

수업계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	인테리어 그래픽 II	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	인테리어디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
본 교과목은 3D시뮬레이션 Sketch-up, 3Ds MAX프로그램을 이용해 인테리어 디자인을 시뮬레이션 할 수 있는 전반적인 내용을 학습한다. 이는 3차원그래픽 디자인에 대한 도면 이해 능력을 바탕으로 인테리어 실무에서 많이 쓰이는 3D 프로그램을 이용해 창의적인 아이디어를 컴퓨터를 통해 모델링하는 능력을 배양하는데 있으며 세부 내용은 다음과 같다.							
1. 2D, 3D 컴퓨터그래픽의 기초 및 상호 호환성을 학습하고, 3D 프로그램 중 Sketch-up,3Ds MAX의 기본적인 툴과 프로그램에 대한 전반적인 학습을 한다.							
2. 실내 계획을 위하여 Sketch-up에서 실내 모델링 연습과 Sketch-up V-ray와 3Ds MAX에서 재질 입히기 및 렌더링 연습을 통해 3차원 시뮬레이션 이미지 결과물을 완성하는 단계를 익힐 수 있다.							
3. 3차원 시뮬레이션 이미지 보정 작업에 있어 Photoshop프로그램을 활용하여 최종 결과물의 완성도를 높이는 학습을 진행한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	스케치업 7 & 브이레이 Professional	저자	한정훈, 네모기획	출판사	정보문화사	출판년도	2011
부교재(참고문헌)	3dsmax &Vray Part3	저자	박종삼	출판사	서우	출판년도	2010
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의주제: 오리엔테이션				1] 학습자료: - 주교재[pp.24~39] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터	
	2	2] 강의목표: 인테리어그래픽 2D,3D 표현개념 및 실무 활용하기					
	3	3] 세부내용:					
	4	① 인테리어 2D 그래픽 CAD					
	5	② 인테리어 3D 그래픽 Sketch up, 3D max ③ 2D 그래픽과 3D 그래픽 간의 상호 호환성 개념 ④ 실무 활용 4] 수업방법: 이론수업 및 실습					
제 2 주	1	1] 강의주제: 3D 그래픽 Sketch up의 기초1				1] 학습자료: - 주교재[pp.40~104] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터	
	2	2] 강의목표: 툴바 및 프로그램 구성과 기능 이해하기					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 프로그램 실행 및 도구모음 배치 ② Model Info 설정 ③ System Preferences 설정 ④ 각종 메뉴구성 알아보고 활용					
	5	4] 수업방법: 이론수업 및 실습					
제 3 주	1	1] 강의주제: 3D 그래픽 Sketch up의 기초2				1] 학습자료: - 주교재[pp.108~141] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터	
	2	2] 강의목표: 그리기도구 및 편집도구 활용 및 실습하기					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 사각형, 선, 원, 호, 다각형, 자유곡선 도구 활용 연습 ② 연습: 사각형 중심에 원그리기 ③ 이동, 밀기/끌기, 회전, 두께가 없는 면 회전 스케일, 간격띄우기 도구 활용 연습					
	5	④ 연습: 부드러운 원과 구 만들기 4] 수업방법: 이론수업 및 실습					

제 4 주	1	1] 강의주제: 3D 그래픽 Sketch up의 기초3	1] 학습자료: - 주교재[pp.148~189] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의목표: 주요 도구모음 및 건축, 단면 도구모음 이해하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 선택도구, 컴포넌트 도구, 페인트도구, 지우개도구	
	5	② 연습: Cut opening 설정,자유 핀 모드활용, 곡면에 매핑, 굴곡진 면에 매핑 ③ 출사도구, 치수도구, 각도기 도구, 문자 도구, 축 도구, 3D 문자 도구, 단면 도구 활용 연습 ④ 연습: 벽면에 음각 문자 만들기 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 5 주	1	1] 강의주제: 2D도면 작성 및 3D 모델링 작업 1	1] 학습자료: - 주교재[pp.290~349] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터 2] 과제부여 1: 주변 제품을 모델링하고 음각 양각의 문자 넣고 파일 제출
	2	2] 강의목표: 인테리어그래픽 2D도면을 3D Sketch up 변환 및 모델링 작업하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 3m x 6m공간을 구성_평면, 천정, 입면 작성	
	5	② Sketch up으로 CAD도면 불러오기/레이어정리/장면만들기 ③ 벽체 올리기_면의 뒷면과 앞면을 뒤집기, 그룹만들기 ④ 각종 도구를 이용하여 벽체/벽면 모델링하기 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 6 주	1	1] 강의주제: 3D 모델링 작업 2	1] 학습자료: - 주교재[pp.350~479] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의목표: 3D Sketch up 모델링 작업하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 내부 모델링하기_갈레받이, 창문, 출입구	
	5	② 컴포넌트 활용하기 ③ 재질 입히기 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 7 주	1	1] 강의주제: Sketch-up V-ray 기초 및 매핑	1] 학습자료: - 주교재[pp.522~527, pp.582~599, pp.632~661] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의주제: Sketch-up V-ray 설치 및 매핑하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① Sketch-up V-ray 설치 및 [Material Editor] 창의 요소	
	5	② 재질 입히기 및 재질감 표현하기_반사, 거울, 자체 발광, 브리레이 메트리얼 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 8 주	1	중 간 고 사 실기평가 : 주제에 따른 2D그래픽과 3D그래픽의 인테리어요소 표현 개념 및 상호 관계성과 3D그래픽 프로그램 중 Sketch-up의 기본 메뉴, 툴바, 그리기 툴, 편집 툴에 대한 모델링을 jpg로 전환하여 제출.	
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1] 강의주제: 3D MAX의 기초 및 3D MAX 매핑	1] 학습자료: - 부교재[pp.90~95, pp.145~151, pp.225~231] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터
	2	2] 강의목표: Sketch-up모델링으로 3D MAX에서 매핑하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 3D MAX의 메뉴와 기본 툴바 및 프로그램 구성 및기능	
	5	② Sketch-up 모델링 3D MAX불러오기 ③ UVW맵 중 plan, box맵핑 실습 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	
제 10 주	1	1] 강의주제: 인테리어 공간 렌더링1	1] 학습자료: - 주교재[pp.528~581, 600~631, 662~677] - 빔 프로젝트, 실습컴퓨터 2] 과제부여2: 카페 내부 공간 모델링 후 매핑하여 렌더링 이미지 파일 제출
	2	2] 강의목표: Sketch-up V-ray 렌더링 연습하기	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① Sketch-up V-ray [Render Option]요소 알아보기	
	5	② VFB / 라이트 옵션 창의 구성요소 이해 및 활용 ③ 빛의 이해_ GI[skylight], Background, 이미지 샘플러, DMC샘플러, 컬러 브리딩 현상의 이해 ④ 최종 렌더링 연습 4] 수업방법: 이론수업 및 실습	

