

교육 과정 소개서.

한번에 끝내는 공간, 건축디자인 초격차 패키지



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dgn_online_3dtoolpass
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	64시간
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 시간대 에 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

K

과목

- 한번에 끝내는 공간, 건축디자인 초격차 패키지

약력

- 현) S 건축 스튜디오 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

파트별 수강 시간 11:52:01

CH01. 오토캐드 맛보기
01.오토캐드를 배웁시다
02.오토캐드를 소개합니다
03.오토캐드 핵심개념
04.오토캐드 바로 해보기 - 1
05.오토캐드 바로 해보기 - 2
06.오토캐드 파일 및 결과물 호환
07.오토캐드 더 알아보기
CH02. 오토캐드의 기초도구
01.인터페이스 조작방법
02.인터페이스 살펴보기
03.조작방법 살펴보기
04.기본사항
05.뷰
06.형상
07.정밀도
08.도면층
09.특성
10.수정
11.기호
12.배치
13.주석
14.치수
15.인쇄
16.더 알아보기
CH03. 오토캐드의 기초동작
01.작도 기초
02.도면 읽기
03.주택 평면도 1
04.주택 평면도 2
05.주택 평면도 3
06.주택 평면도 4



CURRICULUM

01.

**건축학과
교수님이
알려주는 오토
캐드 건축 도면**

파트별 수강 시간 11:52:01

07.주택 평면도 5
08.주택 평면도 6
09.도면 마무리하기
10.가구 1
11.가구 2
12.가구 3
13.가구 4
14.가구 5
15.가구 6
16.가구배치하기
17.가구배치 마무리
18.해치
19.도면 마무리 하기 종합
20.더 알아보기
CH04. 오토캐드의 작업환경 구성하기
01.작업환경 구성하기
02.레이어
03.명령어
04.문자
05.치수
06.옵션 1
07.옵션 2
08.더 알아보기
CH05. 오토캐드 초보자가 알아야 할 실무 지식
01.개요
02.이미지 기반 도면 작업
03.외부참조 OLE
04.유용한 자료



CURRICULUM

02.

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

파트별 수강 시간 11:25:20

CH01. 스케치업 전원주택 모델링
01.인사 및 스케치업에 대한 소개
02.스케치업 설치 및 세팅
03.모델링을 위한 기본 기능 1 (선택, 카메라)
04. 모델링을 위한 기본 기능 2 (Drawing-1)
05. 모델링을 위한 기본 기능 3 (Drawing-2)
06. 모델링을 위한 기본 기능 4 (Edit-2)
07. 모델링을 위한 기본 기능 4 (Edit-2) (2)
08. 도면 불러와 배치하기
09. 바닥 및 벽체 모델링 1
10. 1층 모델링 -2 (바닥 및 창호)
11. 2층 모델링 -1 (외벽 및 내벽)
12. 2층 모델링 -1 (창호 및 문)
13. 지붕 모델링
14. 계단 모델링
15. 가구 만들기 -1
16. 가구 만들기 -2
17. 가구 만들기 -3
18. material에 대해서 알아보기
19. 천정 작업하기
20. 가구 및 오브젝트 배치하기
21. 사이트 모델링하기-1
22. 사이트 모델링하기-2
23. 외부 디테일 작업 및 맵핑하기
24. 카메라 및 씬 잡기
25. 이미지 및 동영상 내보내기
CH02. 스케치업 빌딩 모델링
01. 도면 정리 및 배치하기
02. 모델링하기-1
03. 모델링하기-2
04. 모델링하기-3
05. 모델링하기-4
06. 모델링하기-5

CURRICULUM

03.

렌더링 기초부터
건축 영상까지
실무 루미온의
모든것

파트별 수강 시간 18:34:49

CH01. 루미온 이미지 렌더링
01.강사소개, 루미온 설치와 시작
02.기본 오브젝트와 외부파일 임포트
03.머테리얼
04.하늘의 세팅과 나무 배치
05.사람 등 프랍 배치
06.조명의 이해와 배치
07.카메라의 이해와 뷰 세팅_01 집
08.카메라의 이해와 뷰 세팅_02 오피스
09.카메라의 이해와 뷰 세팅_03 쇼룸
10.카메라 뷰에 맞는 씬 연출_01 집
11.카메라 뷰에 맞는 씬 연출_02 오피스
12.카메라 뷰에 맞는 씬 연출_03 쇼룸
13.후보정, 포토샵 시활용_01 쇼룸
14.후보정, 포토샵 시활용_02 사무실
15.후보정, 포토샵 시활용_03 집
16.후보정, 포토샵 시활용_04 집
17.VR, 파노라마, 포토매칭, 한국의 지형 만들기_02 파노라마
CH02. 루미온 영상 렌더링
01.간단한 스토리, BGM선정 (집)
02.간단한 스토리, BGM선정 (오피스)
03.간단한 스토리, BGM선정 (쇼룸)
04.컷 계획과 카메라 동선 (집)
05.컷 계획과 카메라 동선 (오피스)
06.컷 계획과 카메라 동선 (쇼룸)
07.애니메이션 세팅 (집)
08.애니메이션 세팅 (오피스)
09.애니메이션 세팅 (쇼룸)
10.컷편집, 색보정 (프리미어 프로)

CURRICULUM

04.

7개 실습으로 체계적으로 완성하는 라이노 + 그래스호퍼

파트별 수강 시간 10:22:30

CH01.라이노와 그래스하퍼
01.라이노와 그래스하퍼 개런
02.라이노는 그래스하퍼와 함께 사용해야한다
03.상상하는 만큼 표현할 수 있어야한다
CH02.라이노 Basic
01.디자인 원리 점-선-면-매스
02.화면 구성
03.기본 명령어 - 1
04.기본 명령어 - 2
05.선을 만드는 방법 - 1
06.선을 만드는 방법 - 2
07.면을 만드는 방법 - 1
08.면을 만드는 방법 - 2
09.매스를 만드는 방법
10.Object를 변형하는 방법 - 1
11.Object를 변형하는 방법 - 2
12.Object를 변형하는 방법 - 3
CH03.그래스하퍼 Basic
01.강의에서 사용할 플러그인 설치
02.컴포넌트 상태 표시
03.연결선의 상태 표시
04.숫자 만들기
05.선그리기
06.데이터 관리
07.미리보기 옵션 변경
08.베이크 하는법
CH04.정형 건축물 : 컨테이너 하우스 실습
01.디자인 Preview
02.프레임 만들기
03.벽체 만들기
04.출입구 손잡이 만들기
05.문, 창문 만들기
06.난간 만들기
07.디자인 마무리

CURRICULUM

04.
7개 실습으로
체계적으로
완성하는 라이노
+ 그래스호퍼

파트별 수강 시간 10:22:30

CH05.정형 건축물 : 카페 실습
01.디자인 Preview
02.캐드 파일 불러오기
03.모델링을 하기 전 셋팅
04.슬라브, 벽체 만들기
05.문, 창문 만들기 - 1
06.문, 창문 만들기 - 2
07.문, 창문 만들기 - 3
08.계단 만들기
09.2층 구성
10.라이노와 그래스하퍼로 외벽 노출 콘크리트 표현 - 1
11.라이노와 그래스하퍼로 외벽 노출 콘크리트 표현 - 2
CH06.라이노 활용 꿀팁 : 조닝 다이어그램
01.평행 VIEW를 이용한 조닝 다이어그램 제작하기
02.다이어그램 기본 형태 만들기
03.평행 VIEW로 이미지 추출하기
04.다이어그램 완성하기
CH07.비정형 건축물 : 도넛 파빌리온 실습
01.디자인 Preview
02.외형 만들기
03.슬라브만들기
04.flow를 이용한 프레임 만들기
05.난간 만들기
06.천장 만들기
07.중앙 코어 만들기
08.디자인 마무리
CH08.비정형 건축물 : 전망대 파빌리온 실습
01.디자인 Preview
02.3가지 방법의 외형 만들기
03.슬라브, 기둥 만들기
04.라이노로 모듈 전망대 디자인
05.그래스하퍼로 모듈 전망대 디자인
06.외부 계단 및 난간 만들기



CURRICULUM

04.

7개 실습으로 체계적으로 완성하는 라이노 + 그래스호퍼

파트별 수강 시간 10:22:30

CH09.라이노 활용 꿀팁 : 매스 프로세스 다이어그램
01.평행 VIEW를 이용한 매스 프로세스 제작하기
02.다이어그램 기본 형태 만들기
03.평행 VIEW로 이미지 추출하기
04.다이어그램 완성하기
CH10.비정형 건축물 : 테라스 타워 실습
01.디자인 Preview
02.비정형이 만들어지는 원리
03.슬라브 그래스하퍼로 만들기
04.커튼월 그래스하퍼로 만들기
05.테라스 그래스하퍼로 만들기
06.변수 값으로 모델링 데이터 수정
CH11.비정형 건축물 : 웨이브 타워 실습
01.디자인 Preview
02.Curve를 이용하여 곡선 만들기
03.Graph mapper로 곡선 만들기
04.슬라브 만들기, 메가 스트럭처 - 1
05.메가 스트럭처 - 2
CH12.비정형 건축물 : 보로노이 파빌리온 실습
01.디자인 Preview
02.면 만들기 & 보로노이 면 나누기
03.기둥 만들기(alt1)
04.바뀌는 면에 대응하는 보로노이 파빌리온
05.기둥 만들기(alt2)
CH12.마무리
01.F1키 도움말
02.유튜브 활용
03.환경셋팅, 지속하는 힘
CH13.점을 이용한 디자인
01.디자인 Preview
02.기본 건물형태 만들기
03.attract point
04.remap numbers
05.그래스하퍼 알고리즘 응용



CURRICULUM

05.

**빠르지만
실사같은
엔스케이프
고퀄리티 렌더링**

파트별 수강 시간 09:02:00

CH01. 엔스케이프 Basic
01.인사
02.엔스케이프 설치
03.엔스케이프 소개
CH02. 엔스케이프 Basic
01.엔스케이프 아이콘 기능 설명
02.엔스케이프 아이콘 기능 설명 2
03.엔스케이프 아이콘 기능 설명 3
04.엔스케이프 아이콘 기능 설명 4
05.엔스케이프 아이콘 기능 설명 5
06.엔스케이프 창 기본 기능 설명
07.엔스케이프 창 기본 기능 설명 2
08.엔스케이프 창 기본 기능 설명 3
09.엔스케이프 창 기본 기능 설명 4
CH03. 인테리어 실습 1
01.스케치업 파일 불러오기
02.렌더링 퀄리티가 떨어져 보이는 이유
03.씬 설정 (스케치업 활용)
04.씬 설정 (엔스케이프 활용)
05.씬 설정
06.실사와 같은 렌더링 만들기 1
07.실사와 같은 렌더링 만들기 2
08.실사와 같은 렌더링 만들기 3
09.실사와 같은 렌더링 만들기 4
10.강조하기
11.내보내기



CURRICULUM

05.

**빠르지만
실사같은
엔스케이프
고퀄리티 렌더링**

파트별 수강 시간 09:02:00

CH04. 인테리어 실습 2
01. 특수 재질
02. 배경 설정 방법
03. 아이소 작업
04. 자연스러운 빛 효과
CH05. 건축 실습
01. 재질 설정
02. 씬 설정
03. 나무, 사람 넣기
04. 저녁 신 만들기
CH06. 포토샵 리터칭
01. 내보내기
02. 렌더링 png 불러오기
03. 렌더링 이미지 극대화
04. 렌더링 이미지 극대화 2
CH07. 마무리
01. 포트폴리오
02. Q_A
03. 결과물 업로드



CURRICULUM

06.

브이레이

파트별 수강 시간 3:27:06

01. vray 소개 및 설치
02. vray - light
03. vray - material 1
04. vray - material 2 (PBR material)
05. vray - object
06. 내부 vray 작업하기 - 1
07. 내부 vray 작업하기 - 2
08. 외부 vray 작업하기 - 1
09. 외부 vray 작업하기 - 2



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.