

디자이너's PRO 실무 건축 인테리어

Designer's PRO Practical Architecture Interior

초판 발행 · 2023년 2월 1일

지은이 · 김석훈, 최인재

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 | 이메일 · gilbut@gilbut.co.kr

기획 및 책임 편집 · 최근혜(kookoo1223@gilbut.co.kr)

디자인 · 장기춘 | 제작 · 이준호, 손일순, 이진혁

영업 마케팅 · 전선하, 차명환, 박민영 | 영업관리 · 김명자 | 독자지원 · 윤정아, 최희창

편집 진행 · 앤미디어 | 전산 편집 · 앤미디어

CTP 출력 및 인쇄 · 교보피앤비 | 제본 · 경문제책

- 잘못된 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.
- 이 책은 저작권법에 따라 보호받는 저작물이므로 무단전제와 무단복제를 금합니다.
이 책 내용의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 저작권자와 (주)도서출판 길벗의 서면 동의를 받아야 합니다.

© 김석훈, 최인재, 2023

ISBN 979-11-407-0159-9 03000

(길벗 도서번호 007125)

정가 30,000원

독자의 1초를 아껴주는 정성 길벗출판사

길벗 IT교육서, IT단행본, 경제경영서, 어학&실용서, 인문교양서, 자녀교육서

▶ www.gulbut.co.kr

길벗스쿨 국어학습, 수학학습, 어린이교양, 주니어 어학학습, 학습단행본

▶ www.gulbutschool.co.kr

페이스북 www.facebook.com/gilbutzigy

네이버 포스트 post.naver.com/gilbutzigy

목차
Contents

머리말
미리 보기

Part 1 — 공간 디자인을 위한 건축, 인테리어

Section 1 — 건축, 인테리어 디자인 개념 이해하기 — 014

건축, 인테리어 디자인이란
건축, 인테리어 디자인 관련 직업
프로젝트 작업 과정

Section 2 — 디자인 핵심 설계 요소로 표현하기 — 024

설계의 기본 요소, 심미성
실용적인 공간 구성을 위한 기능성

Section 3 — 프로젝트를 위한 그래픽 툴 살펴보기 — 030

디자인 기획 | 기본 설계와 실시 설계
다양한 모형 제작 | 디자인 관련 그래픽 툴

Section 4 — 자유롭게 프로그램 연동하기 — 038

해체와 창조를 위한 프로그램 호환 및 활용

Part 2 — 클라이언트를 사로잡는 기획 설계 & 기본 설계, 실시 설계

Section 1 — 기획 설계로, 디자인 핵심 표현하기 — 046

기획 설계란 | 클라이언트와의 만남 |
현장 답사와 분석 | 프로젝트의 목적 설정
컨셉 기획 | 효과적인 모형 만들기 | 시선을 사로잡는 프리젠테이션 진행하기
최종 발표를 위한 패널 디자인하기 | 스펙보드에서 마감재 충분히 설명하기

Section 2 — 기본 설계로 디자인 구체화하기 — 076

디자인 도면 세트, 기본 설계
쉽고 빠른 도면의 이해

Section 3 — 실시 설계로 프로젝트 시공 준비하기 — 079

실시 설계의 다양한 도면
샵 드로잉 | 공사 감리

Part 3 — 건축, 인테리어 디자인을 위한 18가지 법칙

Section 1 — 옛것과 새것의 조화 이루기 — 086

땅콩집 리모델링

Section 2 — 특별한 아이디어로 승부하기 — 093

수직적인 볼륨의 새로운 문화 공간

Section 3 — 일상적인 소재 활용하기 — 098

포장마차 감성의 재발견

Section 4 — 분석을 통해 감성 표현하기 — 102

새로운 형태의 주거 공간 제안

Section 5 — 초기 컨셉으로 돌아가기 — 108

휴양지 같은 워터파크 컨셉 디자인

Section 6 — 디자인으로 관심 집중시키기 — 112

모텔하우스 파사드 디자인

Section 7 — 기업 이미지를 외관에 표현하기 — 114

스포츠 브랜드 플래그십 파사드 디자인

Section 8 — 공간에 브랜딩 나타내기 — 118

고급 브랜드 타운 하우스

Section 9 — 새로운 디자인의 가능성 찾기 — 120

미래의 은행 컨셉 디자인

Section 10 — 색다른 조합으로 신선한 충격 선사하기 — 126

복합 문화 공간의 새로운 제안

Section 11 — 관찰에서 시작하기 — 133

수공간 디자인

Section 12 — 주어진 상황을 디자인으로 장점화하기 — 141

해외 카페 디자인

Section 13 — 디자인 조합으로 신선한 충격 선사하기 — 146

복합 공간 은행

Section 14 — 공간에 질서 부여하기 — 152

병원 인테리어 리모델링

Section 15 — 의미를 새롭게 재해석하기 — 156

박람회 기획관 디자인

Section 16 — 디자인 의도를 형상화하기 — 160

은행 리디자인

Section 17 — 공간의 새로운 경험 유도하기 — 168

수영장 디자인

Section 18 — 간결하게 공간 풀어내기 — 176

주거공간 디자인

Part 4 — 도면 설계를 위한 AutoCAD 실무 프로젝트

Project Intro 1 — AutoCAD로 설계 도면 작성하기 — 182

2D/3D 도면 작성을 위한 AutoCAD

주요 기능 | 화면 구성

Project 1 — 종이 사이즈에 맞게 도면 정리하여 호텔 공간 디자인하기 — 186

도면 템플릿 준비하기 | MVIEW 작업하기

Project 2 — 도면 속성에 맞게 한 도면에서 식음 공간 디자인 작업하기 — 194

평면도 설정하기 | 평면도 레이어 정리하기
가구도 레이어 정리하기 | 천장도 레이어 정리하기

Project 3 — 입체적인 도면으로 숙박 공간 디자인 표현하기 — 222

도면 준비하기 | 도면 레이어 설정하기
도면 레이어에 맞게 변경하기 | 테크와 외부창 그리기
들창 그리기 | 내부 마감과 카운터 바 그리기
호스텔 가구 그리기 | 호스텔 바닥 해치 그리기 | 도면 출력하기

Part 5 — 공간 기획 모델링을 위한 SketchUp 실무 프로젝트

Project Intro 1 — SketchUp으로 간편하게 기획 설계 완성하기 — 290

가장 쉬운 3D 모델링 / 매핑 툴, SketchUP | 주요 기능
화면 구성 | 기본 설정

Project 1 — 기획 의도를 쉽게 표현하여 박람회 기획관 디자인하기 — 296

기획관 플랫폼 바닥 모델링하기 | 기획관 벽 모델링하기
기획관 중심 벽 모델링하기 | 인포데스크 모델링하기
디자이너 부스 바닥 올리기 | 마감재 입히기

Project 2 — 눈에 띄는 곡선형 파사드로 베이커리 디자인하기 — 318

바닥 모델링하기 | 벽 모델링하기
창문 모델링하기 | 외부 인방 벽 모델링하기
창문 유리 모델링하기 | 문 모델링하기
곡선 파사드 모델링하기 | 실내 벽 모델링하기
수직 구조 틀 모델링하기 | 수평 구조 틀 모델링하기
기다란 틀 모델링하여 구조 틀 완성하기 | 홀 식빵 선반 완성하기

곡선 모양의 홀 카운터 모델링하기 | 각진 모양의 창가 카운터 모델링하기
작업대 모델링하기 | 주방 가림벽 모델링하기

Part 6 — 건축 3D 모델링을 위한 Blender 실무 프로젝트

Project Intro 1 — 모델링 전문 프로그램, Blender — 392

올인원 3D 프로그램 Blender | 화면 구성

Project Intro 2 — Blender 설치하고 기본 설정하기 — 394

블렌더 설치하기 | System 설정하고 저장하기

Project Intro 3 — 기본 단축키 알아보기 — 398

화면 이동하기 | 단축키 환경 설정 알아보기

선택과 변형하기

Project 1 — 실사 예측을 위한 베이커리 디자인 렌더링하기 — 402

SketchUp에서 Blender에 연동되는 파일 저장하기 | 블렌더에서 테마 설정하고 파일 불러오기

Selection으로 오브젝트 분리하기 | 건물 외부 분리하기 | 남아있는 소품 분리하기

건축 구성물 매테리얼 작업하기 | 가구 매테리얼과 UV 작업하기 이미지 | 텍스처어 적용과 UV 작업하기

건축 구조물 텍스처어링하기 | 렌더러 설정과 HDRI 설치하기

실내 조명 설치하기 | 카메라 설치 및 렌더링하기

INDEX — 483

예제 및 완성 파일 사용하기

이 책에서 사용된 예제 파일과 완성 파일은 길벗 홈페이지(<http://www.gilbut.co.kr/>)에서 다운로드할 수 있습니다. 홈페이지에 접속한 후 검색란에 해당 도서 이름을 입력하고 <검색> 버튼을 클릭합니다. 도서가 표시되면 [자료실] 탭을 선택하여 자료실 항목에서 예제 및 완성 파일을 다운로드한 다음 압축을 풀어 사용합니다.