

디자이너가 디자이너에게 선물하는

# 디자이너's Pro 건축 인테리어 디자인

Designer's Pro Architecture Interior Design

초판 발행 · 2014년 6월 1일

지은이 · 김석훈

발행인 · 이종원

발행처 · (주)도서출판 길벗

출판사 등록일 · 1990년 12월 24일

주소 · 서울시 마포구 월드컵로 10길 56(서교동)

대표전화 · 02)332-0931 | 팩스 · 02)323-0586

홈페이지 · [www.gilbut.co.kr](http://www.gilbut.co.kr) | 이메일 · [gilbut@gilbut.co.kr](mailto:gilbut@gilbut.co.kr)

기획 및 책임 편집 · 최근혜([kookkoo1223@gilbut.co.kr](mailto:kookkoo1223@gilbut.co.kr)) | 표지 디자인 · 박상희 | 내지 디자인 · 앤미디어

제작 · 이준호, 손일순 | 영업마케팅 · 임태호, 전선하 | 웹마케팅 · 조승모 | 영업관리 · 김명자 | 독자지원 · 송해란

기획 및 편집 진행 · 앤미디어([master@nmediabook.com](mailto:master@nmediabook.com)) | 전산편집 · 앤미디어

CTP 출력 및 인쇄 · 백산인쇄 | 제본 · 백산제본 | DVD 제작 · 멀티미디어테크

- ▶ 잘못된 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.
- ▶ 이 책에 실린 모든 내용, 디자인 이미지, 편집 구성의 저작권은 (주)도서출판 길벗과 지은이에게 있습니다.  
허락 없이 복제하거나 다른 매체에 옮겨 실을 수 없습니다.

**ISBN 978-89-6618-735-5 03000**

(길벗 도서번호 006689)

정가 **26,000원**

독자의 1초를 아껴주는 정성 **길벗출판사**

(주)도서출판 길벗 | IT실용, IT/일반 수험서, 경제경영, 취미실용, 인문교양(더퀘스트) [www.gilbut.co.kr](http://www.gilbut.co.kr)

길벗이지톡 | 어학단행본, 어학수험서 [www.eztok.co.kr](http://www.eztok.co.kr)

길벗스쿨 | 국어학습, 수학학습, 어린이교양, 주니어 어학학습, 교과서 [www.gilbutschool.co.kr](http://www.gilbutschool.co.kr)

페이스북 · [www.facebook.com/gilbutzigy](http://www.facebook.com/gilbutzigy)

트위터 · [www.twitter.com/gilbutzigy](http://www.twitter.com/gilbutzigy)

## Contents

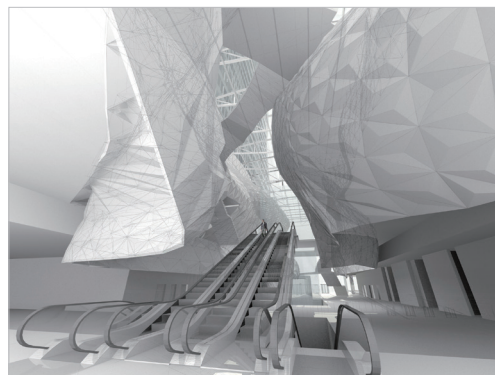
## Interview

장순각	한양대학교 실내건축디자인학과 교수	22
민승기	Studio Daniel Libeskind Senior Associate	28
라피 시갈	컬럼비아대학교, MIT 교수	36
이기정	엄지하우스(주) 디자인전략 & 코디네이션 수석 실장	44

## Part 1 이론

### 공간 디자인을 위한 건축·인테리어

건축·인테리어 디자인의 개념을 이해하라	52
건축·인테리어 디자인이란	
건축·인테리어 디자인 관련 직업	
프로젝트 작업 과정	
프로젝트를 위한 그래픽 툴을 살펴보자	61
디자인 기획	
기본 설계와 실시 설계	
다양한 모형 제작	
디자인 관련 그래픽 툴	
철저한 사전조사로 완성도를 높여라	69
기획 설계란	
디자인 기획을 위한 프로젝트의 이해	
디자인 핵심, 설계 요소로 표현하라	73
설계의 기본 요소, 심미성	
실용적인 공간 구성을 위한 기능성	



## Part 2 이론

### 클라이언트를 사로잡는 기본 설계 및 실시 설계

#### 도면을 알아야 디자인을 안다 82

디자인 도면 세트, 기획 설계  
쉽고 빠른 도면의 이해

#### 상상을 현실로, 모형을 제작하라 84

레이저 커팅  
레이저 커팅을 이용한 모형 제작  
3D 프린팅  
라우터 밀링

#### 최종 발표를 위해 패널을 디자인하라 94

시각적인 설명을 위한 패널  
효과적인 패널 디자인

#### 스펙보드에서 마감재를 충분히 설명하라 101

마감재의 이해도를 높이는 스펙보드  
스펙보드의 구성  
효율적인 스펙보드 제작 팁

#### 시선을 사로잡는 프레젠테이션을 진행하라 104

전략적인 프레젠테이션  
흥미로운 프레젠테이션 구성  
프레젠테이션의 핵심

#### 프로젝트 시공을 위한 도면을 완성하라 112

실시 설계의 다양한 도면

## Part 3 이론

### 건축·인테리어 디자인을 위해 꼭 알아야 할 12가지 법칙

#### 옛것과 새것의 조화를 이루어라 120

땅콩집 리모델링

#### 획기적인 아이디어로 승부하라 127

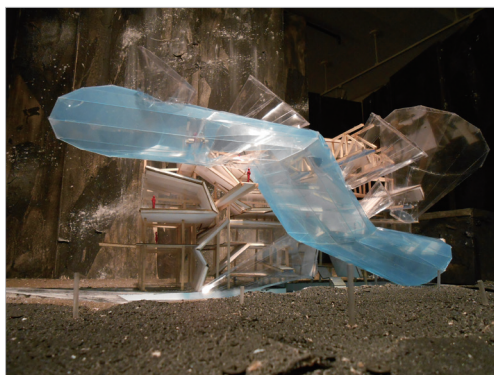
수직적인 볼륨의 새로운 문화 공간

#### 일상적인 소재를 활용하라 132

포장마차 감성의 재발견

#### 분석을 통해 감성을 표현하라 136

새로운 형태의 주거 공간 제안

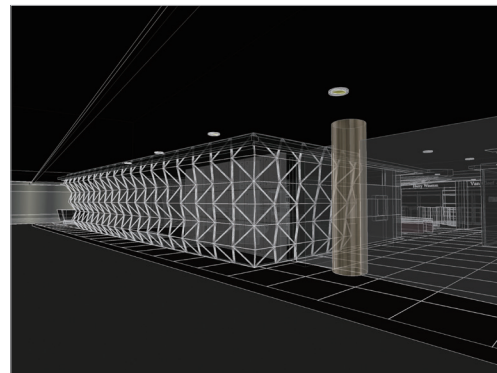
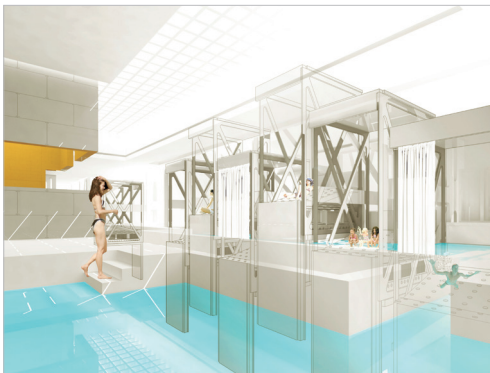


초기 콘셉트로 돌아가라	142
휴양지 같은 워터파크 콘셉트 디자인	
디자인 관심을 집중시켜라	146
모델하우스 파사드 디자인	
공간에 브랜딩을 나타내라	148
고급 브랜드 타운하우스	
새로운 디자인의 가능성을 찾아라	150
미래의 은행 콘셉트 디자인	
관찰에서 시작하라	155
수공간 디자인	
디자인 조합으로 신선한 충격을 선사하라	162
카지노 은행	
디자인 의도를 형상화하라	168
은행 리디자인	
공간의 새로운 경험을 유도하라	176
독립적인 수영장 디자인	

## Part 4 스킬

### 간편하게 기획 설계를 완성하는 SketchUp

쉽고 빠르게 3D 모델링을 완성하라	186
가장 쉬운 3D 모델링/매핑 툴, SketchUp	
주요 기능	
화면 구성	
기본 설정	
Google Earth를 이용한 현장 분석과 기획	
컴포넌트를 회전하여	
고전 건축 기둥 모델링하기	194
컴포넌트를 연장시켜	
몰딩 디자인하기	200
실제 지도 이미지에	
3D 모델 적용하기	208
실제 건축 디자인으로	
3D 모델 매핑하기	216



## Part 5 스킬

### 정교한 3D 모델링을 표현하는 Rhino 3D

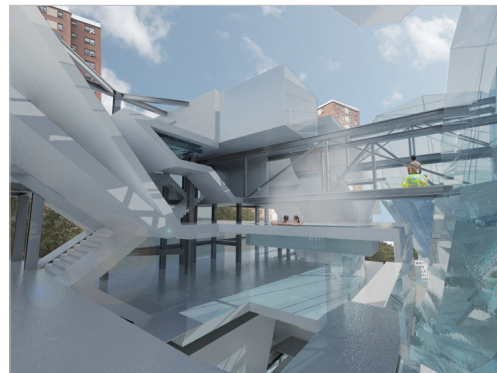
<b>사실적으로 3D 모델링을 마스터하라</b>	222
궁극의 3D 모델링 툴, Rhino 3D	
주요 기능	
화면 구성	
기본 설정(AutoCAD Aliases)	
유용한 명령	
다양한 플러그인	
면을 이용해	
<b>간편하게 전개도 만들기</b>	228
모형 재료 두께에 맞게	
<b>등고선 나타내기</b>	232
이미지를 캡처해	
<b>다이아그램 제작하기</b>	236



## Part 6 스킬

### 사실적으로 3D 모델을 표현하는 3ds Max

<b>3차원 공간에서 투시도를 표현하라</b>	242
실감나는 3D 모델을 제작하기 위한 3ds Max	
주요 기능	
화면 구성	
다양하게 편집할 수 있는 수식	
최종 렌더를 위한 V-Ray Render Setup	
Material Editor 창에서	
<b>사실적으로 마감재 매핑하기</b>	250
Render Setup 창을 이용해	
<b>간단하게 조명 설정하기</b>	254
V-RayToon으로	
<b>렌더링하기</b>	260
Render Setup, Color Bleed로	
<b>렌더 설정과 색상 조정하기</b>	264



## Part 7 스킬

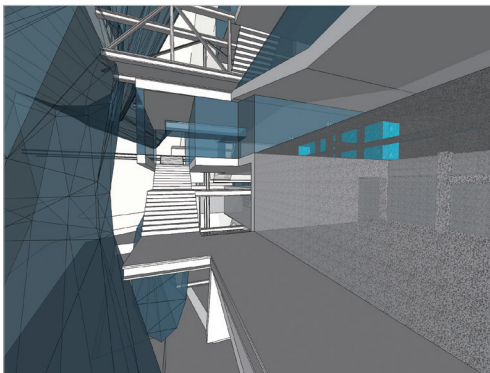
### 효율적인 작업을 위한 프로그램 연동

자유롭게 프로그램을 연동하라	272
해체와 창조를 위한 프로그램 호환 및 활용	
내보내기를 위한 3D 변환하기	280
다양한 도면 제작을 위한 2D 변환하기	284
모서리, 단면을 추출하여 2D 변환 및 등고선 나타내기	290
출력을 위한 선두께 설정하기	296
공동 작업을 위해 효율적으로 도면 관리하기	300
1~3도 도면 컬러링하기	308
마감재를 한눈에 보는 스펙북 출력하기	312
모형 제작을 위한 3D 모델 전개도 만들기	314

## Part 8 프로젝트

### 실무 프로젝트로 익히는 건축·인테리어 디자인

디자인 핵심을 표현하라	320
사무 공간 구분하기	
임원실, 창고 모델링하기	
입구, 감사실, 여직원 휴게실 모델링하기	
사무기기실, 준비실 모델링하기	
마감재와 가구 매핑하기	
CI를 표현하기 위한 숫자 블록 추가하기	
투시도 내보내기	
브랜딩을 직접 체험하게 하라	350
쇼룸 홀 모델링하기	
컨설팅 룸 모델링하기	
높이별로 천장 모델링하기	
마감재와 가구 매핑하기	
큰 그림과 함께 감성을 더하라	382
평면도 불러오기	
벽체 컬러링하기	



마감재 컬러링하기	
가구 컬러링하기	
세밀하게 리터칭하기	
<b>세련미를 부각하라</b>	<b>410</b>
카메라 뷰 설정하기	
카메라 조정하기	
렌더링하여 투시도 만들기	
<b>2D 도면으로 3차원 공간을 경험시켜라</b>	<b>422</b>
AutoCAD 설정하기	
Rhino 3D에서 섹션 만들기	
AutoCAD에서 작업하기	
<b>새로운 콘셉트를 적용하라</b>	<b>438</b>
그리드 만들기	
패널 모델링하기	
Rhino 3D에서 모델링 내보내기	
3ds Max에서 불러오기	
<b>시간을 단축하여 모형을 제작하라</b>	<b>452</b>
SketchUp에서 파일 내보내기	
Rhino 3D에서 불러와 전개도 만들기	
Rhino 3D에서 전개도 내보내기	
AutoCAD에서 도면 불러오기	

<b>비현실적인 디자인으로 유혹하라</b>	<b>468</b>
배경 보정하기	
색상 조절과 질감 적용하기	
빛 반사 표현하기	
<b>클라이언트를 충분히 이해시켜라</b>	<b>482</b>
바닥 마감재 배치하기	
벽 마감재 페인트, 나무 배치하기	
벽 마감재 페인트, 타일, 돌 배치하기	
<b>SketchUp Tool &amp; Menu</b>	<b>494</b>
<b>Rhino 3D Tool &amp; Menu</b>	<b>496</b>
<b>3ds Max Tool &amp; Menu</b>	<b>499</b>
<b>Index</b>	<b>502</b>

