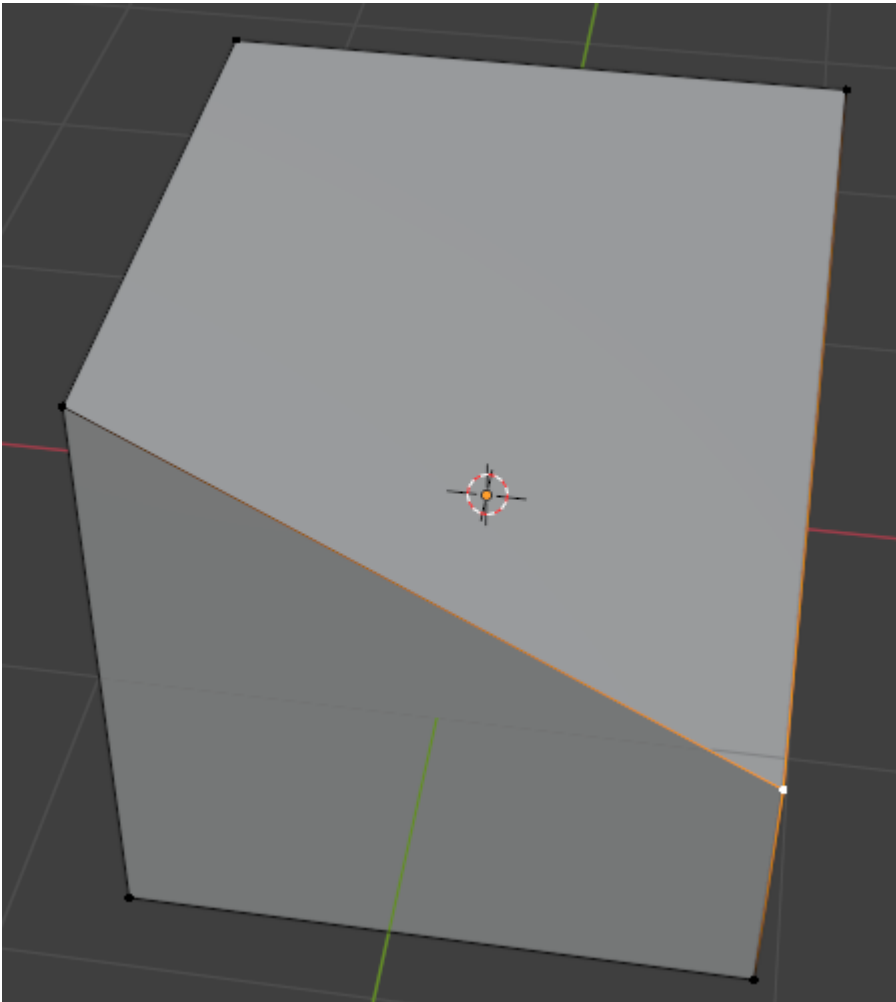
2.



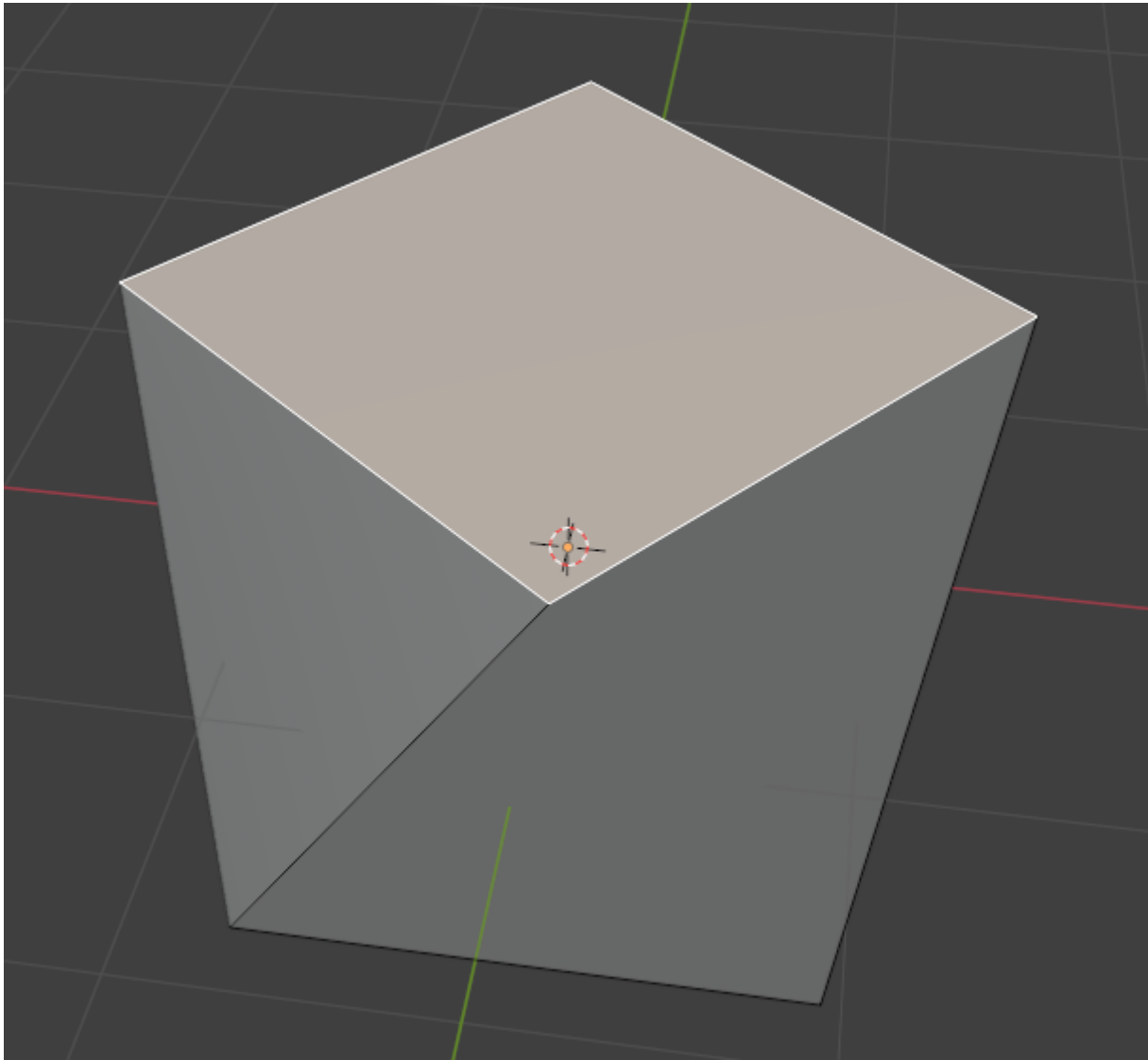
3.



4.

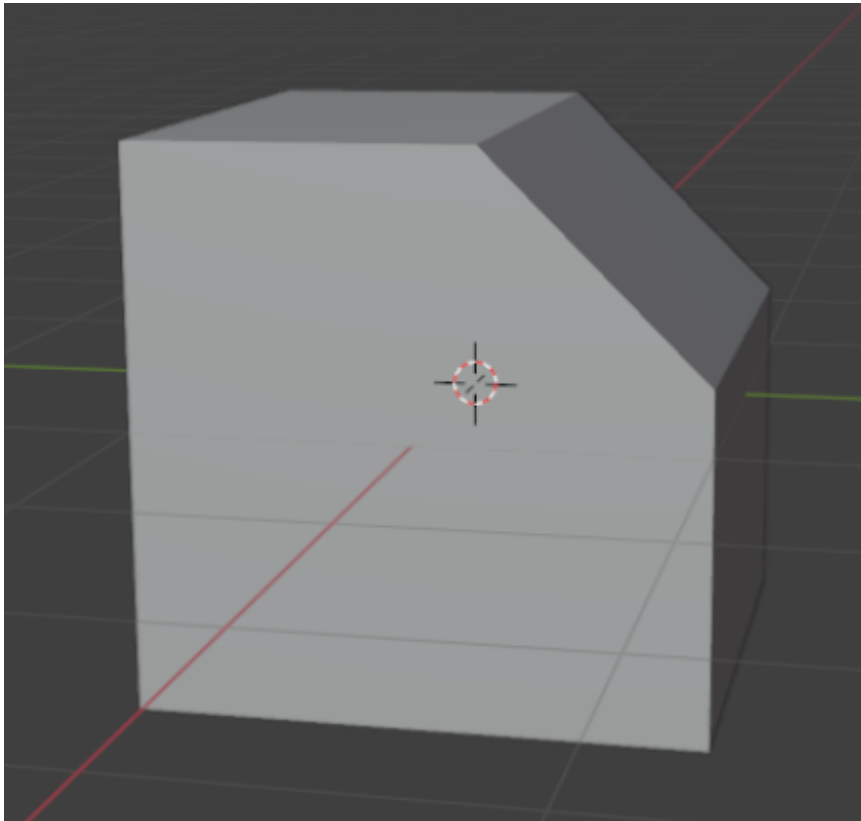


24. 다음과 같은 작업결과물을 만드는 작업을 순서대로 기술했다. 이 중 틀린 것은 ?



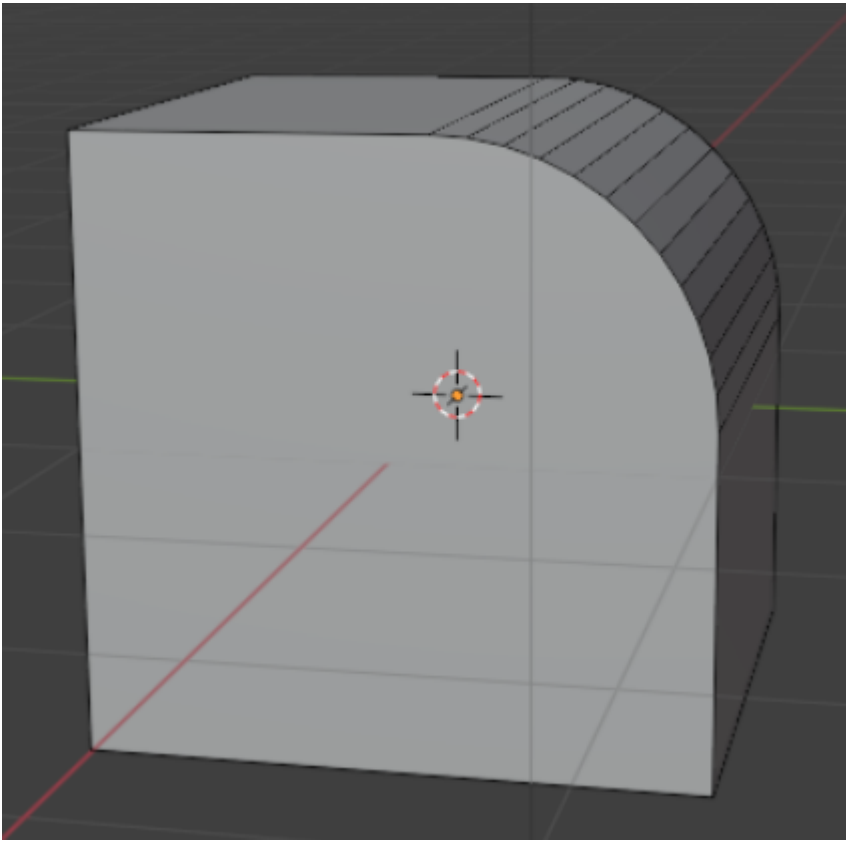
- cube를 선택한다.
- **tab**키를 눌러 편집 모드로 들어간다.
- 1. **3**키를 눌러 면편집 모드로 변경한다.
- 2. **r**키를 눌러 회전 기능을 활성화한다.
- 3. **ctrl + z**키를 눌러 z축 회전으로 설정한다. +++
- 4. 마우스를 움직여 선택된 면을 회전한다.

25. 다음 그림과 같은 편집과 방법을 올바르게 짝지은 것은?



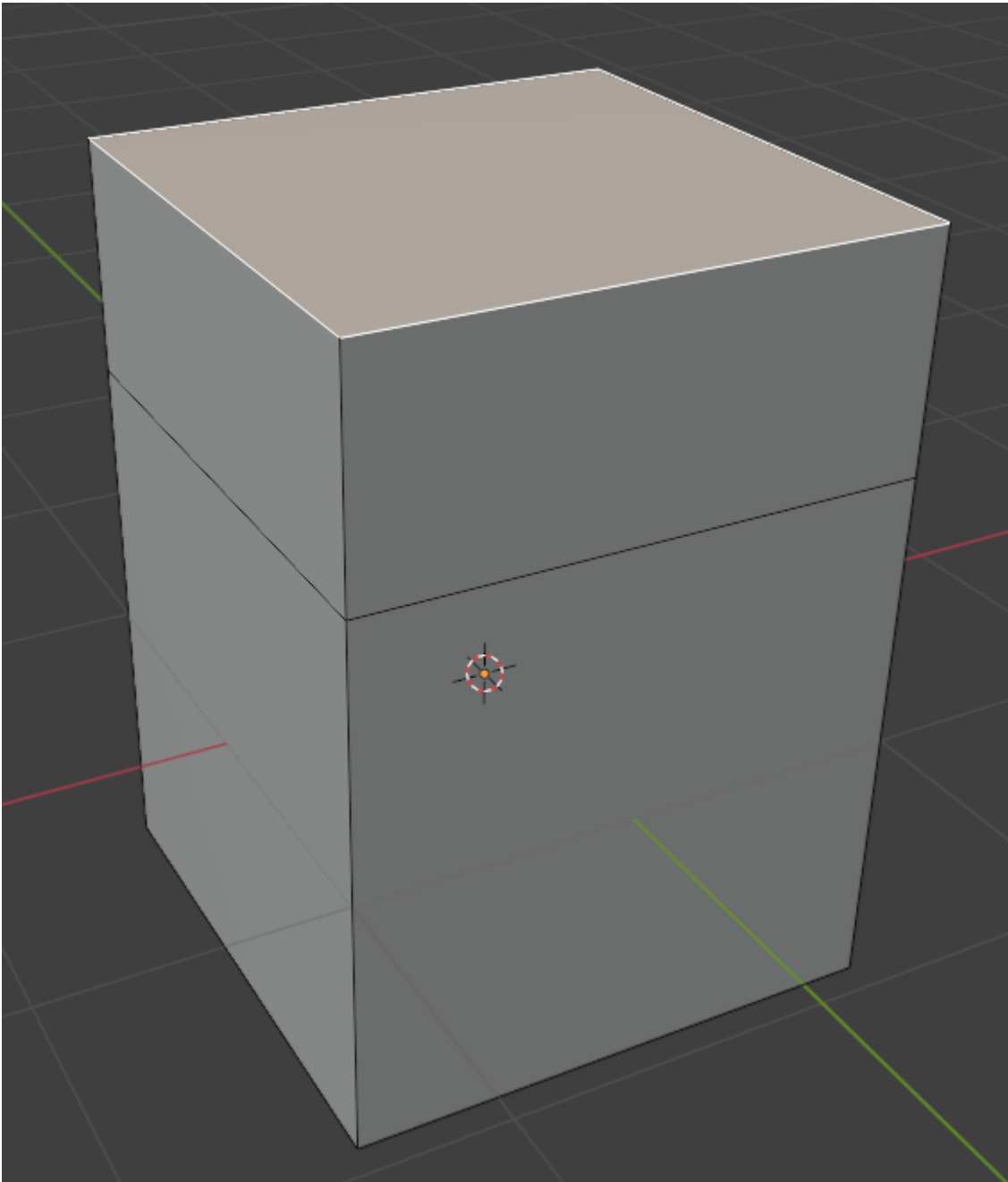
1. 모따기, `ctrl + v`키
2. 모깎기, `ctrl + v`키
3. 모따기, `ctrl + b`키 +++
4. 모깎기, `ctrl + b`키

26. 다음 그림과 같은 편집과 방법을 올바르게 짝지은 것은?



1. 모따기, 모깎기 후 마우스 휠
2. 모깎기, 모따기 후 마우스 휠 +++
3. 모따기, 모깎기 후 마우스 휠
4. 모깎기, 모따기 후 마우스 휠

27. 다음 그림과 같이 면을 도출(extrude)할 때 사용하는 키는?



1. e키| +++
2. x키
3. t키
4. r키

28. 면을 도출(extrude)시킨 직후 이 작업을 취소하려면 ctrl + z 키를 누른다. 그런데 이 때, ctrl + z 키를 2번 이상 눌러 그 면을 선택한 것까지 취소해야 한다. 그 이유는(답 2개)?

1. extrude는 메모리를 많이 차지하는 연산이므로
2. extrude는 CPU를 많이 차지하는 연산이라 정확하게 제거하지 않으면 앞으로 CPU를 더 많이 사용하기 때문

3. extrude는 면을 하나 더 생성하는 거라 나중에 이 면이 반드시 문제가 되기 때문에 완벽하게 제거하려고.
+++
4. extrude하면 바로 그 자리에 똑같은 면이 하나 더 생성되기 때문에 면이 하나 더 있는지 알아보기 어렵기
때문 +++

29. fbx는 무엇의 약자인가?

1. 약자가 아니다.
2. Face**B**ook e**X**tension
3. Film**B**ook e**X**tension
4. Film**B**o**X** +++