

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
컴퓨터 모델링 I	주교재	이 주 영 네모기획	3ds MAX2013 기본+활용 실무테크닉	성안당	2014
	부교재	김관식 정상필	건축인테리어 실무디자인 테크닉	한빛 미디어	2010

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의주제: 오리엔테이션 2] 강의목표: 컴퓨터 모델링 표현개념 및 실무활용 3] 강의세부내용: ① 실내설계를 위한 컴퓨터 모델링 ② 인테리어 그래픽 3Ds max ③ 3Ds max 응용 실무 활용	파워포인트 수업 강의 및 질의응답	주교재 [pp.25~35]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
2	1] 강의주제: 3Ds max 인터페이스와 주요기능 1 2] 강의목표: 3Ds max의 기본 기능 익히기 3] 강의세부내용: ① 프로그램 실행 및 기본화면 구성 ② Viewport control 익히기 ③ Main toolbar와 편집Command panel ④ Viewcube와 SteeringWheels	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.37~69]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
3	1] 강의주제: 3Ds max 인터페이스와 주요기능 2 2] 강의목표: 3D Modeling 작업 호환 설정 3] 강의세부내용: 기본기능과 2013의 새로운 기능 ① 절대좌표와 상대좌표 ② max파일 삽입하는 Merge ③ 외부파일 가져오는 Import ④ mapping 소스 함께 저장하는 Archive	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.70~108]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
4	1] 강의주제: Interior 3D Modeling 1 2] 강의목표: 인테리어 소품을 통한 모델링 학습 3] 강의세부내용: ① 3차원 기본도형 Standard Primitive ② 기본도형의 확장 Extended Primitive ③ Array / Fillet / Chamfer / Extrude ④ 연습: 옷장, 소파 만들기 *과제제출 : 배운 명령들을 활용하여 옷장, 소파 모델링 3ds 파일과 A4출력물로 제출	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp. 130~192]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
5	1] 강의주제: Interior 3D Modeling 2 2] 강의목표: 인테리어 소품을 통한 모델링 학습 3] 강의세부내용: ① 경사면 만들기(Taper), 구부리기 (Bend) 적용하기 ② 비틀기(Twist), 형태변형(FFD box) 알아보기 ③ 2차원 구성선 Extended Line 구성 요소 및 편집 ④ 연습: 레스토랑 의자 및 유리잔 만들기	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.201~263]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
6	1] 강의주제: Interior 3D Modeling 3 2] 강의목표: 2D를 3D로 만드는 명령어 3] 강의세부내용: ① 3차원 (Extrude) / 가장자리 깎기 (Bevel) 알아보기 ② 경로지정 Bevel profile / Lathe / Loft 알아보기 ③ Mapping ④ 커피잔 콜라병 만들기	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.267~321]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
7	1] 강의주제: 재질 입히기와 렌더링하기 2] 강의목표: 재질표현/ V-Ray rendering 3] 강의세부내용: ① VBitmap 재질표현 , UVW Map 알아보기 ② Vray render 설정 ② Vray Mtl 재질표현 알아보기 ③ 금속, 유리, 대리석, 패브릭 Mapping 표현하기	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.352~380, 부교재 pp.474~478 pp.650~658]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
8	중 간 고 사			
8	실기평가:주제에 따른 3D Modeling의 인테리어 요소 표현 개념과 3Ds max 기본 메뉴, 툴바, 그리기 툴, 편집 툴을 응용한 디자인 모델링을 3DS파일로 제출.			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
9	1] 강의주제: Camera View 익히기 2] 강의목표: Camera 종류와 설정 알아보기 3] 강의세부내용: ① Camera의 종류 기능 ② Camera Parameter 알아보기 ③ 건축CG에 필요한 구도 잡기	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.416~437, 부교재 pp.627~630]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
10	1] 강의주제: Lighting 실무기법 익히기 2] 강의목표: Lighting 설치 및 기능 알아보기 3] 강의세부내용: ① 기본조명 Standard Light ② Light의 공통 옵션 ③ 실사조명 효과를 주는 Photometric Light ④ 현실적인 빛을 표현하는 V-Ray Light *과제제출 : 카페 내부 공간 모델링 후 매핑하여 렌더링 이미지 제출 3DS파일과 A4출력물로 제출	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.438~457, 부교재 pp.627~649]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
11	1] 강의주제: 실무기법 익히기1 2] 강의목표: Exterior Rendering 기본 익히기 3] 강의세부내용: ① 현실 같은 태양광 표현- V-Ray Sun 알아보기 ② 실사 카메라 효과- V-Ray Physical Camera 알아보기 ③ V-Ray DisplacementMod를 이용하여 잔디 만들기	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.458~469 pp.629~639]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
12	1] 강의주제: 실무기법 익히기2 2] 강의목표: Interior Rendering 기본 익히기 3] 강의세부내용: ① Viewport에 배경넣기 ② 배경색상과 이미지 설정- Environment 알아보기 ③ 도형 편집하여 배경이미지 만들기	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.470~491 pp.602~613]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
13	1] 강의주제: 건축 실무 프로젝트 2] 강의목표: 예제 프로젝트로 실무감각 키우기 3] 강의세부내용: ① 모델링하기 ② 카메라와 실외 라이트 설치하기 ③ 재질입히기와 렌더링 하기	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	주교재 [pp.546~595]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
14	1] 강의주제: 렌더링 이미지 리터치 2] 강의목표: 렌더링 결과물을 Photoshop프로그램에서 이미지 리터치하기 3] 강의세부내용: ① 이미지 색상 보정하기 ② 공간에 적합한 사람이미지 합성하기 ③ 다양한 효과를 적용하여 최종 3D 이미지 결과물 만들기	파워포인트 수업 강의 및 질의응답, 실습	부교재 [pp.664~680]	빔프로젝터 스크린 컴퓨터 지류 및 필기구
15	기 말 고 사 실기평가:2D CAD 평면도를 제시하고 개인별, 팀별 공간을 설정하 여 3D 공간 모델링, 재질 매핑 과 렌더링 후 리터치 최 종 이미지 표현 효과에 따라 평가 한다.			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
컴퓨터 모델링 I	중간·기말고사 과제물 및 수업참여도 출석률	60% 20% 20%