

교육 과정 소개서.

한번에 끝내는 공간, 건축디자인 초격차 패키지

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.

* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.

아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2022년 12월 16일
- 2차 : 2023년 01월 20일
- 3차 : 2023년 02월 10일

최근 수정일자 2022년 11월 08일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_3dtoolpass
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	62시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: help.online@fastcampus.co.kr 수료증 및 행정 문의: help@fastcampus.co.kr

강의특징

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



강의목표

- 건축학과 교수님이 알려주는 오토 캐드 건축 도면을 배워봅니다.
- 가장 많이 사용하는 스케치업 + 루비로 만드는 주택, 빌딩, 쇼룸 프로젝트를 다뤄봅니다.
- 비헨스에서 주목하는 루미온 렌더링(with 스케치업)을 배워봅니다.
- 7개 실습으로 체계적으로 완성하는 라이노 + 그래스호퍼를 배워봅니다.
- 엔스케이프로 빠르지만 실사같은 고품질 렌더링 (with 스케치업)을 배워봅니다.
- 건축 렌더링의 시작과 끝, 브이레이(with 스케치업)를 배워봅니다.

강의요약

- 인터페이스와 기초 조작법, 단독주택 평면도 작도 실습, 가구 작도 실습, 오토캐드 작업 환경을 배워봅니다.
- 단독 주택과 조경 모델링, 고층 빌딩과 도시 환경 모델링, 쇼룸 모델링과 공간 브랜딩을 배워봅니다.
- 루미온의 장점을 극대화하는 영상 렌더링을 배워봅니다.
- 그래스호퍼를 주력 모델링 툴로 제대로 배우고 싶은 분들을 위해 정형부터 비정형 건축물까지 7개의 모델을 만들어봅니다.
- 스케일감을 고려해 파팅 라인의 두께, 유리의 두께감 등 하나 하나의 재질값을 상세하게 조절하는 방법을 배워봅니다.
- 브이레이와 렌더링 이론, 브이레이 조명 실습, 브이레이 재질 실습을 배워봅니다.



강사

김대천

과목

- 한번에 끝내는 공간, 건축디자인 초격차 패키지

약력

- 현) 계원대학교 건축학과 겸임교수
- 현) SUMLAB 대표

GUSU

과목

- 한번에 끝내는 공간, 건축디자인 초격차 패키지

약력

- 현) 대기업 공간디자이너
- 전) 매스모먼트
- 전) 니즈 디자인랩
- 전) 시공테크



강사

zamba

과목

- 한번에 끝내는 공간, 건축디자인 초격차 패키지

약력

- 현) 대형 건축사무소 건축설계
- 전) R 아뜰리에
- 전) H 건축사무소
- [포트폴리오]
- 라이노 그래스호퍼 커뮤니티 운영
- 이화여대 건축학과 특강

박종관

과목

- 한번에 끝내는 공간, 건축디자인 초격차 패키지

약력

- 현) Gwansign studio
- 전) D 인테리어 디자인 스튜디오
- 전) J 인테리어 디자인 스튜디오



CURRICULUM

01.

건축학과
교수님이
알려주는 오토
캐드 건축 도면

01. 오토캐드 맛보기
오토캐드 소개
오토캐드 바로 해보기
오토캐드 파일과 결과물 호환
02. 오토캐드의 기초도구
인터페이스
조각 방법
뷰, 형상, 정밀도, 도면층, 특성
수정, 기호, 배치
주석, 치수
인쇄
03. 오토캐드의 기초동작
작도 기초
도면 읽기
주택 평면도 실습
가구 작도 실습
해치
도면 마무리
04. 오토캐드의 작업환경 구성하기
오토캐드의 작업환경 구성하기
05. 오토캐드 초보자가 알아야 할 실무 지식
이미지 기반 도면 작업
외부 참조 OLE
유용한 자료

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

02.

가장 많이 사용하는 스케치업 + 루비로 만드는 주택, 빌딩, 인테리어 프로젝트

01. 하우스 모델링
스케치업 설치와 기본 세팅
[건축 모델링]
바닥, 기둥, 벽, 창문, 문 모델링
계단, 난간, 몰딩 모델링
지붕, 보 모델링
건물 외부 모델링
스케치업 기본 재질, 외부 고급 재질 맵핑
스케치업 기본 3D 오브젝트 배치, 오브젝트 업그레이드
[조경 모델링]
데크, 수영장, 외부 계단
대문, 담장, 연못 모델링
벤치, 조명 오브젝트 설치, 나무 심기
[스케치업 활용]
스케치업 뷰 세팅
작업 속도를 올리기 위한 단축키 설정법, 파일 저장/정리법
02. 빌딩 모델링
[건축 모델링]
프로젝트 소개: 가상의 사이트를 고려한 빌딩 디자인
도면 기반 모델링
입면 벽면, 창 모델링(루비 활용)
내부가 모델링 된 것 처럼 만드는 재질 맵핑
게이트 및 정언 모델링(루비 활용)
[도시 모델링]
원하는 지역 도면 다운로드, 정리 방법
도면 기반 주변 건물 모델링 (루비로 면 생성)
도로 만들기, 나무와 가로등 등 오브젝트 설치

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

02.

가장 많이 사용하는
스케치업 +
루비로 만드는
주택, 빌딩,
인테리어
프로젝트

03. 쇼룸 모델링
[건축 모델링]
쇼룸 프로젝트 소개: 나를 브랜딩하는 공간 디자인
평면도와 입면도를 활용한 건축 모델링
재질 맵핑
오브젝트 배치
배경 공간 모델링
[가구 모델링]
카운터 모델링
일반 집기 모델링
조형물 모델링
조명 모델링

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

비즈니스에서
주목하는 루미온
렌더링의 모든것

01. 하우스 렌더링
[루미온 소개/세팅]
루미온 소개, 기본 세팅법
날씨와 지형 세팅
[루미온 맵핑]
루미온 기본 맵핑
루미온 고급 맵핑
스케치업 기본 맵핑/루미온 기본 맵핑/루미온 고급 맵핑 비교
[루미온 오브젝트]
루미온 기본 오브젝트
스케치업 오브젝트 루미온 오브젝트화 시키기
오브젝트 3가지 비교
[루미온 세팅]
나무, 물 세팅
사람 세팅
조명 세팅
[투시도/ 영상 세팅과 렌더]
투시도 세팅과 뷰 잡기
사람들이 움직이는 영상 세팅과 렌더
스탑 영상 세팅과 렌더

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

03.

비핸스에서
주목하는 루미온
렌더링의 모든것

02. 빌딩 렌더링
오픈 스트리트 맵과 스케치업 주변 대지 비교
날씨와 지형 세팅
루미온 오브젝트 vs 스케치업 오브젝트 비교
사람과 나무, 추가 효과 세팅
조명 세팅
투시도 세팅과 뷰 잡기
효과 영상 세팅과 렌더
03. 소룸 렌더링
맵핑과 오브젝트
사람과 나무, 추가효과 세팅
조명 세팅
투시도 세팅과 뷰잡기
무빙 영상 세팅과 렌더
360 세팅과 렌더

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

04.

7개 실습으로 체계적으로 완성하는 라이노 + 그래스호퍼

01. 라이노 Basic
라이노 그래스호퍼 개론
디자인 원리 점-선-면-매스
화면 구성
기본 명령어
선을 만드는 방법
면을 만드는 방법
매스를 만드는 방법
Object를 변형하는 방법
02. 정형 건축물: 컨테이너 하우스 실습
디자인 살펴보기
사용되는 명령어
프레임 만들기
벽체 만들기
출입구 손잡이 만들기
문, 창문 만들기
03. 정형 건축물: 카페 실습
디자인 살펴보기
사용되는 명령어
모델링을 하기전 셋팅
구조체 만들기 (슬라브, 벽체)
문 만들기
창문 만들기
전창 만들기
계단 만들기
2층 구성
외벽 노출콘크리트 표현
04. 비정형 건축물: 도넛 파빌리온 실습
디자인 살펴보기
사용되는 명령어
외형 만들기
슬라브만들기
커튼월 디자인 (rebuild)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

04.
7개 실습으로
체계적으로
완성하는 라이노
+ 그래스호퍼

05. 비정형 건축물: 전망대 실습
디자인 살펴보기
사용되는 명령어
3가지 방법으로 외형만들기
슬라브 만들기
전망대 디자인 (라이노)
전망대 디자인 (그래스호퍼)
06. 비정형 건축물: 테라스 타워 실습
디자인 살펴보기
사용되는 명령어
비정형이 만들어지는 원리 (기본 형태 만들기)
슬라브, 정면 커튼월
루버 배치
사이 창문 만들기
루버 배치를 그래스호퍼로 진행하는 방법 1
루버 배치를 그래스호퍼로 진행하는 방법 2
루버 배치를 그래스호퍼로 진행하는 방법 3
07. 비정형 건축물: 웨이브 타워 실습
디자인 살펴보기
사용되는 명령어
기존 건축물 (리노베이션 전) + 기본 형태 만들기
슬라브, 기존 건축물 창문
지그재그 창문, 지붕 만들기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

04.
7개 실습으로
체계적으로
완성하는 라이노
+ 그래스호퍼

08. 비정형 건축물: 보로노이 파빌리온 실습
화면구성
강의에서 사용할 플러그인 설치
숫자 만들기
선그리기
저장 베이크 하는법
플러그인들의 상태 표시 / 연결선의 상태 표시
데이터 관리
디자인 살펴보기
사용하는 명령러
면 만들기 & 보로노이로 면 나누기 · 바뀌는 면에대응하는 리틀 아일랜드
09. 라이노 활용 꿀팁
라이노 내에서 재질 맵핑 하는 방법
Make 2D를 활용한 다이어그램 제작(with 어도비 일러스트레이터)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
 해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

05.

**빠르지만
실사같은
엔스케이프
고퀄리티 렌더링**

01. 엔스케이프 Basic
엔스케이프 소개
엔스케이프, 스케치업 설정
[엔스케이프 아이콘 기본 기능 설명]
시작 버튼, 라이브 업데이트, 에셋버튼, 재질 버튼, 기본 셋팅, 피드백, 어바웃
Enscape objects(엔스케이프 조명)
Enscape Material Editor (범프, 디스플레이먼트,노말, 오퍼시티, 리플렉션, 컬러, 틸트)
조명+ 재질 연습 (거울, 유리재질 3가지, 돌, 나무)
엔스케이프 버그 (hide, ruby 오류)
[엔스케이프 창 기본 기능 설명]
마우스 기능
단축키 (help panel)
엔스케이프 창 아이콘 설명(collaborative 부터 VRheadshot 까지)
Visual Setting 설명 (Main, Image, Atmosphere, Sky, Output)
Enscape Window Setting
02. 인테리어 실습1
스케치업 파일 불러오기
모델링 디테일 살리기
카메라 화각 조정, 카메라 뷰 조정 예쁜 뷰 찾기
뷰, 화각, 햇빛 방향, 브이레이 safe frame(화면 비율 조절)
조명 적용 방법
엔스케이프 재질 적용 방법
visual setting (렌더링 퀄리티 올리는 방법)
비주얼 셋팅 포커싱 방법, 대비
스크린샷, 배치 스크린샷, output 설명, 오브젝트ID ,메터리얼ID

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

05.

**빠르지만
실사같은
엔스케이프
고퀄리티 렌더링**

03. 인테리어 실습2 (심화 주제)
[배경설정]
투시도 배경 설정 방법
아이소 배경 설정 방법
[특수재질]
비오는날 유리창 재질, 비오는날 분위기
[자연스러운 빛 효과]
블라인드를 이용한 햇빛, 나무를 이용한 햇빛
비주얼 셋팅 값 조절, 샤프니스
04. 건축 실습
스케치업 파일 불러오기
뷰, 화각, 햇빛 방향, 브이레이 safe frame(화면 비율 조절)
에셋 라이브러리: 나무, 사람 넣기
비주얼 셋팅값 조절로 실사처럼 꾸미기
밤/낮 뷰 적용하기: 조명 설정, 비주얼 셋팅 방법, 시간 조절 방법
스크린샷, 배치 스크린샷, output 설명
05. 포토샵 리터칭
레이어 순서, 레이어 레스터화, 기본 셋팅
밝기, 색감, 대비, 포커싱 작업
마스킹 사용 (원하는 부분만 가져오기), 컬러 레인지 셀렉트, 오브젝트 id 가져온 이유
내보내기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

06.
브이레이

01. 스케치업 브이레이 점프 스타트
브이레이 기초와 강의 소개
[단계별로 빠르게 실습하기]
1단계: 장면, 오브젝트, 카메라
2단계: 장면, 오브젝트, 조명, 재질, 카메라
3단계: 장면, 오브젝트, 조명, 재질, 카메라, 이펙트
02. 브이레이 이론
브이레이 이론이 필요한 이유
3D Computer Graphics
렌더러에 대한 이해
Global illumination, image sampler
Material과 map의 차이_예제 파빌리온
Light, 조도 계산과 렌더_예제 파빌리온
03. 브이레이 조명 실습
스케치업 브이레이 조명의 종류와 활용
낮과 밤_외부장면 조명 세팅_고층 오피스 예제
낮과 밤_내부장면 조명 세팅_ 고층 오피스 예제
04. 브이레이 재질 실습
스케치업 브이레이 재질의 종류와 활용
브이레이 기본재질 (VrayMtl)
투명도와 반사도 표현하기
반투명, 광택, 표면표현요소 적용하기
maps 작동원리와 실습 예제
복합/특수 재질 표현하기
05. 복합 장면 표현하기
폐공장 리모델링 문화시설 렌더링 실습

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

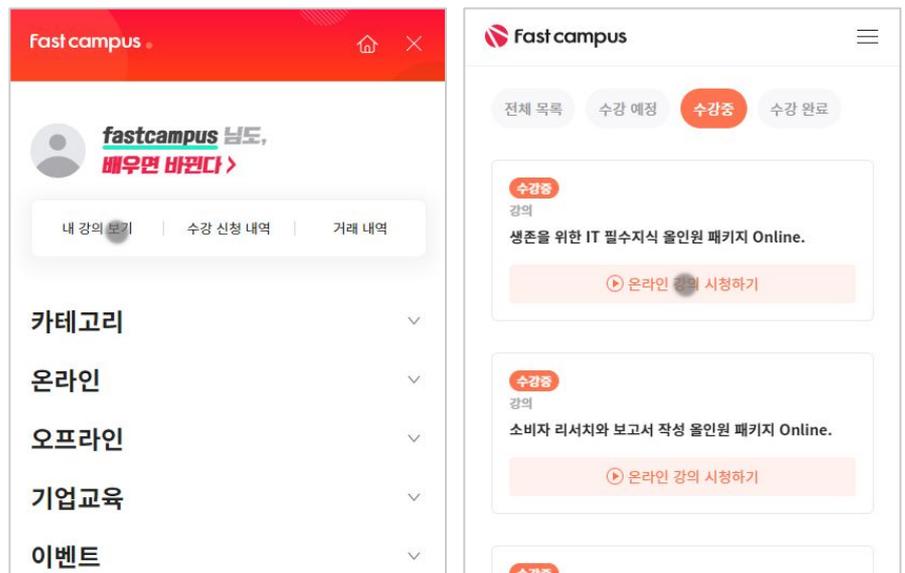


주의 사항

- 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 환불규정에 따라 환불 가능

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