

2. 블렌더 기초 실습(2)

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

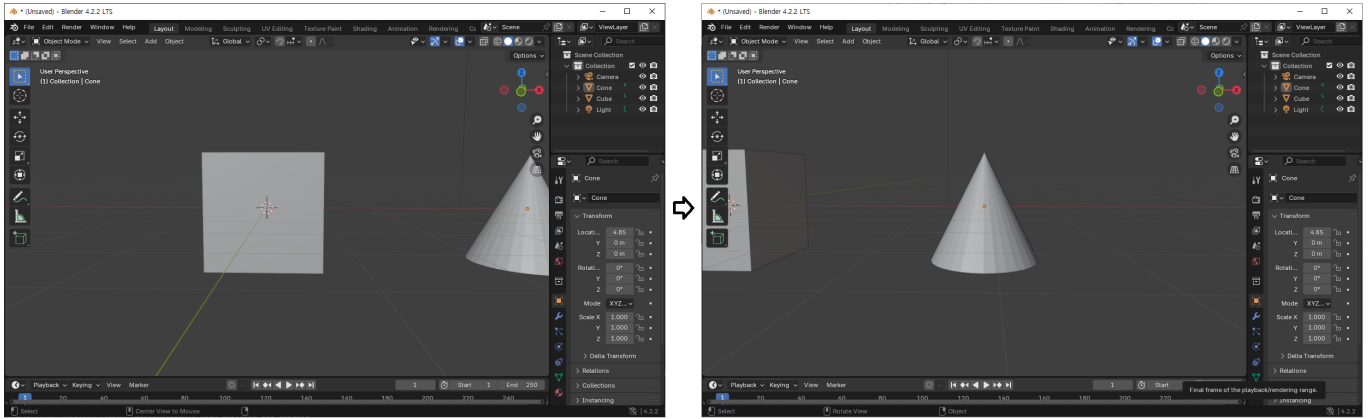
3. cube가 하나 있는 경우 이 큐브를 확인하기 위해 궤도식 회전(orbit)을 하려 한다. 가장 좋은 방법은?

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 꺾 누르고 (떼지않고) 마우스를 움직인다.
4. Shift를 누른 상태에서 LMB를 꺾 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 ?

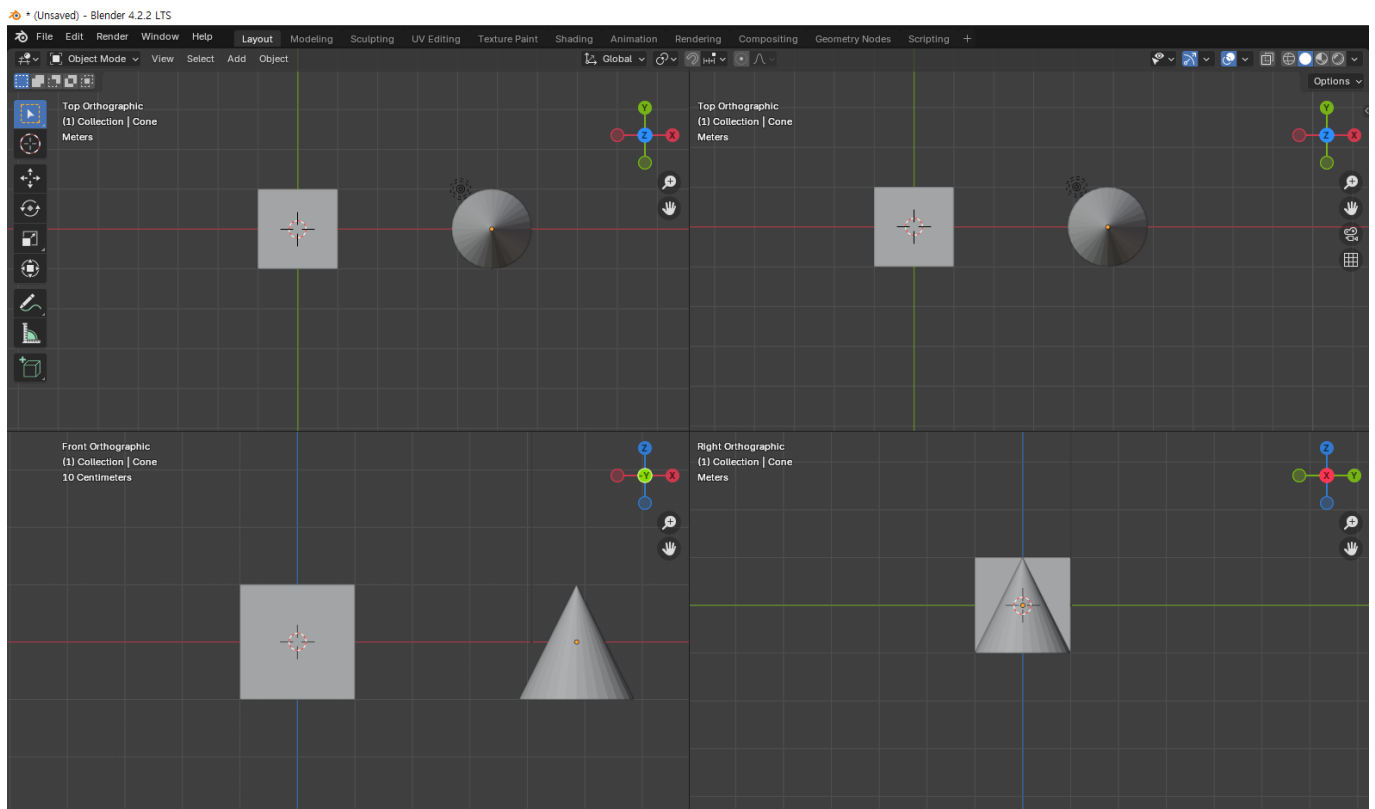
1. Top view: 숫자키패드 7

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 + q를 누른다. +++++
2. ctrl + alt + v를 누른다.
3. ctrl + alt + 4를 누른다.
4. ctrl + alt + /를 누른다.