

blendr 실습 2

1. 평면도 모델링을 위해 blender에 평면도를 올려놓는 메뉴는?

1. Add > Image > panel
2. Add > Image > Reference +++
3. Add > Image > Back
4. Add > Reference > Image

2. 평면도 모델링을 위해 벽을 세울 때 사용하는 기술은?

1. loop cut
2. extrude +++
3. array
4. boolean

3. extrude할 때 영향받는 방향을 x축 방향으로 고정하기 위해 사용하는 방법으로 옳은 것은?

1. e 키를 눌러 extrude를 시작하고 x 키를 누른다. +++
2. x 키를 눌러 extrude를 시작하고 x 키를 누른다.
3. e 키를 눌러 extrude를 시작하고 ctrl + x 키를 누른다.
4. x 키를 눌러 extrude를 시작하고 ctrl + x 키를 누른다.

4. blender에서 벽에 창문 구멍을 내기 위해 사용하는 기술은?

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

5. 디즈니에서 처음 상업화해 사용한 기술로, 재질을 시각화하기 위해 물리적인 속성을 이용하는 통일된 표현법은?

1. material
2. PBR +++
3. metallic
4. physical

6. 다음 중 PBR의 속성에 대한 설명 중 틀린 것은?

1. base color: 물체 고유색 표현
2. roughness: 표면의 거친 정도
3. metallic: 금속의 느낌인 정도
4. round: 표면의 둥근 정도 +++

7. model의 겉면에 붙이는 이미지를 무엇이라 부르나?

1. texture +++

- 2. picture
- 3. outer
- 4. uv

8. 육면체 모델의 경우, 각 면을 하나씩 전개도처럼 펴서 각각의 면에 이미지를 그린 후 다시 입히는 기법은?

- 1. texture
- 2. picture
- 3. outer
- 4. uv +++

9. 모델의 겉면에 자잘한 상처나 결이 있는 경우, 이것 모델에 전부 다 반영하면 처리 속도가 너무 느려져, 이를 막고자 그런 자잘한 상처나 결을 그림자로 표현해 입체감을 주는 방법으로 실사 느낌을 주는 효과적인 기법은?

- 1. roughness
- 2. material
- 3. normal map +++
- 4. uv

10. light 중 전구와 같은 효과의 조명이며, 있는 곳에서 멀어질수록 점점 어두워지는 조명은?

- 1. point +++
- 2. sun
- 3. spot
- 4. area

11. light 중 공연장의 스포트라이트 느낌을 주는 조명은?

- 1. point
- 2. sun
- 3. spot +++
- 4. area

12. light 중 멀리 있는 태양과 같이 위치는 전혀 상관없고 각도만 중요하며 화면 전체에 일정한 밝기를 제공하는 조명은?

- 1. point
- 2. sun +++
- 3. spot
- 4. area

13. light 중 창문을 통해 빛이 들어오거나 TV나 모니터에서 퍼져나오는 빛을 표현할 때 사용하는 조명은?

- 1. point
- 2. sun
- 3. spot

4. area +++