

3. 블렌더 기초 실습(3)

1. 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.

2. 오브젝트를 이동할 때 사용하는 키는 ?

1. G키 ++++
2. R키
3. A키
4. S키

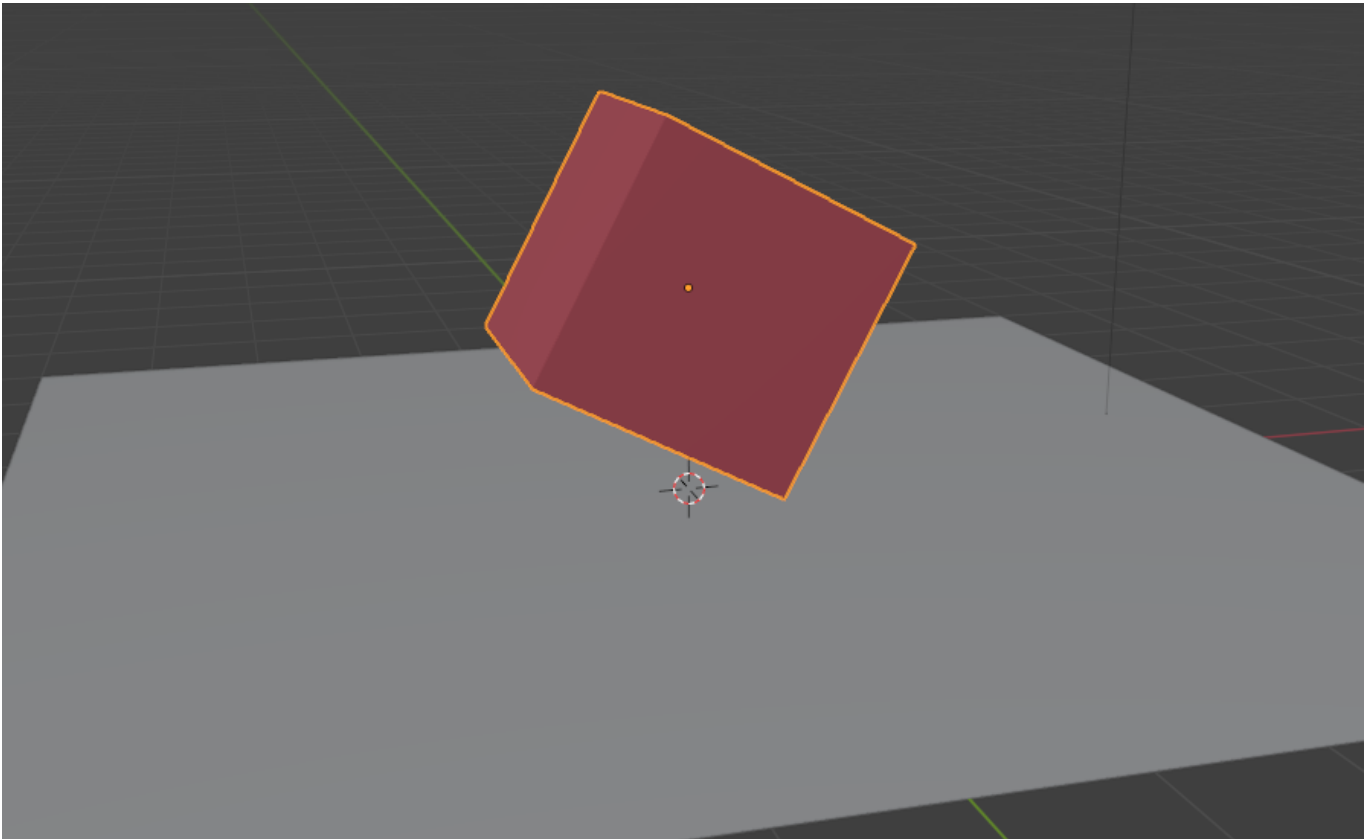
3. 오브젝트를 이동할 때 y축으로만 이동하려 한다. 이 경우 눌러야 하는 키는 ?

1. G키
2. X키
3. Y키 ++++
4. Z키

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

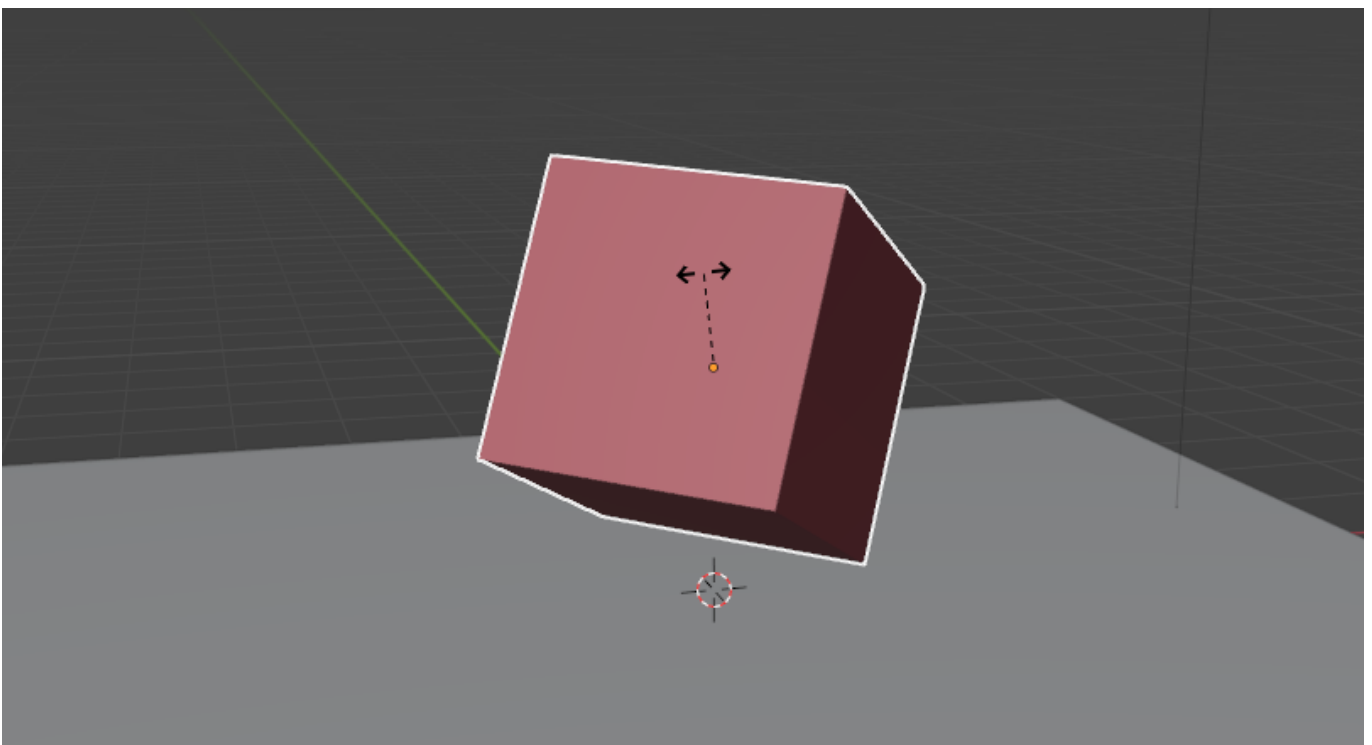
1. Ctrl + Z키
2. Z키
3. Alt + Z키
4. Shift + Z키 ++++

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



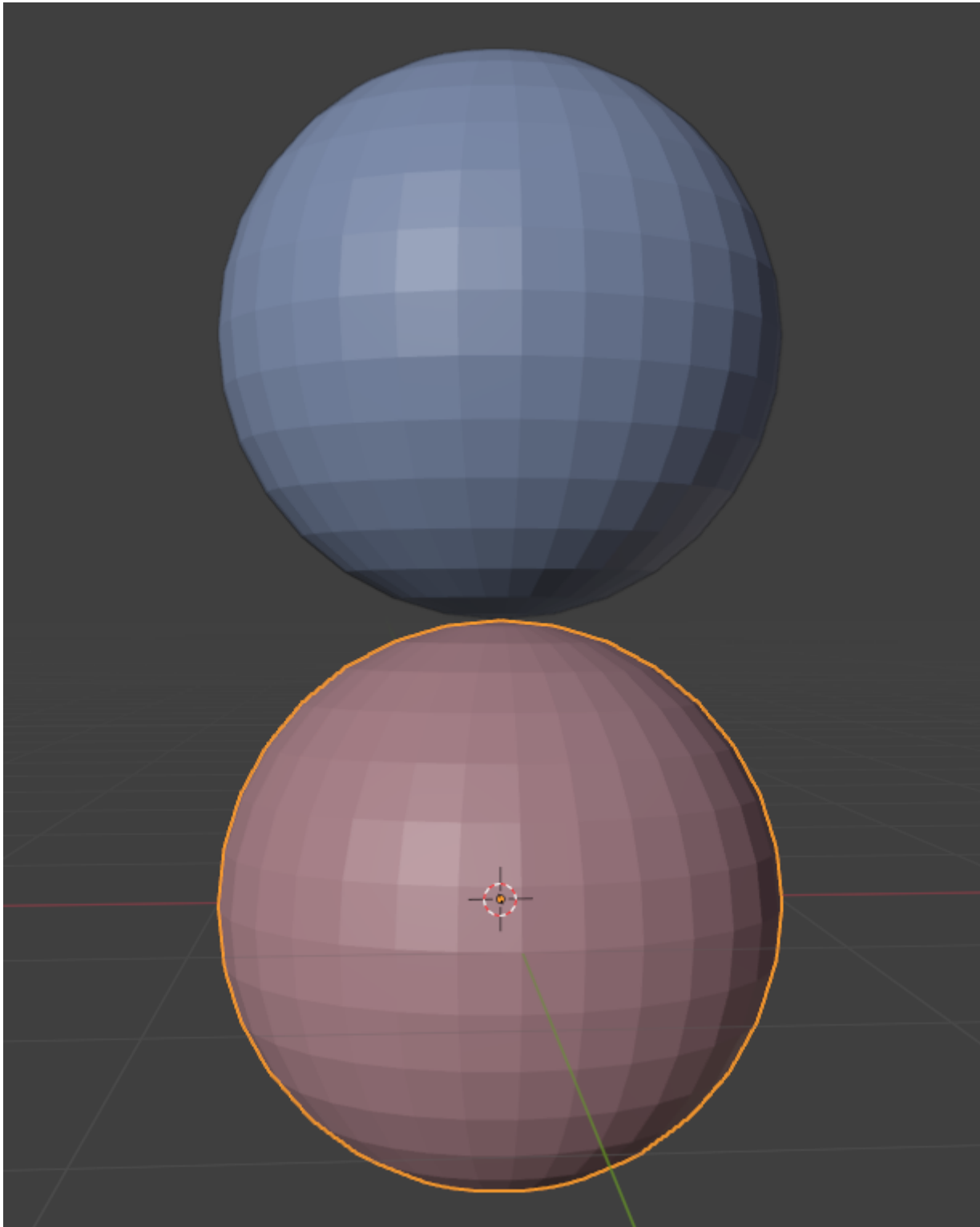
1. G키를 눌러 회전시킨다.
2. R키를 눌러 회전시킨다. +++++
3. B키를 눌러 회전시킨다.
4. A키를 눌러 회전시킨다.

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



1. **X**키를 X축을 기준으로 회전시킨다.
2. **Y**키를 Y축을 기준으로 회전시킨다. ++++
3. **Z**키를 Z축을 기준으로 회전시킨다.
4. blender는 무료 프로그램이라 이런 문제는 해결할 수 없다.

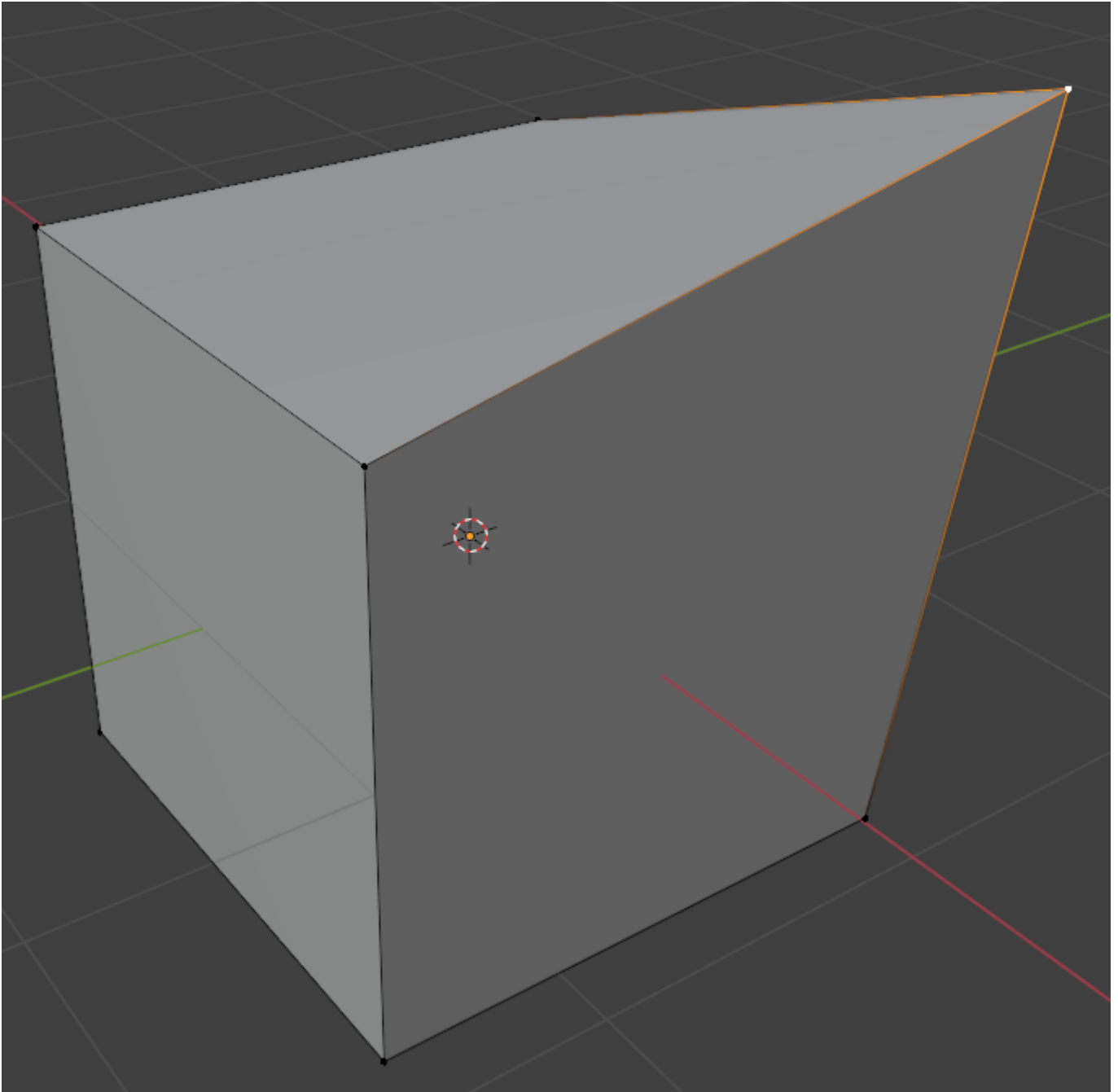
7. 아래와 같이 눈사람을 만들었는데 아래에 있는 sphere(구)를 좀 더 크게 해주고 싶을 때 사용할 수 있는 방법은 ?



1. 아래에 있는 sphere를 선택하고 **G**키를 눌러 약간 키워준다.

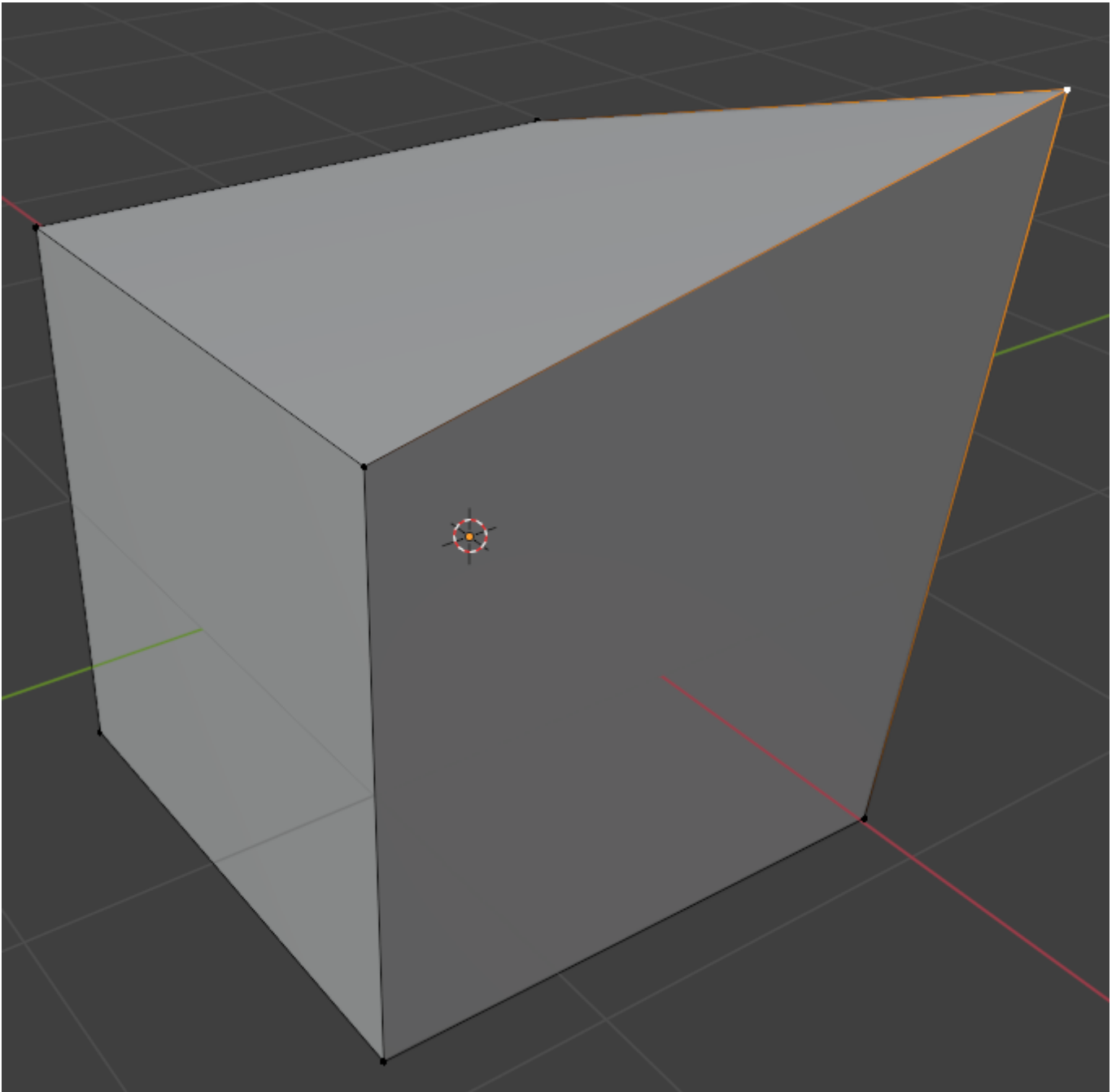
2. 아래에 있는 sphere를 선택하고 **R**키를 눌러 약간 키워준다.
3. 아래에 있는 sphere를 선택하고 **S**키를 눌러 약간 키워준다. ++++
4. 아래에 있는 sphere를 선택하고 **A**키를 눌러 약간 키워준다.

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



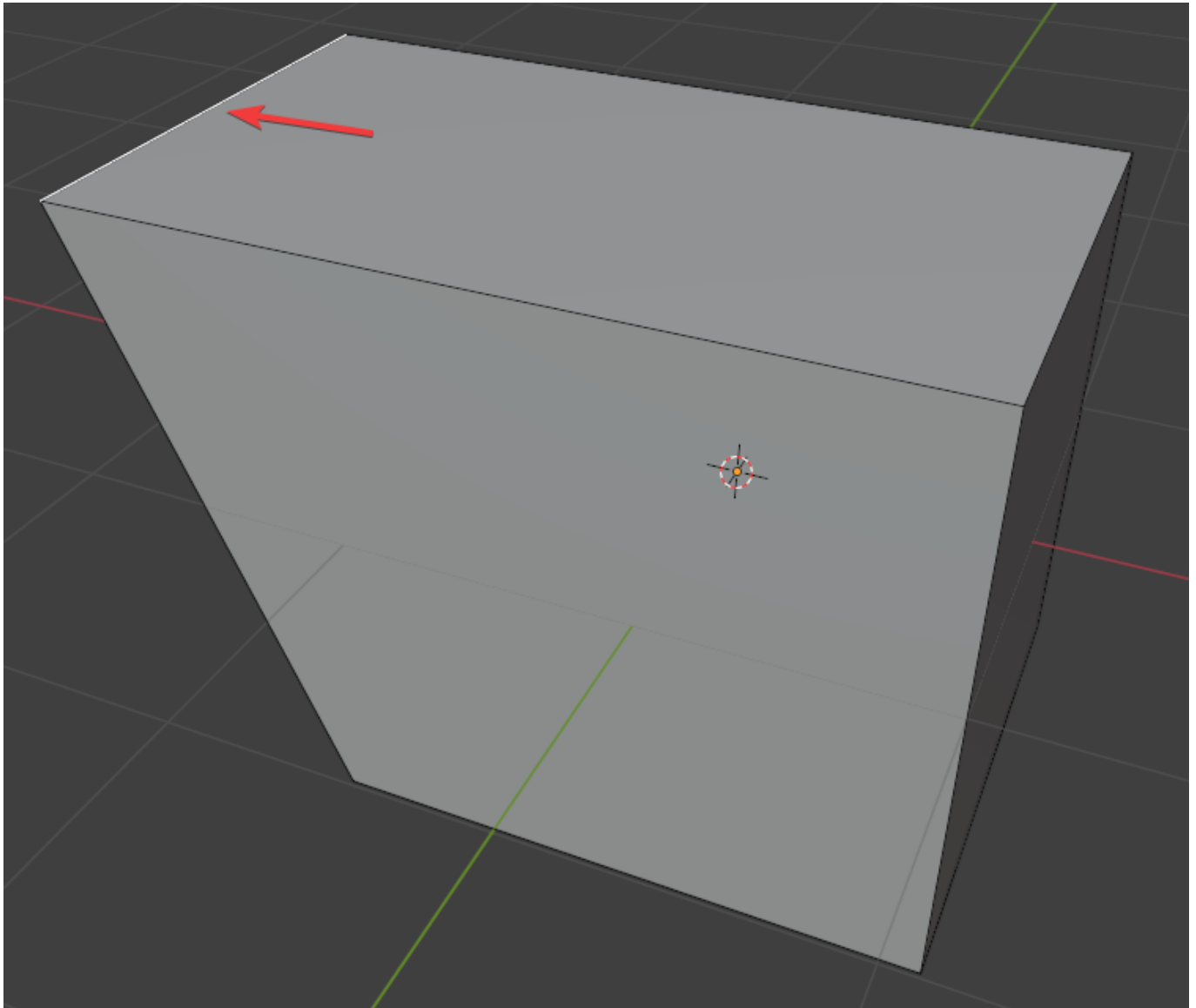
1. **e**키를 눌러 edit 모드로 들어간다.
2. **ctrl**키를 눌러 edit 모드로 들어간다.
3. **m**키를 눌러 edit 모드로 들어간다.
4. **tab**키를 눌러 edit 모드로 들어간다. ++++

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



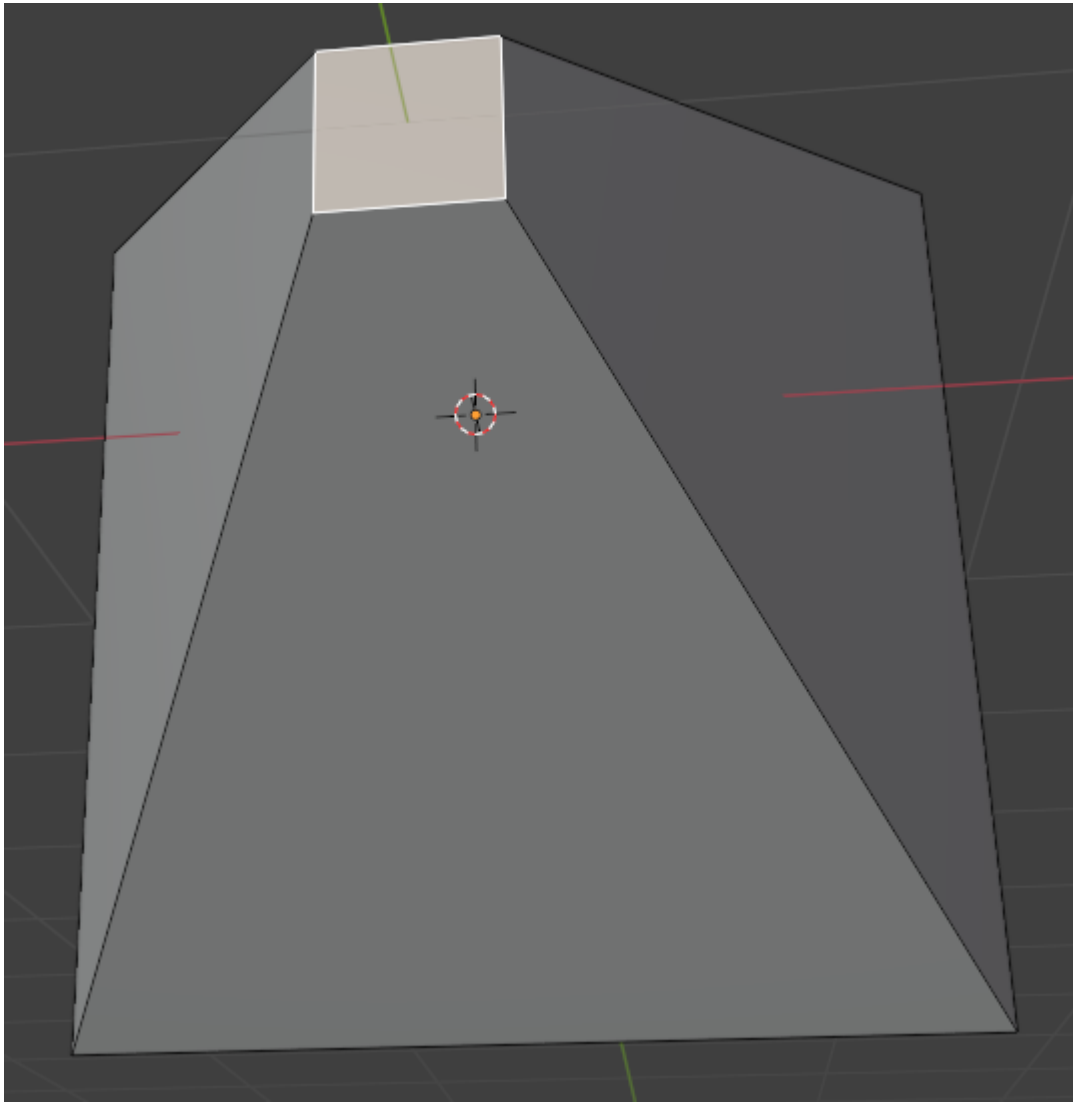
1. **p**키를 눌러 점편집 모드로 변경한다.
2. **1**키를 눌러 edit 모드로 변경한다. ++++
3. **2**키를 눌러 edit 모드로 변경한다.
4. **3**키를 눌러 edit 모드로 변경한다.

10. 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.

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

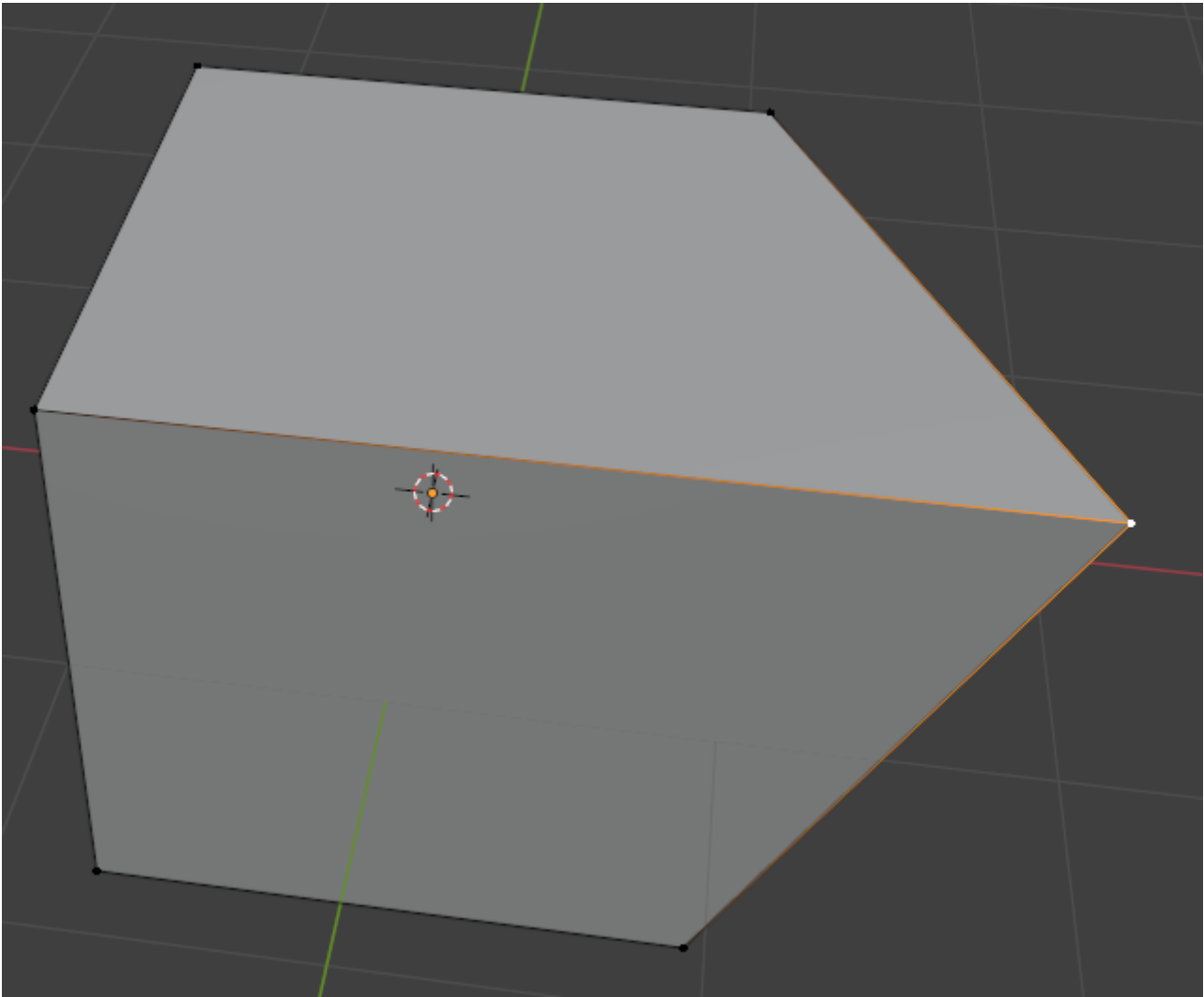


1. f키를 눌러 면편집 모드로 변경한다.
2. 1키를 눌러 면편집 모드로 변경한다.
3. 2키를 눌러 면편집 모드로 변경한다.
4. 3키를 눌러 면편집 모드로 변경한다. + + + +

12. 다음과 같이 작업했을 때 결과물은 ?

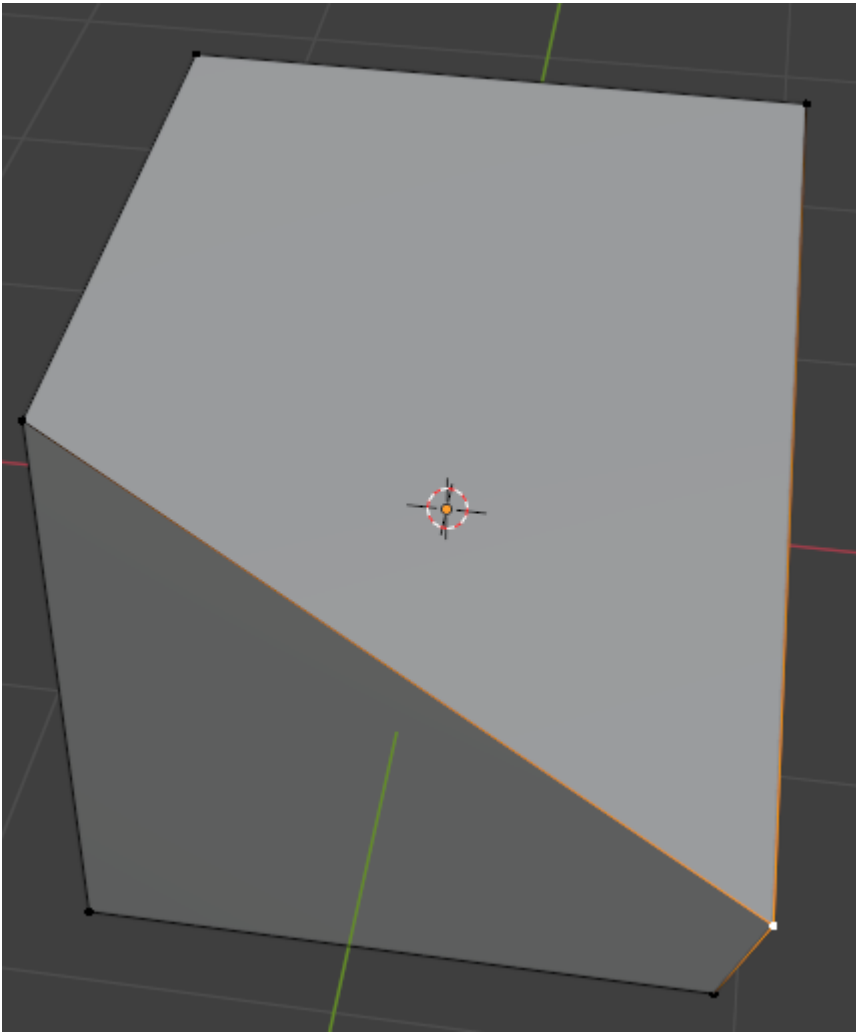
1. cube를 선택한다.
2. tab 키를 눌러 edit 모드로 들어간다.
3. 1키를 누른다.
4. 어느 한 점을 선택한다.
5. G키를 누른다.
6. X키를 누른다.
7. 마우스를 움직인다.

1.

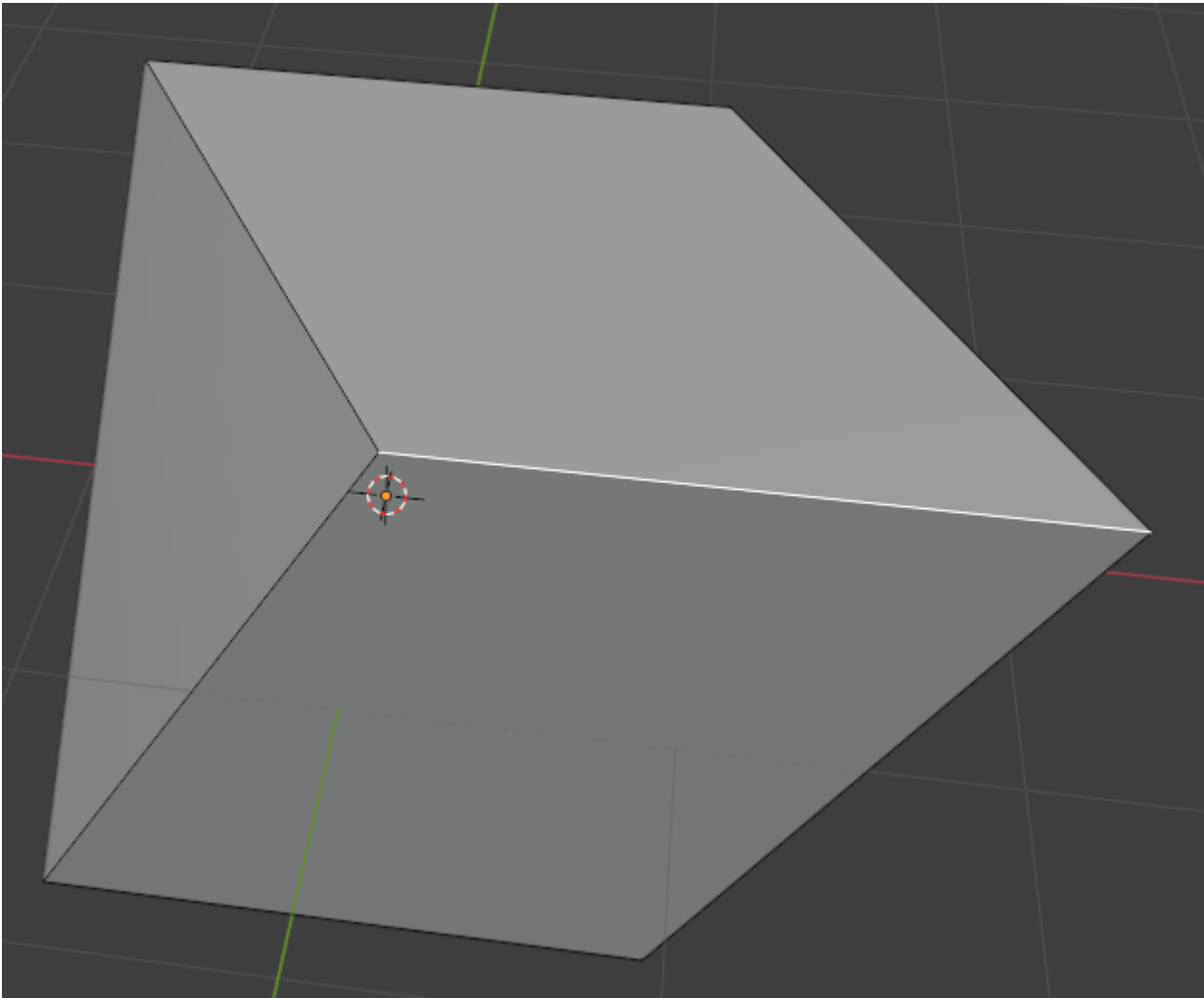


++++

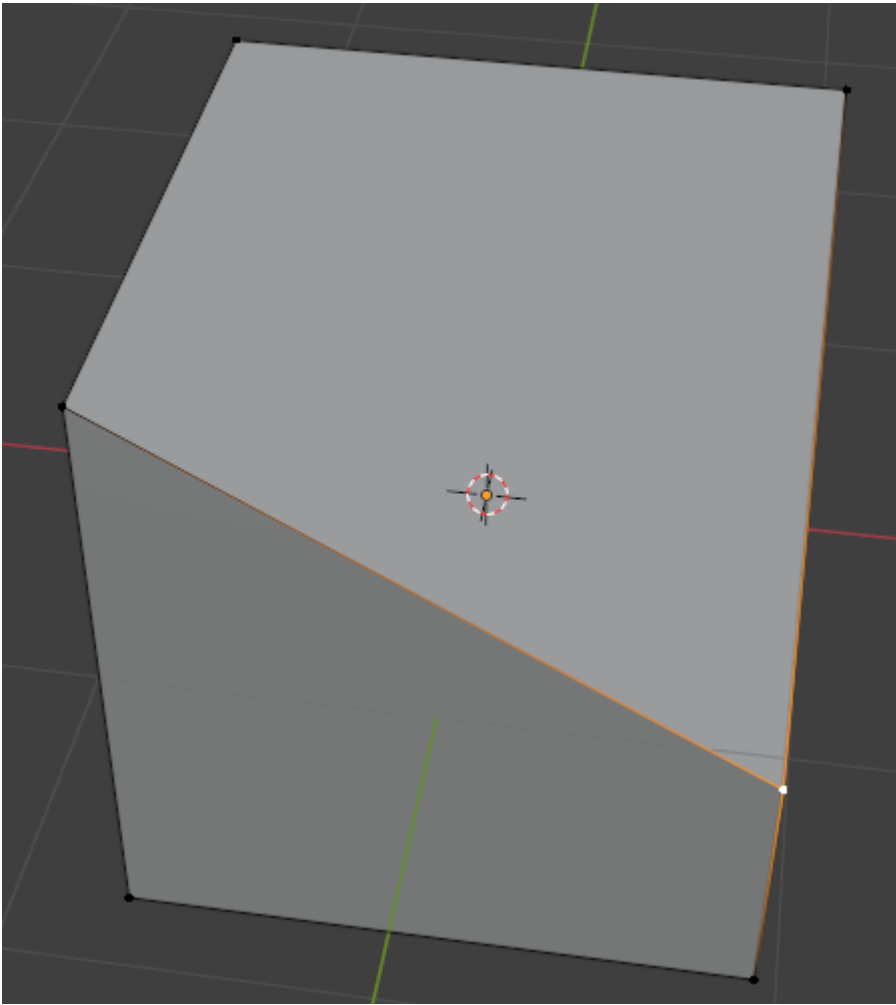
2.



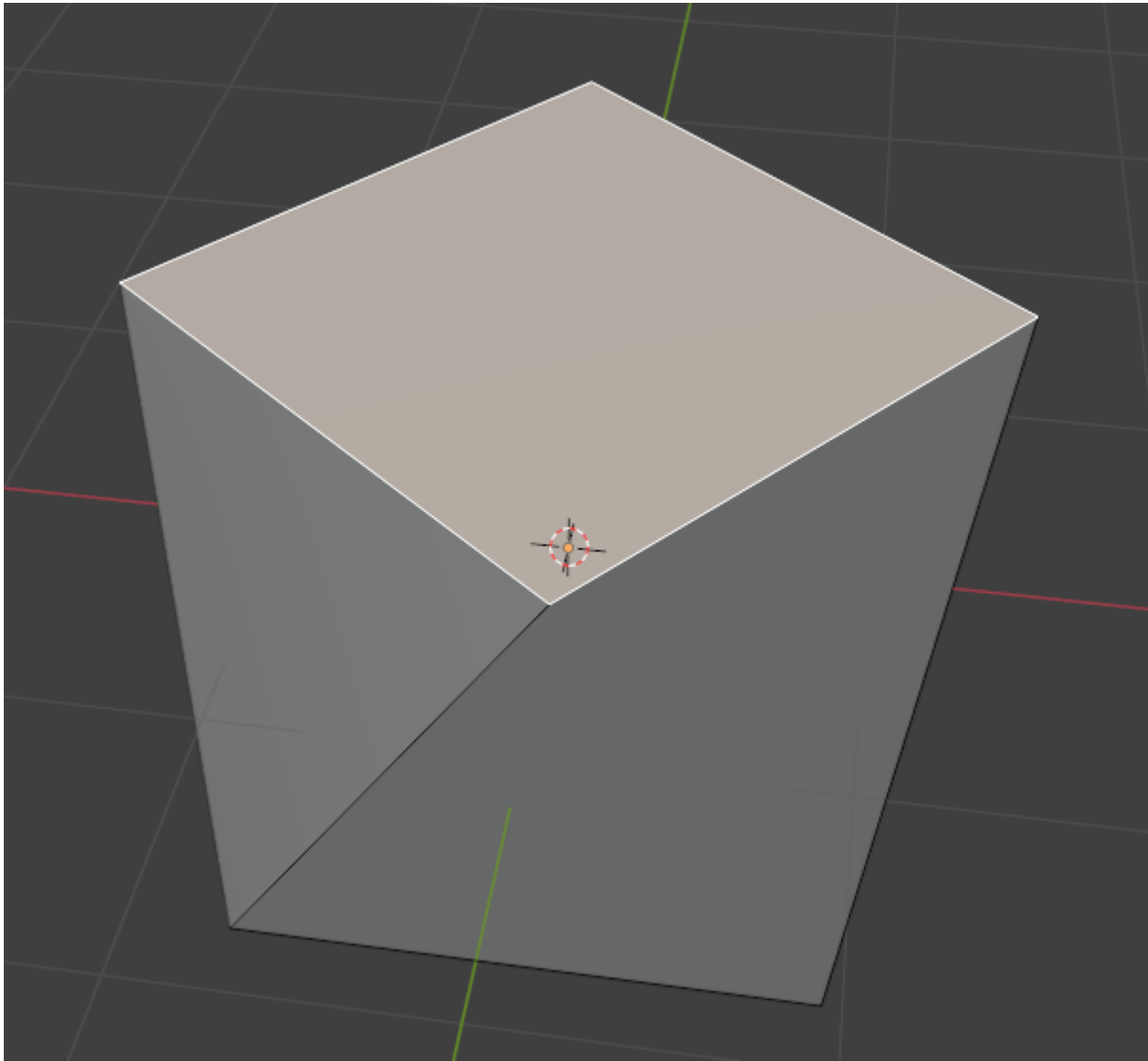
3.



4.

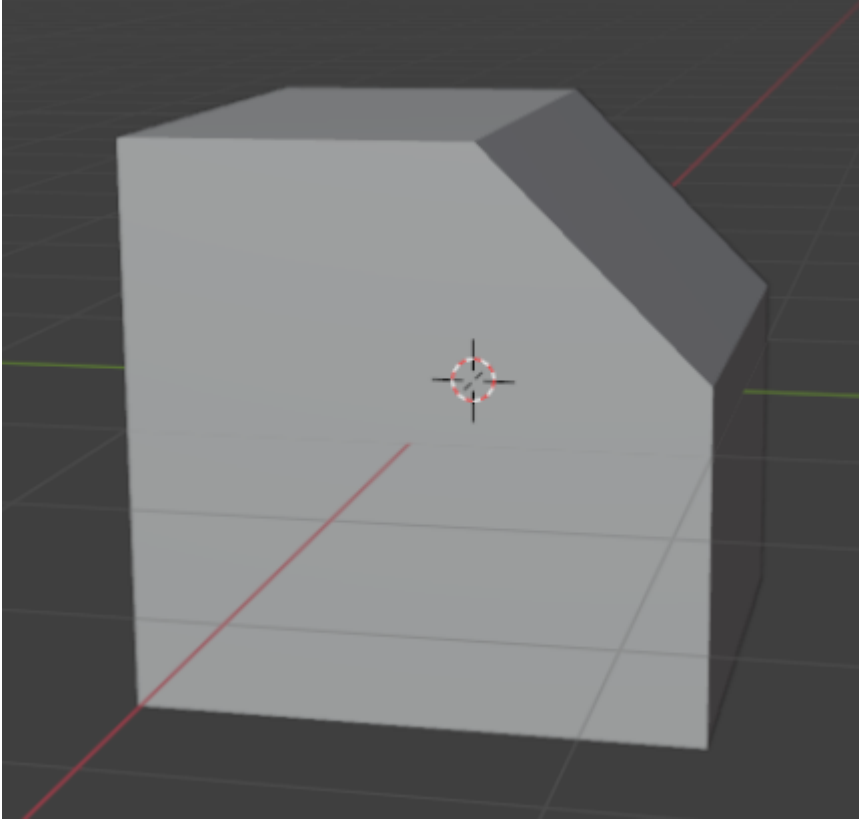


13. 다음과 같은 작업결과물을 만드는 작업을 순서대로 기술했다. 이 중 틀린 것은 ?



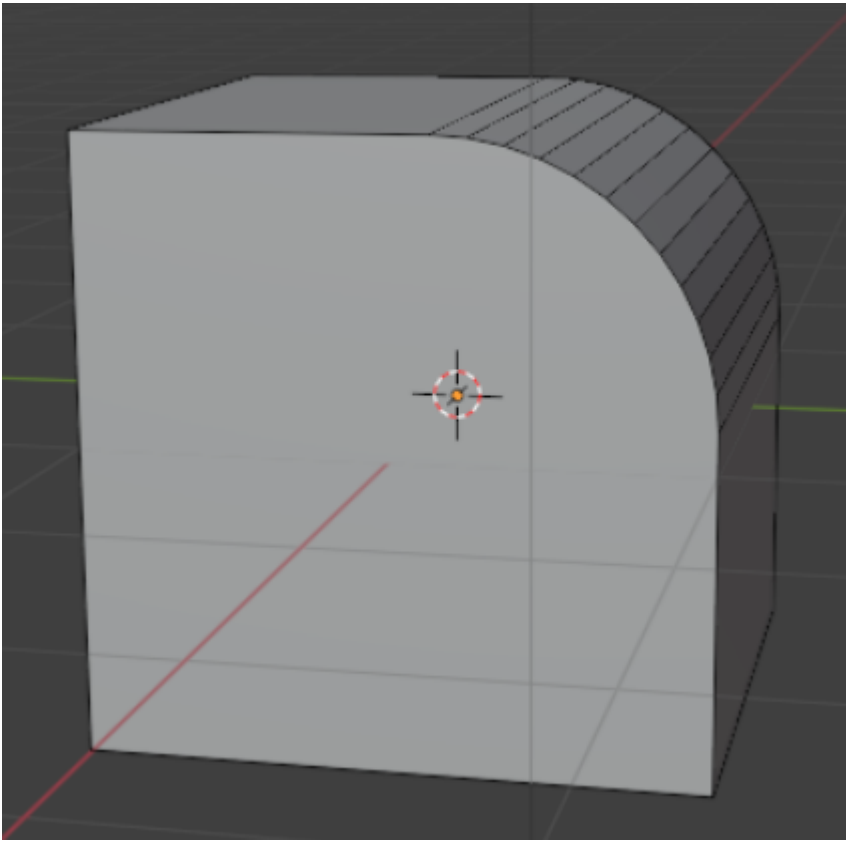
- cube를 선택한다.
- **tab**키를 눌러 편집 모드로 들어간다.
- 1. **3**키를 눌러 면편집 모드로 변경한다.
- 2. **r**키를 눌러 회전 기능을 활성화한다.
- 3. **ctrl + z**키를 눌러 z축 회전으로 설정한다. ++++
- 4. 마우스를 움직여 선택된 면을 회전한다.

14. 다음 그림과 같은 편집과 방법을 올바르게 짝지은 것은?



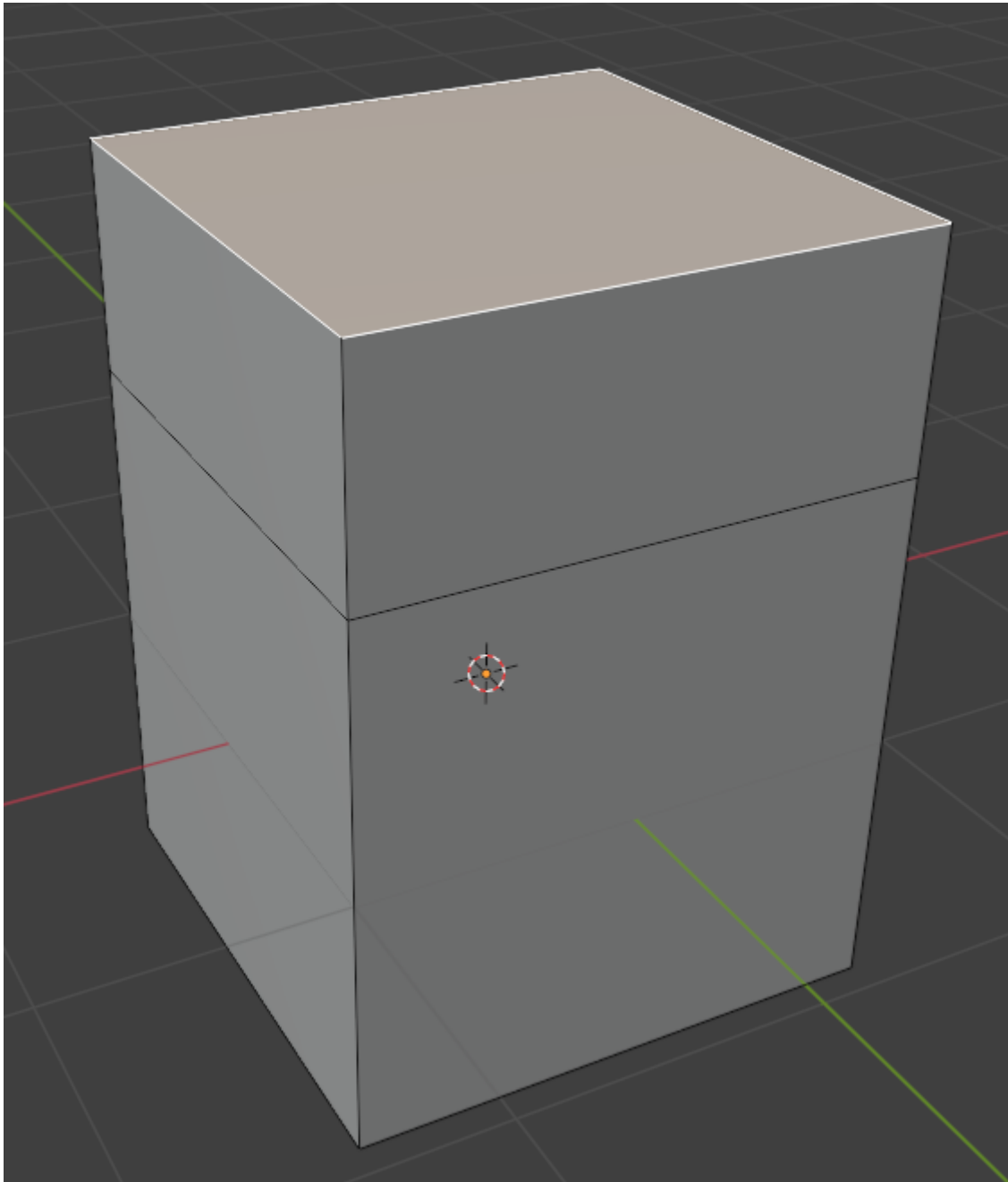
1. 모따기, **v**키
2. 모깎기, **v**키
3. 모따기, **b**키 +++++
4. 모깎기, **b**키

15. 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

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



1. **e**키 +++++
2. **x**키
3. **t**키
4. **r**키

17. 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 +++++

18. 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** +++++