

# 교육 과정 소개서.

---

한번에 끝내는 3D 디자인 툴 초격차 패키지 Online.



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dgn_online_3dtool">https://fastcampus.co.kr/dgn_online_3dtool</a>
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	128시간 41분
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 <a href="mailto:help.online@fastcampus.co.kr">/ help.online@fastcampus.co.kr</a>

## 강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 <b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 <b>오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강</b>
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>



## 강의목표

- 3D 디자인 툴에 대한 두려움 없애기  
인터페이스, 간단한 도형 만들기 등의 기본적인 스킬부터 건물, 캐릭터, 제품 등 응용하는 방법도 함께 알려드릴게요.
- 다양한 실습 예제를 통해 활용도 높은 기능들을 내 손으로 익히기  
툴을 배울 때는 기초 이론은 물론, 실습이 필수입니다. 다양한 실습 예제를 통해 직접 손으로 익혀봐요.
- 필요한 툴이 있을 때마다 하나씩 마스터하고 디자인 능력 스킬업 하세요.  
헷갈리거나 기억나지 않는 부분은 무한 반복을 통해 내것으로 만들 수 있습니다.

## 강의요약

- 당장 실무에서 사용할 수 있는 템플릿과 모델링 등 350여 종의 자료들을 함께 제공합니다.  
현업 디자이너들이 직접 큐레이션한 소스들을 활용해 여러분의 작업물 퀄리티를 높여보세요.
- 모델링 툴부터 렌더러까지 3D디자인의 처음과 끝 모든 것을 공부할 수 있습니다.
- 3D의 필수 요소들로 구성된 '163종의 다양한 실습 예제'를 바탕으로 탄탄한 기초 실력을 쌓아보세요.
- 고퀄리티의 다양한 결과물을 스스로 활용하시면 작업 시간은 줄이고 퀄리티는 높은 작업물을 얻을 수 있을 거예요.
- 툴 별 템플릿과 모델링 소스들을 물론, 도면, 맵핑소스, 프리셋 등 작업물의 퀄리티를 높여줄 다양한 자료들을 함께 제공합니다. 전문가가 큐레이션한 자료들로 소스 걱정 없이 작업하세요!
- 여러분의 작업시간을 절반으로 줄여줄 인터페이스, 단축키, 관련 사이트 리스트가 포함된 '정리/요약본'을 추가 제공합니다.



## 강사

김대천

### 과목

- Sketchup
- Auto CAD
- V-ray
- Rumion
- Rhino(건축)

### 약력

- 현) 계원예술대학교 건축디자인과 겸임교수
- 현) SUMLAB 대표

윤명환

### 과목

- Rhino(제품)

### 약력

- 현) 프리랜서 제품 디자이너
- 전) 토탈 제품개발 솔루션 업체 디피솔루션 디자인팀 실장
- 전) UBC 울산방송국 CG실
- 전) 고스디자인 실장
- 전) 리안디자인 대표

### [기타]

- 마루인터내셔널 주최 "라이노 세미나에서 라이노를 이용한 제품디자인" 강의
- 강남sbs아카데미 : 제품디자인을 위한 라이노3D 강의
- 대전 창업진흥원 "2014년 창업맞춤형사업" 멘토링평가 심사
- KBS특집 파노라마 황금의 펜타곤 출연



## 강사

김수환

과목

- Blender

**약력**

- 현) 1만명 구독자 유튜브 채널 '까망고니' Blender 강의 채널 운영

이건호

과목

- Fusion 360

**약력**

- 현) 유튜브 채널 '갓쌤TV' 3D프린터 및 퓨전360 강의 채널 운영
- 전) 삼원산업 자동차 부품 기계설계 연구원

[기타]

- <Fusion360 With 3D Printer> 저자
- <Fusion360 With Arduino> 저자
- 크리크 메이커스페이스 퓨전360 대표 강사
- 경기도교육청 STEAM, 메이커교육 강사
- 3D프린터, 레이저커퍼기, 진공성형기 관련  
메이커스페이스 운영

장혜진

과목

- 3D MAX

**약력**

- 현) CG 프리랜서
- 현) 루시(Luxi) 실장

[기타]

- 번영로 하늘채 센트럴파크 및 상가, 마곡골든시티 (VR작업), 대전 리체스트 주상복합아파트, 용인 아벨타운하우스 등



## CURRICULUM

01.

## 스케치업

파트별 수강시간 11:19:39

스케치업 맛보기
스케치업을 배웁시다_본 과정의 소개
스케치업을 소개합니다_스케치업 설치-실행하기
스케치업의 핵심개념
스케치업 바로 해보기 -1
스케치업 바로 해보기 -2
스케치업 파일 및 결과물 확인
스케치업 더 알아보기
스케치업의 기초도구_차근차근 기초 쌓기
인터페이스와 조작방법
인터페이스 살펴보기
조작방법 살펴보기
작업화면 조작하기 -1
작업화면 조작하기 -2
2D 그리기 - 1
2D 그리기 -2
선택하기
재질 적용하기, 지우기
재질 트레이, 가장자리 부드럽게 트레이
이동 회전 배울
밀기/끌기, 따라가기, 오프셋
기타도구
스케치업 구성요소
스케치업 연출요소
유용한 기능



## CURRICULUM

01.

# 스케치업

파트별 수강시간 10:41:18

**스케치업의 기초동작**

기초동작 - 내 장소 만들기\_3단원 소개

기초동작 - 기둥과 볼펜\_단일구성요소 만들기-1

기초동작 - 벽, 바닥, 천정 단일구성요소 만들기-2

기초동작 - 침대\_책상\_단일구성요소 만들기-3

기초동작 - Variation 만들기\_단일구성요소 조작하기-1

기초동작 - 배치하기\_단일구성요소 조작하기-2

응용동작 - 종합\_단일구성요소 상세하게 조작하기

기초동작 - 액자\_프레임 만들기 -1

기초동작 - 책장\_프레임 만들기 -2

기초동작 - 창문-1\_프레임 만들기 -3

기초동작 - 창문-2\_프레임 만들기 -4

기초동작 - 종합-1

기초동작 - 종합-2

기초동작 - 종합-3

응용동작 - 마무리

기초동작 - 현관\_복합물 만들기 -1

기초동작 - 현관\_복합물 만들기 -2

기초동작 - 거리\_복합물 만들기 -3

기초동작 - 거리\_복합물 만들기 -4

기초동작 - 거리\_복합물 만들기 -5

응용동작 - 기타요소 꾸미기\_복합물 만들기-6

연출하기 - 1

연출하기 - 2

**스케치업 VRAY 맛보기**

스케치업 VRAY 맛보기

인터페이스

렌더링옵션 살펴보기

조명 살펴보기

재질 살펴보기

렌더링 장면 실습



## CURRICULUM

## 02.

# 브이레이 (스케치업)

파트별 수강시간 08:21:46

**스케치업 브이레이 점프스타트**

브이레이를 배웁시다\_본 과정의 소개

미리 알아두면 좋을 내용\_스케치업 브이레이 강의 리뷰

점프스타트 [오두막이 있는 정원] \_최소 (장면, 오브젝트, 카메라)

점프스타트 [오두막이 있는 정원] \_기본 (장면, 오브젝트, 조명, 재질, 카메라)

점프스타트 [오두막이 있는 정원] \_복잡 (장면, 오브젝트, 조명, 재질, 카메라, 이펙트)

**스케치업 브이레이 이론**

브이레이 이론을 알면 이런게 좋아요\_챕터소개

3D 컴퓨터 그래픽스 짚어보기

렌더러란 무엇일까?

Global illumination, image sampler

Material과 map의 차이\_예제 : 파빌리온

Light, 조도 계산과 렌더\_예제 : 파빌리온

**스케치업 브이레이 조명실습**

스케치업 브이레이 조명의 종류와 활용\_챕터소개

낮과 밤\_외부장면 조명 세팅\_예제 : 고층 오피스

낮과 밤\_내부장면 조명 세팅\_예제 : 고층 오피스

**스케치업 브이레이 재질실습**

스케치업 브이레이 재질의 종류와 활용\_챕터소개

브이레이 기본재질 VrayMtl\_예제 : 예술가의 주택

투명도와 반사도 표현하기\_예제 : 예술가의 주택

반투명, 광택, 표면표현요소 적용하기\_예제 : 예술가의 주택

maps 작동원리와 실습 -1\_예제 : 예술가의 주택

maps 작동원리와 실습 -2\_예제 : 예술가의 주택

복합 재질 표현하기\_예제 : 예술가의 주택

특수 재질 표현하기\_예제 : 예술가의 주택

**스케치업 브이레이 사례연구**

사례연구:복합장면 표현하기-1\_폐공장 리모델링 문화시설

사례연구:복합장면 표현하기-2\_폐공장 리모델링 문화시설

사례연구:복합장면 표현하기-3\_폐공장 리모델링 문화시설



## CURRICULUM

## 03.

## 오토캐드

파트별 수강시간 11:52:01

**오토캐드 맛보기**

오토캐드를 배웁시다\_본 과정의 소개

오토캐드를 소개합니다\_오토캐드 설치-실행하기

오토캐드 핵심개념

오토캐드 바로 해보기-1

오토캐드 바로 해보기-2

오토캐드 파일 및 결과물 확인

오토캐드 더 알아보기

**오토캐드의 기초도구**

인터페이스와 조작방법

인터페이스 살펴보기

조작방법 살펴보기

기본사항

뷰

형상

정밀도

도면층

특성

수정

기호

배치

주석

치수

인쇄

더 알아보기



## CURRICULUM

## 03.

## 오토캐드

파트별 수강시간 11:52:01

**오토캐드의 기초동작**

작도기초

도면 읽기

주택 평면도 - 1

주택 평면도 - 2

주택 평면도 - 3

주택 평면도 - 4

주택 평면도 - 5

주택 평면도 - 6

도면 마무리하기

가구-1

가구-2

가구-3

가구-4

가구-5

가구-6

가구배치하기

가구배치 마무리

해치

도면 마무리 하기 종합

더 알아보기

**오토캐드의 작업환경 구성하기**

작업환경 구성하기

레이어

명령어

문자

치수

옵션 1

옵션 2

**초보자가 알아야 할 실무지식**

01. 개요

02. 이미지 기반 도면 작업

03. 외부참조 OLE

04. 유용한 자료



## CURRICULUM

## 04.

## 라이노(제품)

파트별 수강 시간 16:31:56

시작전 준비
강의소개
제품디자인에서 라이노3D를 많이 사용하는 이유
라이노3D 설치, 실행
인터페이스 설명, 마우스, 화면 조작법
검볼, 레코드 기능
화면구성 바꾸기 [사용자 인터페이스 변경]
이해하기 쉬운 3D모델링 접근법
3D 모델링 남들보다 빨리 배우는 방법 1
3D 오브젝트 기본구성 요소
<b>3D 모델링 기초</b>
Transform 메뉴
커브와 면 다듬기 기초
직선, 곡선 그리기
기본 도형 그리기
커브 툴
평면 서페이스 만들기
Surface from curve network
Loft, Extrude straight
1 rail, 2 rail, revolve
Fillet, Chamber
Blend surface
기본 솔리드 도형 만들기
Extrude Planar curve
Boss
Boolean
Extract,Cap
Shell
Project,Pull
커브 추출하기



## CURRICULUM

## 04.

## 라이노(제품)

파트별 수강 시간 16:31:56

실전 모델링 연습
(실습)비슷한 모양 물컵 다른 방법으로 만들어 보기
3D 모델링 남들보다 2배 이상 빨리 배우는 방법 2
(실습)샴푸용기 만들기 - Revolve(회전) 기능 이용 1
(실습)와인세이버 - Revolve(회전) 기능 이용 2
(실습)용량,부피 측정 기능 - 용량,부피에 맞춰서 디자인 하기
금형, 사출의 기본 이해
(실습)믹서기 만들기 1
(실습)믹서기 만들기 2
(실습)음식물처리기
(실습)진단키트 만들기
(실습)살균수제조기 만들기 Part.1
(실습)살균수제조기 만들기 Part.2
(실습)양각 음각 글씨 쉽게 만들기
(실습)위조 감지기 만들기
(실습)손목시계 만들기
(실습)cage 툴 1
(실습)cage 툴 2
(실습)기울기어진 면에 맞춰 쉽게 그리기
(실습)Set Cplane object
네트워크 서페이스 기능 완전 정복
석션의료기 모델링
마스크 모델링
SubD 기본 교육
SubD 이해 하기
기본도형 그리기
Multipipe
Crease
insert edge,bevel
convert,Bridge,Reflect
헤어 드라이어 모델링
반지 모델링
복부맛사지기 모델링
폴리곤 모델링을 SubD로 변환 하기



## CURRICULUM

## 04.

## 라이노(제품)

파트별 수강 시간 16:31:56

## 키샷

키샷 인터페이스 설명

제품 리얼리티 높이기 1

(실습)Round Edges

(실습)Tessellation

재질 사용법

많이 사용하는 재질 알아보기

Environments

Sun &amp; Sky

(실습)오브젝트를 조명으로 만들기

(실습)인테리어 조명과 제품 조명의 차이

(실습)기본제공 모델의 활용

렌더링 설정

반지 렌더링

와인세이버 렌더링



## CURRICULUM

05.

## 라이노(건축)

파트별 수강시간 15:02:09

## 라이노 맛보기

라이노를 배웁시다\_본 과정의 소개

라이노를 소개합니다\_라이노 설치-실행하기

라이노 핵심개념

라이노 바로 해보기-1

라이노 바로 해보기-2

라이노 파일 및 결과물 호환

라이노 더 알아보기

## 라이노 퀵스타트

파빌리온으로 퀵스타트\_챕터소개

인터페이스

화면이동

평면그리기 Curve 명령어

면 형성하기 Surface 명령어

입체로 만들기 solid 명령어

모델링 실습

도면 추출하기

장면구성

맵핑, 라이팅, 렌더링

## 라이노로 도면작성하기

라이노로 도면작성하기\_챕터소개

평면도 작성하기 -1

평면도 작성하기 -2

모델링

## 라이노로 직교건물 모델링하기

라이노로 직교건물 모델링하기\_챕터소개

단독주택\_curve base 모델링하기 - 1

단독주택\_curve base 모델링하기 - 2

상가\_surface base 모델링하기 -1

상가\_surface base 모델링하기 -2

전시장\_solid base 모델링하기 -1

전시장\_solid base 모델링하기 -2

단독주택\_디테일 완성하기

상가\_디테일 완성하기

전시장\_디테일 완성하기

단독주택\_렌더링

상가\_렌더링

전시장\_렌더링



## CURRICULUM

05.

## 라이노(건축)

파트별 수강시간 15:02:09

### 라이노로 곡면 건물 모델링하기

[라이노로 곡면건물 모델링하기\\_챕터소개](#)[플래그쉽 스토어 모델링하기\\_1](#)[플래그쉽 스토어 모델링하기\\_2](#)[플래그쉽 스토어 모델링하기\\_3](#)[사옥 모델링하기\\_1](#)[사옥 모델링하기\\_2](#)[사옥 모델링하기\\_3](#)

### 라이노로 파라메트릭 디자인하기

[라이노로 파라메트릭 디자인하기\\_챕터소개](#)[오피스 파라메트릭 매스만들기\\_grasshopper\\_1](#)[오피스 파라메트릭 매스만들기\\_grasshopper\\_2](#)[오피스 프리팹브리케이션 입면특화\\_grasshopper\\_1](#)[오피스 프리팹브리케이션 입면특화\\_grasshopper\\_2](#)



## CURRICULUM

## 06.

## 3D Max

파트별 수강시간 25:25:01

## 3D Max 시작하기

3D max 소개와 강의 목적

'건축CG' 무엇일까요.

작업 환경 설정 하기 (작업 기본 설정)

## 작업 공간의 이해

3D max interface 와 UI

3D max import /export / archive

## Gizmo

기본 단축키와 단축키 설정하는 방법

## 도형 만들어보기

command panel-create-geometry 살펴보기

command panel-create-shapes 살펴보기

command panel-modify 간단하게 살펴보기

command panel-create-shapes 자주 사용하는 메뉴와 점, 선, 면 활용 배우기

command panel-modify 자주 사용하는 메뉴로 오브젝트 편집메뉴(Extrude /Sweep /Shell)

command panel-modify 자주 사용하는 메뉴로 오브젝트 편집메뉴 (Symmetry /FFD / Bend)

command panel-modify 자주 사용하는 메뉴로 오브젝트 편집메뉴 (Edit Mesh /Edit Poly /Lathe)

간단한 도형 만들어서 배운내용 활용해보기 1

간단한 도형 만들어서 배운내용 활용해보기 2

## SITE 모델링 해보기

CAD 도면 정리하는 방법(site in)

MAX로 도면 불러오는 방법, 레이어 / 그룹 정리

site in - pattern 1

site in - pattern 2

site in - indo /grass/ deck / 디딤돌

site in - 화단 /의자 /site meji

site out - doro

site out - 땅 매꾸기

site out - carline

site out - 경계석 /site 마무리



## CURRICULUM

06.

## 3D Max

파트별 수강시간 25:25:01

## 건물 모델링 해보기 (1)

01. CAD 도면 정리하는 방법
02. 도면 불러오는 방법, 레이어 / 그룹 정리
03. 도면 기준 건물 입면 모델링 하는 방법 배우기 Type01\_01
04. 도면 기준 건물 입면 모델링 하는 방법 배우기 Type01\_02
05. 도면 기준 건물 입면 모델링 하는 방법 배우기 Type01\_03
06. 건물 모델링 해보기 Type01-04(정면-meji)
07. 건물 모델링 해보기 Type01-05(좌측면-하부)
08. 건물 모델링 해보기 Type01-06(좌측면-상부)
09. 건물 모델링 해보기 Type01-07(좌측면-유리 meji)
10. 건물 모델링 해보기 Type01-08(우측면)
11. 건물 모델링 해보기 Type01-09(배면)
12. 건물 모델링 해보기 Type01-10(slab 내벽)
13. 건물 모델링 해보기 Type01-11(옥탑) 1
13. 건물 모델링 해보기 Type01-11(옥탑) 2
14. 건물 모델링 해보기 Type01-12(옥상-조경)
15. 건물 모델링 해보기 Type01-13(마무리)

## 건물 모델링 해보기 (2)

01. CAD 도면 정리하는 방법(건물type02)
02. 3D max로 도면 불러오는 방법. 레이어 그룹정리
03. 건물 모델링 해보기 Type02-01(도면 맞추기)
04. 건물 모델링 해보기 Type02-02(정면)
05. 건물 모델링 해보기 Type02-03(정면)
06. 건물 모델링 해보기 Type02-04(좌측면)
07. 건물 모델링 해보기 Type02-05(좌측면)
08. 건물 모델링 해보기 Type02-06(우측면)
09. 건물 모델링 해보기 Type02-07(우측면) 1
09. 건물 모델링 해보기 Type02-07(우측면) 2
10. 건물 모델링 해보기 Type02-08(배면)
11. 건물 모델링 해보기 Type02-09(배면)
12. 건물 모델링 해보기 Type02-10(slab 내벽) 1
12. 건물 모델링 해보기 Type02-10(slab 내벽) 2
13. 건물 모델링 해보기 Type02-11(옥상) 1
13. 건물 모델링 해보기 Type02-11(옥상) 2
14. 건물 모델링 해보기 Type02-12(마무리 site 불러오기)



## CURRICULUM

## 06.

## 3D Max

파트별 수강시간 25:25:01

**Materail의 이해**

01. Materail창 기본설정 창 간단하게 살펴보기
  02. Standard Material VRay Material 간단하게 살펴보기
- 건물 + Site의 재질 입혀보기**
01. UVW map 활용해서 재질 입히기(site) 1
  01. UVW map 활용해서 재질 입히기(site) 2
  02. UVW map 활용해서 재질 입히기(Type01)
  03. UVW map 활용해서 재질 입히기(Type02)

**조명의 이해**

01. Light 살펴보기\_Standard
02. Light 살펴보기\_Photometric
03. Light 살펴보기\_VRay
04. Light 설치와 주변환경 설정 해보기

**카메라의 이해**

- 카메라 살펴보기\_Standard  
카메라 살펴보기\_VRay physical  
카메라 설치와 설정 방법 배우기

**VRay render의 이해**

- VRay render 메뉴 살펴보기  
VRay render 기본 설정과 렌더 방법 배우기



## CURRICULUM

07.

## 퓨전 360

파트별 수강시간 17:59:46

**퓨전360 기초**

퓨전360프로그램의 특징 및 프로그램 설치

퓨전 360 화면구성/ 화면 조작 / 선호사항 설정

기본 입체도형 제작 - 직육면체, 원통, 구, 토러스

스케치(2D) 기초 / 스케치를 입체화 하는 방법

**스케치**

스케치 생성메뉴 - 선, 사각형, 원, 호, 다각형

스케치 생성메뉴 - 타원, 슬롯, 곡선, 원뿔 곡선, 점, 텍스트

스케치 보조 메뉴 - 스케치 팔레트

작성한 스케치에 조건 주기 |

(스케치 구속- 수평/수직, 일치구속, 동일구속, 평행구속)

작성한 스케치에 조건 주기 ||

(스케치 구속- 직교구속, 고정/고정해제, 중간구속

스케치 치수 입력, 작성한 스케치에 지정해야할 모든 조건 주기(완전 구속)

스케치 수정메뉴 - 모깍기, 모따기, 트림, 연장, 자르기

객체의 선택, 이동, 복사

**솔리드 생성**

면을 돌출하여 입체 형상 만들기 /

솔리드 공통 옵션(합치기, 빼기, 교차, 뉴솔리드)

스케치와 돌출을 이용한 서랍이 있는 연필꽂이 모델링

면을 회전하여 입체 형상 만들기(리볼브)

리볼브를 활용한 축 부품 모델링

돌출과 회전을 활용한 LED명판 모델링

파이프 형상 만들기

스케치와 경로를 이용하여 입체 형상 만들기(스윕)

면을 돌출하여 입체 형상 만들기

스케치의 면과 면을 연결하여 입체 만들기(로프트)

머그컵 모델링

대칭 복제(미러)

패턴 형태의 다중 복제

사각 패턴과 대칭 복제를 이용한 미끄럼틀 모델링 1

사각 패턴과 대칭 복제를 이용한 미끄럼틀 모델링 2

사각 패턴과 대칭 복제를 이용한 미끄럼틀 모델링 3



## CURRICULUM

07.

## 퓨전 360

파트별 수강시간 17:59:46

솔리드 수정
모각기(Fillet) 1
모각기(Fillet) 2
모따기(Chamfer)
내부 비우기(쉘)
로프트와 쉘을 이용한 주방 환풍기 모델링
면을 대체
결합, 면을 옵셋
경사, 척도
면 분할
바디 분할
참조 형상 만들기(보조 평면, 보조 축, 보조 포인트)
퓨전360 팁
퓨전360 작업 시간을 단축하는 방법
매개변수
매개변수를 활용한 기어 만들기
컴포넌트
컴포넌트 I
컴포넌트 II
컴포넌트 III
렌더링
렌더링 I
렌더링 II
솔리드 모델링 활용1
코일 만들기
드라이버 모델링
볼트, 너트 모델링
무드등 만들기 I
무드등 만들기 II



## CURRICULUM

07.

## 퓨전 360

파트별 수강시간 17:59:46

## 서피스 모델링

서피스 모델링 개념

서피스 모델링 명령어

스틀 모델링

컵 모델링

프로펠러 모델링

마우스 모델링 I

마우스 모델링 II

## 프리폼 모델링

프리폼 모델링 개념, 명령어

의자 만들기

## 솔리드 모델링 활용2

자동 펌핑기 모델링 I

자동 펌핑기 모델링 II

자동 펌핑기 모델링 III

자동 펌핑기 모델링 IV



## CURRICULUM

## 08.

## 블렌더

파트별 수강시간 18:23:13

## 설치 &amp; UI 이해

What is the Blender?

Blender 설치 &amp; 화면 첫 만남

화면 구성 설명

화면 컨트롤

나만의 Layout 만들기

## Tool을 활용한 모델링 (왕초보 단계)

환경 설정하기

[기초 조작] 버튼 &amp; 메뉴 조작

[기초 조작] 기본 설정

[3D Viewport] 화면 조작 방법-1

[3D Viewport] 화면 조작 방법-2

[Tool] 물체 생성 방법

[Tool] Select

[Tool] Cursor, Move, Rotation, Scale, Transform

직접 만들어 보자 - Level 1

## Tool을 활용한 모델링 (초보 단계)

[이론] 점, 선, 면

[기초 조작] Quick set, 복사, 삭제

[기초 조작] Fill, Merge, Apply

[기초 조작] Material setting

[기초 조작] Join

[기초 조작] Separation

[기초 조작] Link

[기초 조작] 유용한 기능-1

[기초 조작] 유용한 기능-2

[3D Viewport] Region 설명

[3D Viewport] Control

[3D Viewport] Display

[Tool] 다양한 물체 생성

[Tool] Annotate Tool, Measure, Add Cube

[Tool] Extrude, Inset Faces

[Tool] Bevel, Loop Cut

[Tool] Knife, Poly Build

[Tool] Spin, Smooth

[Tool] Edge Slide, Shrink/Flatten

[Tool] Shear, Rip Region

직접 만들어 보자 - Level 2



## CURRICULUM

## 08.

## 블렌더

파트별 수강시간 18:23:13

**Modifier를 활용한 모델링**

기준점 이동 방법 (Origin, 3D Cursor)

[기초 조작] 유용한 기능-3

[기초 조작] 자세한 Select 방법

Light 설명

Camera 설명

[물체 생성] Curve

[물체 생성] Text

[Modifier] Array

[Modifier] Bevel

[Modifier] Boolean

[Modifier] Mirror

[Modifier] Remesh

[Modifier] Screw

[Modifier] Skin

[Modifier] Solidify

[Modifier] Subdivision Surface

직접 만들어 보자 - Level 3

**초보에게 유용한 무료 Add-on 소개**

[Addon] 설명 &amp; Extra Object

[Addon] LoopTools, Landscape

[Addon] Auto Mirror, Node Wrangler

[Addon] BoltFactory, BoolTool

**UV mapping을 활용한 모델링**

Knife project

Parent &amp; Child

[배경] HDRi

[배경] Sky texture

[UV] UV Map 사용 목적

[UV] 사용 방법-1

[UV] 사용 방법-2

[UV] 사용 방법-3

직접 만들어 보자 - Level 4



## CURRICULUM

09.

## 루미온

파트별 수강시간 03:46:11

## 루미온 맛보기

루미온을 즐겨봅시다\_본 과정의 소개

루미온을 소개합니다\_루미온 설치-실행하기

루미온 핵심개념

알아두어야 할 기본지식

## 루미온 바로 해보기

인터페이스 소개

루미온 Exterior 건물외부장면 바로 해보기

루미온 Interior 실내장면 바로 해보기

루미온 Animation 바로 해보기

고급표현

더알아보기

## 루미온 사례실습

시간과 계절 표현하기

건설 과정영상효과 표현하기



## 주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지하고 있으며** 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

## 수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.

## 환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 학원법 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.