

알 아 두 면  
쓸 데 많 은  
건 축 이 야 기

멋쟁이 강사와 함께하는 온갖 잡다한 건축 이야기

# 1. 강사소개

**이건엽 / YI KUN YUB**

경력\_

경희대학교 건축학과 졸업

전) S종합건축사사무소

전) A건축사사무소

현) H종합건축사사무소

현) STUDIO QUIIPEN 대표 디자이너

알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 1. 강사소개

STUDIO **Q**UITE **U**RBAN **I**DEA **I**NVENTORY **P**EN

Architectural design / Digital visualization / Education

<http://studioquiipen.p-e.kr/>

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 1. 강사소개

강의 이력

건축플랫폼 아키텍트 \_ 스터디 리더 (18.1~현)

학습플랫폼 렉터스 (LECTUS) \_ 건축분야 강사 (18.3~현)

공유학습플랫폼 함께누리 \_ 건축분야 강사 (17.8~12)

-  
금오공과대학 건축학과 특강 출강 \_ 건축공모전/도시다이어그램 (5.5~6)

경희대학교 건축학과 특강 출강 \_ 건축공모전 (5.12)

동의대학교 건축학과 특강 출강 \_ 건축공모전/도시다이어그램 (5.19~20)

선문대학교 건축학과 특강 출강 \_ 스케치업 잡학사전 (5.26)

부산지역 건축연합 특강 출강 \_ 건축공모전/쓸데많은건축팁 (6.30~7.1)

제주대학교 건축학과 특강 출강 \_ 6.초순 예정 (협의중)

순천향대학교 건축학과 특강 출강 \_ 6.중순.말 예정 (협의중)

계명대학교 건축학과 특강 출강 \_ 7.초순 예정 (협의중)





# 1. 강사소개

주요 수상 이력

2010. 시미즈건설 국제 마천루 아이디어 공모전 대상

2013. 한국건축신인전 대상

2015. 경기도건축문화상 계획부문 대상

**2016. 한국건축문화대상 계획부문 대상**

2017. 사회주택 아이디어 공모전 계획부문 대상

2017. 천안시 도시디자인 공모전 금상

외 23건

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 1. 강사소개

수강생 수상 이력

2018. 순천시청 대학생 아이디어 공모전 대상 (1기 수강생)

2018. 마장동 천변 도시재생 공모전 입선 (1기 수강생)

2018. SH공사 공동주택 아이디어 공모전 입선 (2기 수강생)

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 1. 공모전 감 잡고가기

- **공모전 왜 하나요?**
- 공모전 어떻게 참여해야 할까요?
- 혼자? 팀으로? 알려주세요!
- 공모전 팀짜기 꿀팁

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 2. 공모전 튜토리얼

- 공모전 찾기
- 주요 공모전 소개
- **수준별 눈높이, 공모전 추천**
- 공모전 별 대응 방법
- 심사위원, 정말 중요한가요?

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 3. 이야기의 힘. 아이디어 짜내보기

- 아이디어? 현실성?
- **내 건축 이야기 들춰보기**
- 유시민이 말한 3의 법칙, 우리도 써먹어 봅시다.

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 4. 모델링, 어떻게 하고 계신가요?

- 스케치업, 라이노? 대체 뭘 써야 할까요?
- **툴, 생각의 도구. 의도의 표현**
- 스케치업, 이래서 씁니다.
- 모델링 = 건축공사
- 모델링 = 건축설계

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 5. 모델링, 알차게 써 봐야죠?

- 스케치업 모델링, 어떻게 쓸까요?
- 모델링으로 뽑아내는 평/단/입면도
- **조감도, 등각투상도 \_ 도시를 위한 다이어그램**
- 내보내기 \_ 모든 요소가 다이어그램.

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 6. 사실적인 렌더링? 자기만의 느낌!

- 어떤 렌더러를 써야 하나요?
- 브이레이, 트윈모션, 루미온 비교
- **좋아하는 느낌 찾기**
- 셀기꾼급 보정툴, 라이트룸



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 7. 다이어그램, 제대로 짚고 갑시다.

- 다이어그램은 뭔가요 대체?
- 슝슝했던 사건 몇가지
- 예쁜 그림이 아닙니다. 생각에 양보하세요.
- 다이어그램 쉽게 만들기

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 8. 패널 / 모형 단번에 걱정 끝!

- 패널링에 적합한 틀
- 포토샵 / 일러스트레이터 / 인디자인 비교
- 좋은 레이아웃? 덜 좋은 레이아웃?
- **색채계획의 중요성**
- 모형제작, 왕도가 있나요?

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 9. 마감은 어차피 시간이 시킨다.

- **제출이 가장 중요합니다.**
- 여정을 마무리하며.

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 1. 공모전 감 잡고가기

- **공모전 왜 하나요?**
- 공모전 어떻게 참여해야 할까요?
- 혼자? 팀으로? 알려주세요!
- 공모전 팀짜기 꿀팁

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 공모전 왜 하나요?

1. 학교에서 다루지 않는 타이포지를 스스로 설계해본다!
2. 우물안 개구리가 되는걸 막아준다!
3. 인생의 무자비한 경험을 쌓게 해준다!

교수님, 잡지속의 선생님들, 선배님들의 건축 말고,  
내 건축을 찾는 과정을 거쳐

※건축을 싫어하지 않게 됩니다※

☆ 되도록이면 좋아해 보아요 ☆

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 공모전 어떻게 참가 하나요?

1. 선배에게 빌붙어본다
2. 혼자 끙끙대며 헤딩해본다
3. 렉터스와 함께 공부하고, 효율적으로 참가해본다

**호기심과 의욕만 준비하세요.**

**STUDIO QUIIPEN이 함께합니다.**

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**혼자? 팀으로? 알려줘요!**

- A. 두 경험 다 해보셔야 합니다.
- B. 특히 **팀장 (Project manager)** 는 꼭 해보셔야 합니다.
- C. **별별 거지같은 상황** 을 다 겪어보고 나면, 공모전 아무것도 아닙니다.

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 공모전 팀 짜기 꿀팁

1. 친한 친구와는 절대 하지 않는다.
2. 전략적으로 팀원을 구한다.
3. 생각이 비슷한 사람, 완전히 다른 사람 모두와 함께 작업 해보자.

※ 3원칙을 명심하세요.

환상적인 조합 \_

**3명 기준 : PM (Project manager) 1명 , PA (Project Architect) 1명 , AA (Assistant Architect) 1명**





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 공모전 팀 짜기 꿀팁

### PM (Project manager)

1. 프로젝트 전반 총괄
2. 팀원 아이디어 수렴
3. 일정 관리
4. 사기 증진, 카리스마 담당
5. 교통정리



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 공모전 팀 짜기 꿀팁

### PA (Project Architect)

1. 건축 아이디어 전반 총괄
2. 아이디어 및 디자인 방향 제시
3. 멈추지 않는 디자인 욕구
4. 팀의 재롱꾼
5. PM 견제역할, 합리적 의심 가능한 사람



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 공모전 팀 짜기 꿀팁

### AA (Assistant Architect)

1. 눈치가 빠르고 이해력이 좋은 보조자
2. 손이 빠르고 다재 다능한 만능 장인
3. 아직은 누군가 일정을 하달해주는 것이 편한 일정 초심자
4. PM, PA 사이에서 등 터질 새우
5. 하지만 그 둘을 언제나 견제할 수 있는 사람



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 2. 공모전 튜토리얼

- 공모전 찾기
- 주요 공모전 소개
- **수준별 눈높이, 공모전 추천**
- 공모전 별 대응 방법
- 심사위원, 정말 중요한가요?

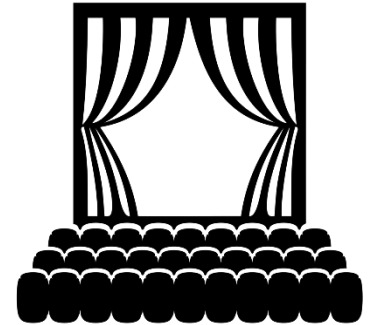
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 공모전 찾기

1. 마실와이드, 아키펠드, 에이플래폼
2. 대티즌, 캠퍼스몬, 씽크유 등 공모전 사이트의 건축/인테리어/디자인 란
3. 건축가/건축사협회 홈페이지
4. 지자체 홈페이지
5. 학교 홍보 벽보

## 6. 집단지성



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 주요 공모전 소개

**대한민국 건축대전 : 건축가협회주최 / Idealistic / 1, 2, 3차 심사**

-아이디어 중시, 모형 제작등 기준이 엄격해 준비가 매우 힘들

**한국건축문화대상 : 건축사협회주최 / 현실적 주제 / 1, 2, 3차 심사**

- 타 공모보다 현실적인 주제, 수상작. 대부분 건축사들이 심사위원

**정림학생건축상 : 정림문화재단주최 / 사회적 논란이 되는 주제들 / 1, 2, 3차 심사**

- 정림건축과 정림문화재단 주최. 획기적인 주제, 특히 철학적인 논제들이 중요

**도코모모 공모전 : 도코모모코리아주최 / 근대유산 / 1, 2차 심사**

- 근대건축유산에 대한 다양한 접근방식. 패널만 제출

**대학생주택건축대전 (LH공모전) : LH주최 / [공동주거] / 1, 2차 심사**

- 공동주거로 프로그램이 명확히 주어짐. 다양한 주제가 주어지나 주제해석 보다는 완성도에 치중.

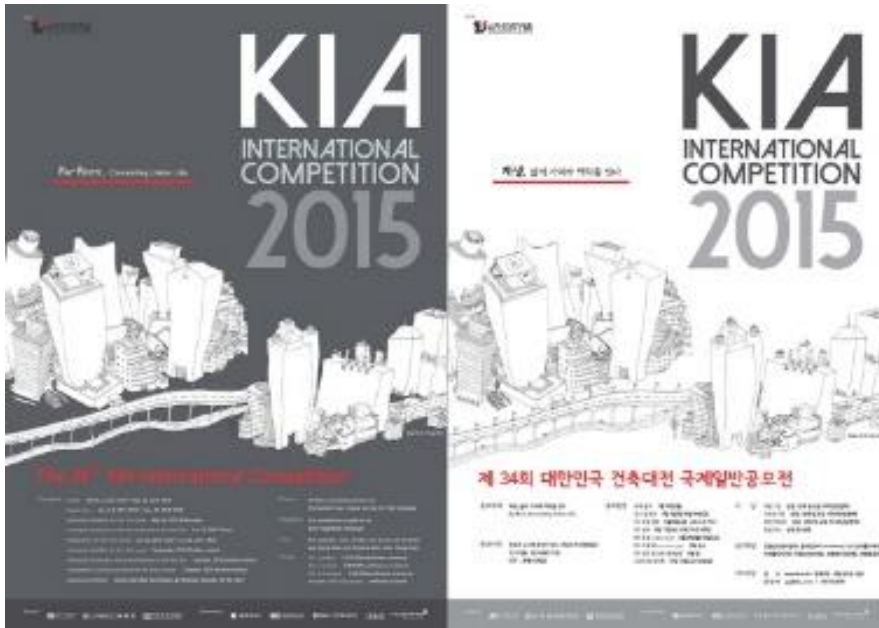
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 주요 공모전 소개

### 대한민국 건축대전 : 건축가협회주최 / Idealistic / 1, 2, 3차 심사

-아이디어 중시, 모형 제작등 기준이 엄격해 준비가 매우 힘들



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 주요 공모전 소개

### 한국건축문화대상 : 건축사협회주최 / 현실적 주제 / 1, 2, 3차 심사

- 타 공모보다 현실적인 주제, 수상작. 대부분 건축사들이 심사위원





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 주요 공모전 소개

### 정림학생건축상 : 정림문화재단주최 / 사회적 논란이 되는 주제들 / 1, 2, 3차 심사

- 정림건축과 정림문화재단 주최. 획기적인 주제, 특히 철학적인 논제들이 중요

Junglim  
Architecture  
Awards  
for Student

정림학생건축상  
2013

일상  
의  
건축

주최 주체 : 정림문화재단  
주최 목적 : 사회적 논란이 되는 주제에 대한 건축적 접근을 통한 사회적 논의의 촉진을 위하여

주제 : 사회적 논란이 되는 주제에 대한 건축적 접근을 통한 사회적 논의의 촉진을 위하여

대상 : 2013. 3. 15 ~ 2013. 4. 15  
대상 : 2013. 3. 15 ~ 2013. 4. 15  
대상 : 2013. 3. 15 ~ 2013. 4. 15

심사 : 2013. 4. 15 ~ 2013. 4. 30  
심사 : 2013. 4. 15 ~ 2013. 4. 30  
심사 : 2013. 4. 15 ~ 2013. 4. 30

www.junglimaward.com  
award@junglimfoundation.org

TEL: 070-4366-7817

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 주요 공모전 소개

### 도코모모 공모전 : 도코모모코리아주최 / 근대유산 / 1, 2차 심사

- 근대건축유산에 대한 다양한 접근방식. 패널만 제출

**제9회 도코모모 코리아 디자인공모전**

# 덕수궁과 그 경계를 너머

Beyond the Deoksugung Palace

**대상지**

1. 덕수궁
2. 덕수궁과 서울 및 평지, 한강변역지
3. 덕수궁과 구 북촌역사관 터 (사당역사관)
4. 경복궁
5. 덕수궁에서 북서로 인접한 공간

**공모 일정**

**신설상** 7월 27일 - 8월 27일

**종교상** 7월 27일 (화) 14시 30분(한국문화재단) 덕수궁역사관

**특별상** (1차) 7월 19일 - 27일 (2차) 8월 13일 - 20일

**시상식** 7월 27일 (화) 18:00-18:30(덕수궁역사관) 14층 1401호

**시상식** 8월 13일 (화) 14시

**전시회** 7월 27일 - 8월 12일 (서울역) (국립현대미술관) 2층

**시상위원회** 덕수궁역사관(국립현대미술관) 14층 1401호 (총 500명)

국립현대미술관(국립현대미술관) 14층 1401호 (총 500명)

국립현대미술관(국립현대미술관) 14층 1401호 (총 500명)

국립현대미술관(국립현대미술관) 14층 1401호 (총 500명)

국립현대미술관(국립현대미술관) 14층 1401호 (총 500명)

**심사위원** 이강호 (국립현대미술관) 14층 1401호

박정호 (국립현대미술관) 14층 1401호

김정호 (국립현대미술관) 14층 1401호

조영규 (국립현대미술관) 14층 1401호

**문의처** 도코모모코리아 (주) 서울특별시 강남구 테헤란로 129-1, 12F (02) 8224-8502

do.co.mo.mo.korea

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 주요 공모전 소개

### 대학생주택건축대전 (LH공모전) : LH주최 / [공동주거] / 1, 2차 심사

- 공동주거로 프로그램이 명확히 주어짐. 다양한 주제가 주어지나 주제해석 보다는 완성도에 치중.



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 눈높이 맞춤 공모전 추천

아이디어 꾸러기,  
자신감 있는 PM



대한민국 건축대전  
한국 건축문화상  
도코모모  
정립대상 등

완전히 디자이너 체질,  
마감에 허덕이는 PA



**LH공모전**  
SH공모전  
**경기도건축문화상**  
지방 건축대전  
차세대문화공간건축상  
국제청소년공간대전 등

우리 건린이들 ♪



지방 건축대전 주니어부문  
경기도 건축문화대상  
**지방 공공디자인대전**  
**[아이디어] 공모전**  
교내 공모전 등

※ A&I competition vol 1 ~ 4

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 공모전 일반적인 대응방법 / 심사위원, 정말 중요한가요?

1. OFF the record
2. 공모요강을 정말 꼼꼼하게 읽고 해석하세요. (본인의 생각으로 [해석]합니다.)
3. 문제를 제기하고, 내 건축과 생각을 대입해봅시다.
4. 심사위원이 공개된다면, 작품/저서/강의/인터뷰 모두 정독하세요
5. 심사위원들은 큰 산입니다만, 못 오를 산도 아닙니다.

## 6. SO! 좋은 작품이 최고입니다!

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 3. 이야기의 힘. 아이디어 짜내보기

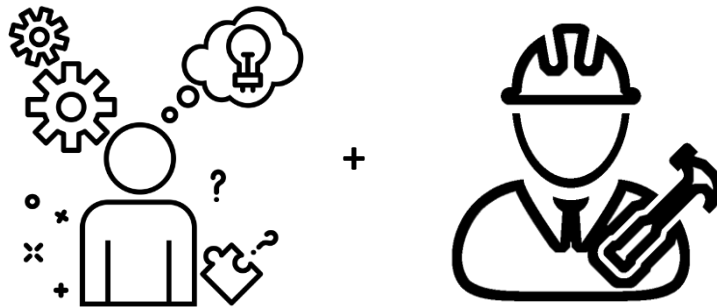
- 아이디어? 현실성?
- **내 건축 이야기 들춰보기**
- 유시민이 말한 3의 법칙, 우리도 써먹어 봅시다.
- REFERENCE 이야기

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**아이디어? 현실성?**

**A. 융합할 수 있는 사람이 됩시다.**



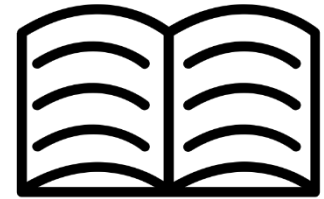
**왜 최상의 조합인줄 알겠지요!**

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 내 건축 이야기 들춰보기

1. 공모요강을 정독합니다.
2. 차분히 요약합니다.
3. (주입식 교육만 받은 우리는) 여기까진 참 쉬워요.



- 1-1. 떠오르는 생각을 마구 적습니다. **단어, 문장, 시, 욕** 다 좋아요.
- 1-2. 내가 **건축을 어떤 글로** 다루고 있는지 빠르게 적어 봅시다.
- 1-3. 추상적인 단어는 **쉬운 단어로**, **긴 문장은 짧게** 고쳐보아요.
- 1-4. 공모전 덕분에 여러분의 **건축 이야기**가 탄생했습니다!

※ 워드 말고 손이 좋아요.



※ 유시민의 글쓰기 특강  
유혹하는 글쓰기



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**유시민의 3법칙, 우리도 써먹어 봅시다.**

MAIN IDEA

**개념 단어, 혹은 개념 문장**

[MAIN IDEA] 를 실현시킬 방법

**전략1**

**전략2**

**전략3**

구체적인 건축 IDEA들

세부사항1   세부사항2   세부사항3

세부사항1   세부사항2   세부사항3

세부사항1   세부사항2   세부사항3

완전세부1

완전세부2

완전세부3

⋮

세부적인 건축 COMPONENT들

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**유시민의 3법칙, 우리도 써먹어 봅시다.**

MAIN IDEA

**마을마당 만들기**

[MAIN IDEA] 를 실현시킬 방법

**공유**

**변화**

**연결**

구체적인 건축 IDEA들

마당공유	일상공유	마을공유
------	------	------

주민변화	건축변화	도시변화
------	------	------

마당연결	건축연결	관계연결
------	------	------

빌려쓰는 마당
서로 관입 되는 마당
열려있는 마당

⋮

세부적인 건축 COMPONENT들

※ 주거 아이디어 도감

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 아이디어? 현실성?

- A. Reference는 아이디어가 아닙니다.
- B. Reference는 현실성도 아닙니다.
- C. 나의 건축에 집중하세요!**
  
- D. CASE STUDY는 좋은 CASE를 깊게 하세요.
- E. PINTEREST는 길라잡이가 아닙니다. 참고만 하세요!**
- F. PINTEREST ARCHITECT가 되지 맙시다.**

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 4. 모델링, 어떻게 하고 계신가요?

- 스케치업, 라이노? 대체 뭘 써야 할까요?
- **툴, 생각의 도구. 의도의 표현**
- 스케치업, 이래서 씁니다.
- 모델링 = 건축공사
- 모델링 = 건축설계

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 모델링 툴, 생각의 도구 \_ 의도의 표현

1. 모델링, 단순 그래픽 작업이 아니에요.
2. 건축 설계의 과정, 시작과 끝이고,
3. 사고의 지평을 넓혀주는, 강력한 도구입니다.

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

스케치업 / 라이노 뭘 써야하나요?

A. 선배들은 뭘 쓰시나요?



옛날옛적 머장님



2D 머장님



옆옆동네 골목대장



.....



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

스케치업 / 라이노 뭘 써야하나요?

B. 스케치업 / 라이노 동시에 사용해요!



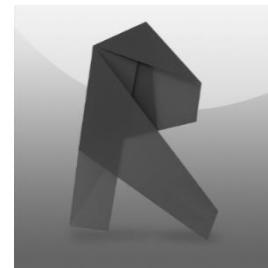
옛날옛적 머장님



2D 머장님



옆옆동네 골목대장



.....



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

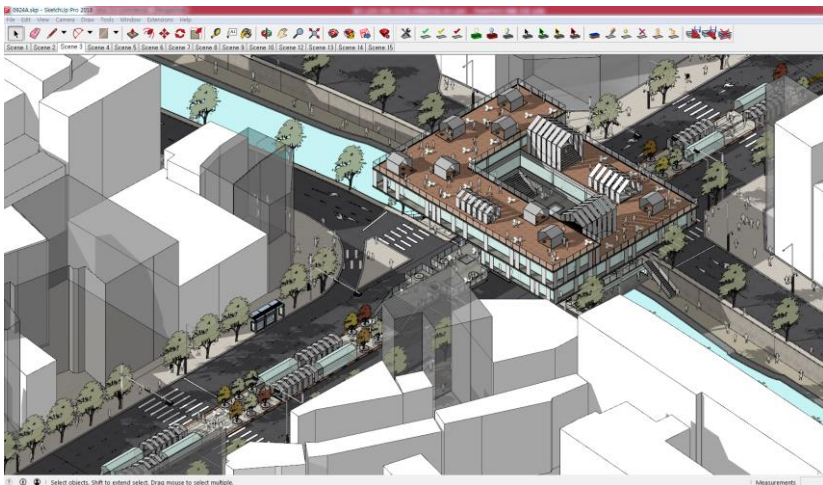
\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

스케치업 / 라이노 뭘 써야하나요?

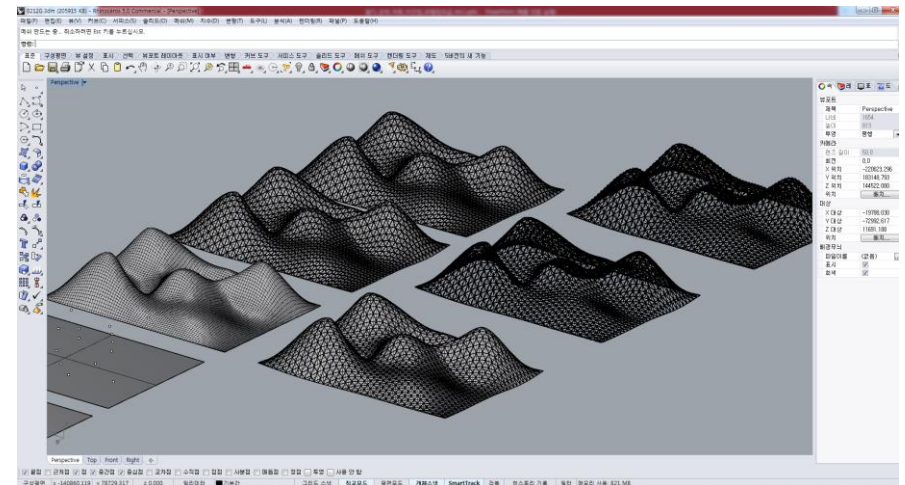
C. 스케치업 / 라이노, 정말 같이쓰나요?



직선형 / 정형 건축디자인



곡선형 / 비정형 건축디자인





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 스케치업, 왜 좋나요?

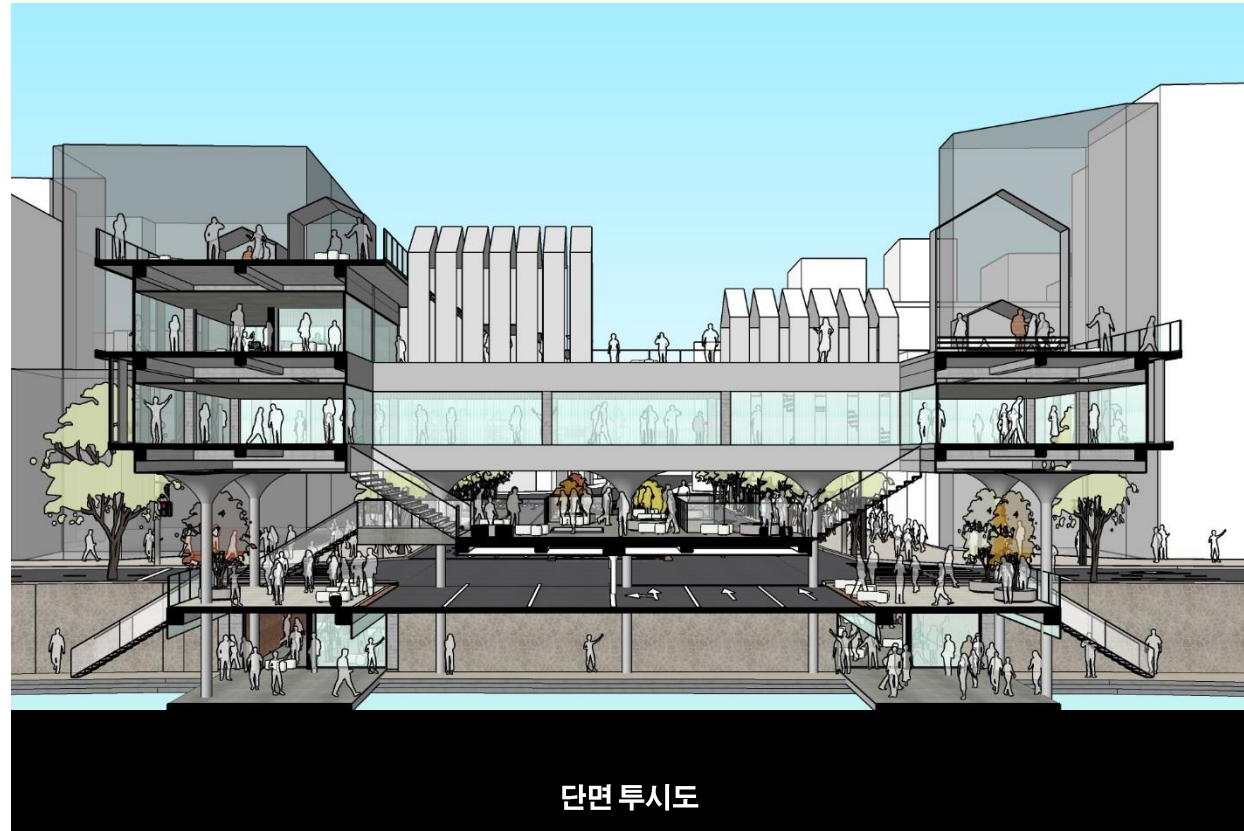
1. 간편한 조작
2. 만화 같은 뷰포트
3. 기본 렌더링된 화면
4. 라이노와 호환성 굿!
5. 평면, 입면, 단면 한번에 처리!

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 스케치업, 왜 좋나요?

1. 간편한 조작
2. 만화 같은 뷰포트
3. 기본 렌더링된 화면
4. 라이노와 호환성 굿!
5. 평면, 입면, 단면 한번에 처리!

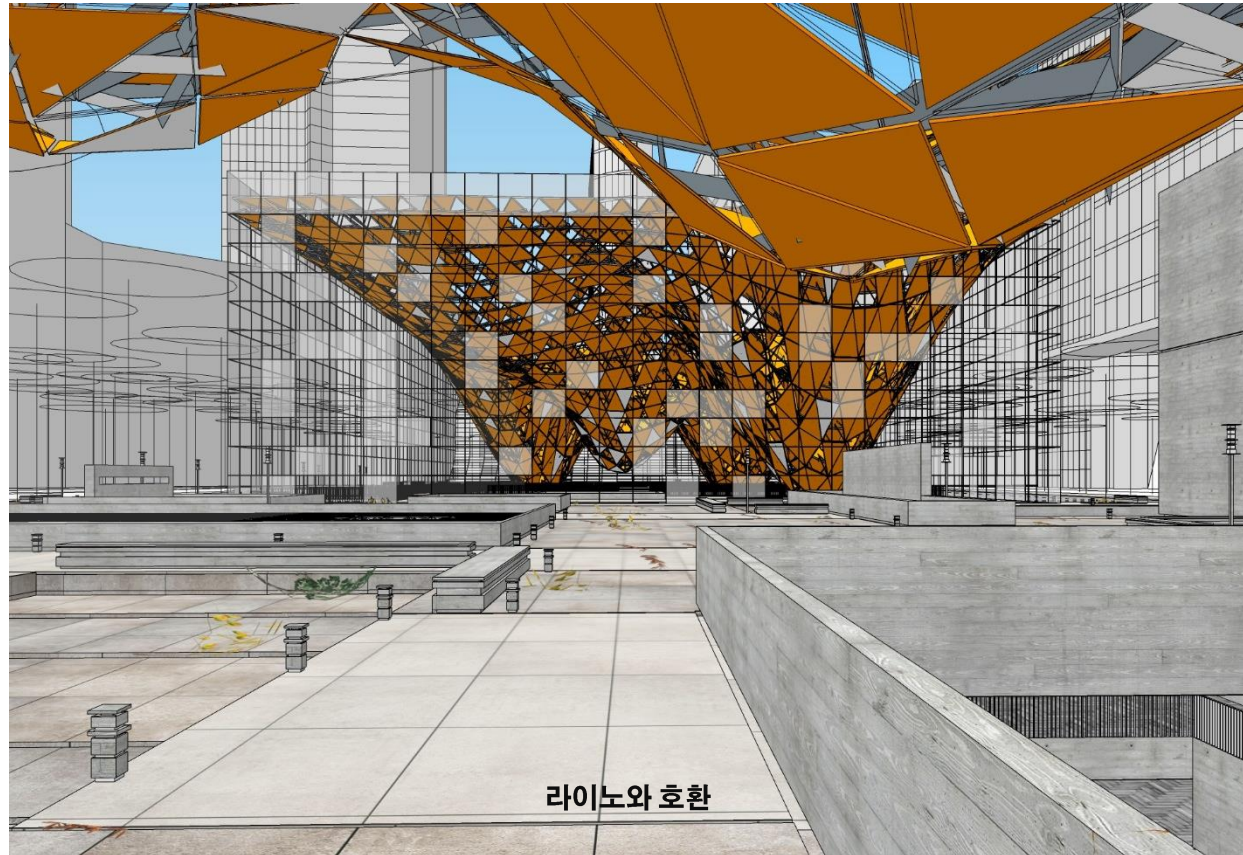


# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 스케치업, 왜 좋나요?

1. 간편한 조작
2. 만화 같은 뷰포트
3. 기본 렌더링된 화면
4. 라이노와 호환성 굿!
5. 평면, 입면, 단면 한번에 처리!



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### **모델링 = 건축공사!**

A. 구조체 (기초, 기둥, 슬라브, 보, 거더 등)

B. 외장재 (패널, 루버, 유리, 창문, 문 등)

C. 내장재 (천정, 바닥, 벽지, 가벽 등)

D. 외부 조경

E. 가구, 기타 디테일 요소

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**모델링 = 건축공사!**



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 5. 모델링, 알차게 써봐야죠?

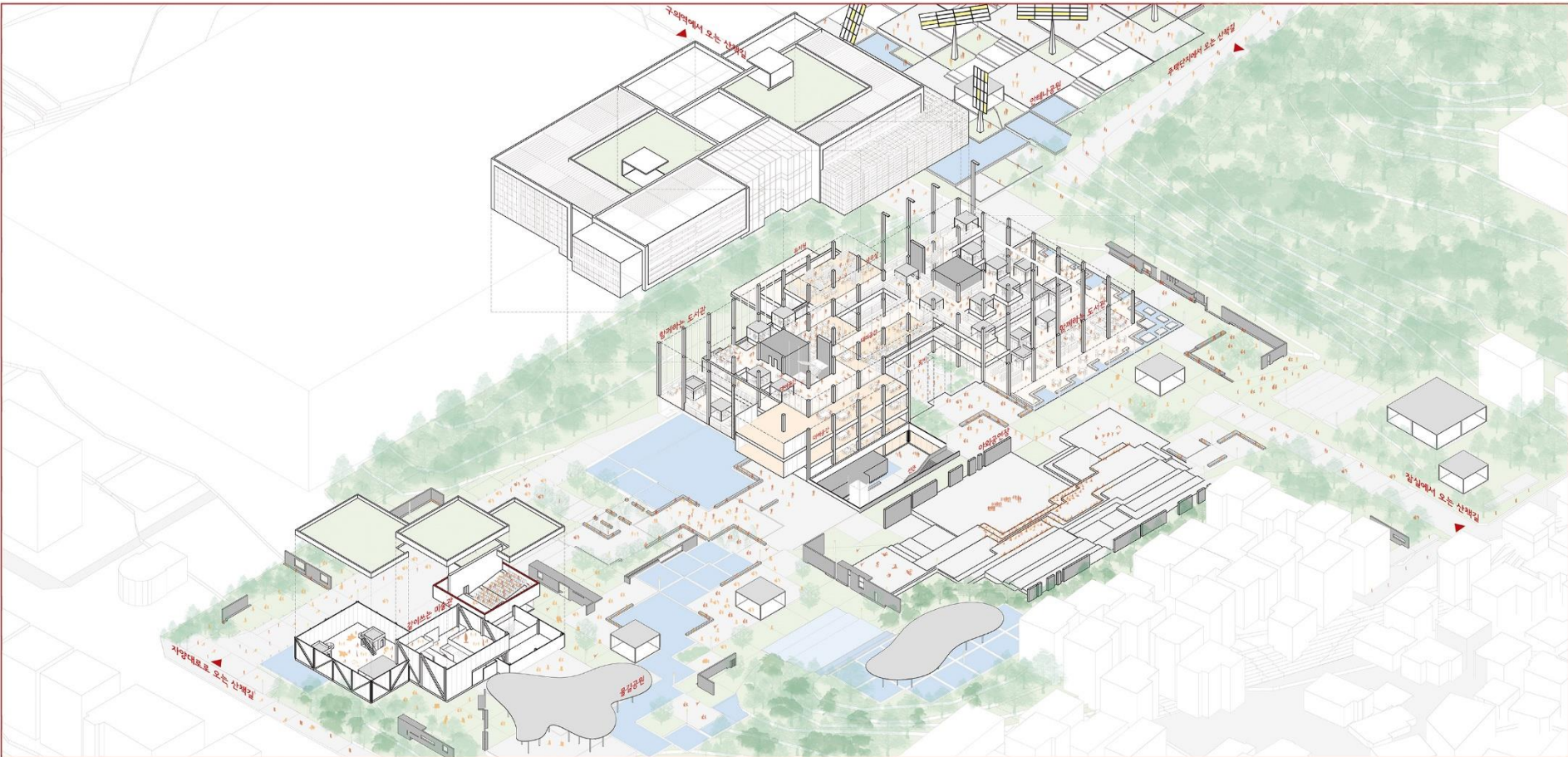
- 스케치업 모델링, 어떻게 쓸까요?
- **조감도, 등각투상도 \_ 도시를 위한 다이어그램**
- 관찰하고 생각해요.



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

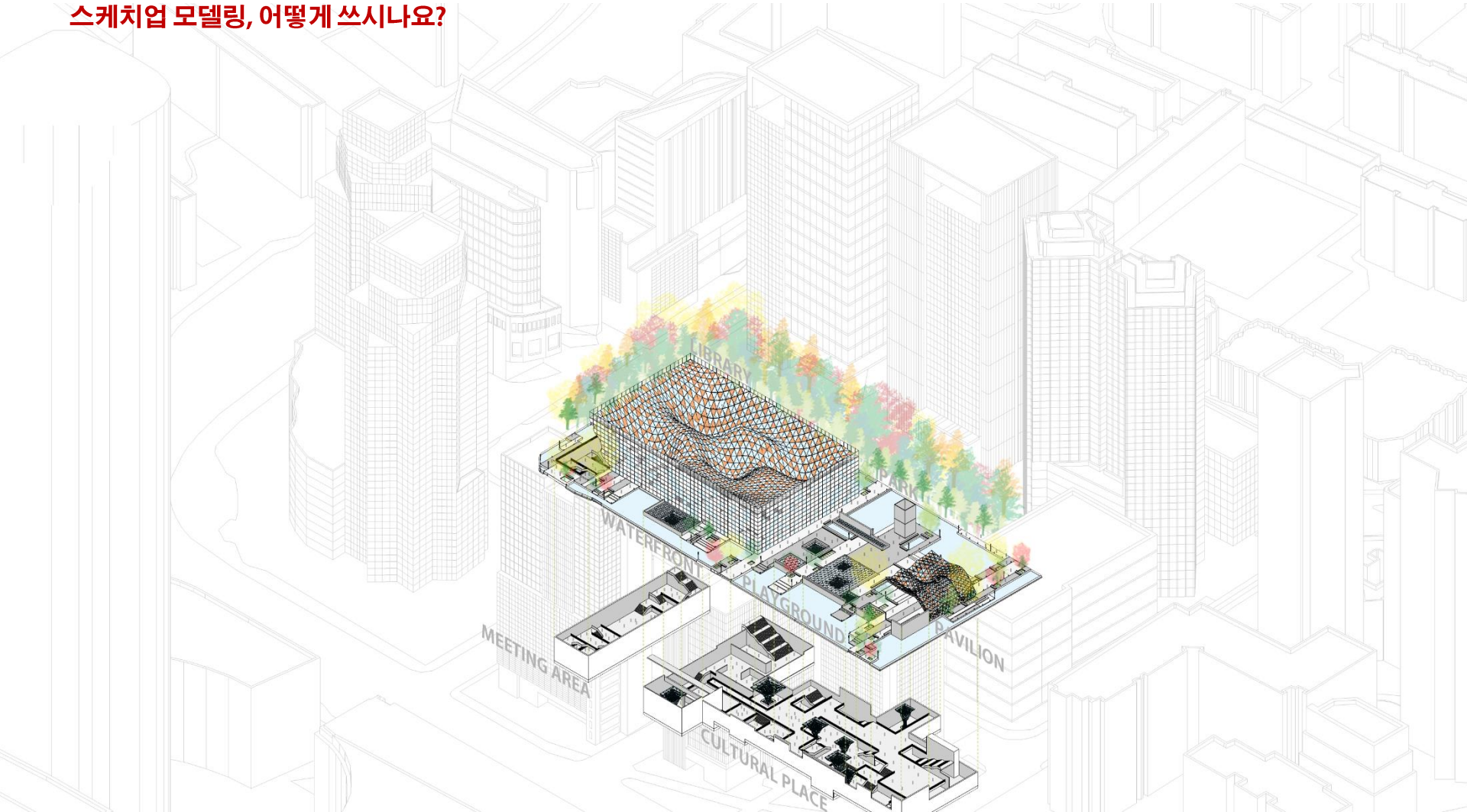
## 스케치업 모델링, 어떻게 쓰시나요?



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**스케치업 모델링, 어떻게 쓰시나요?**

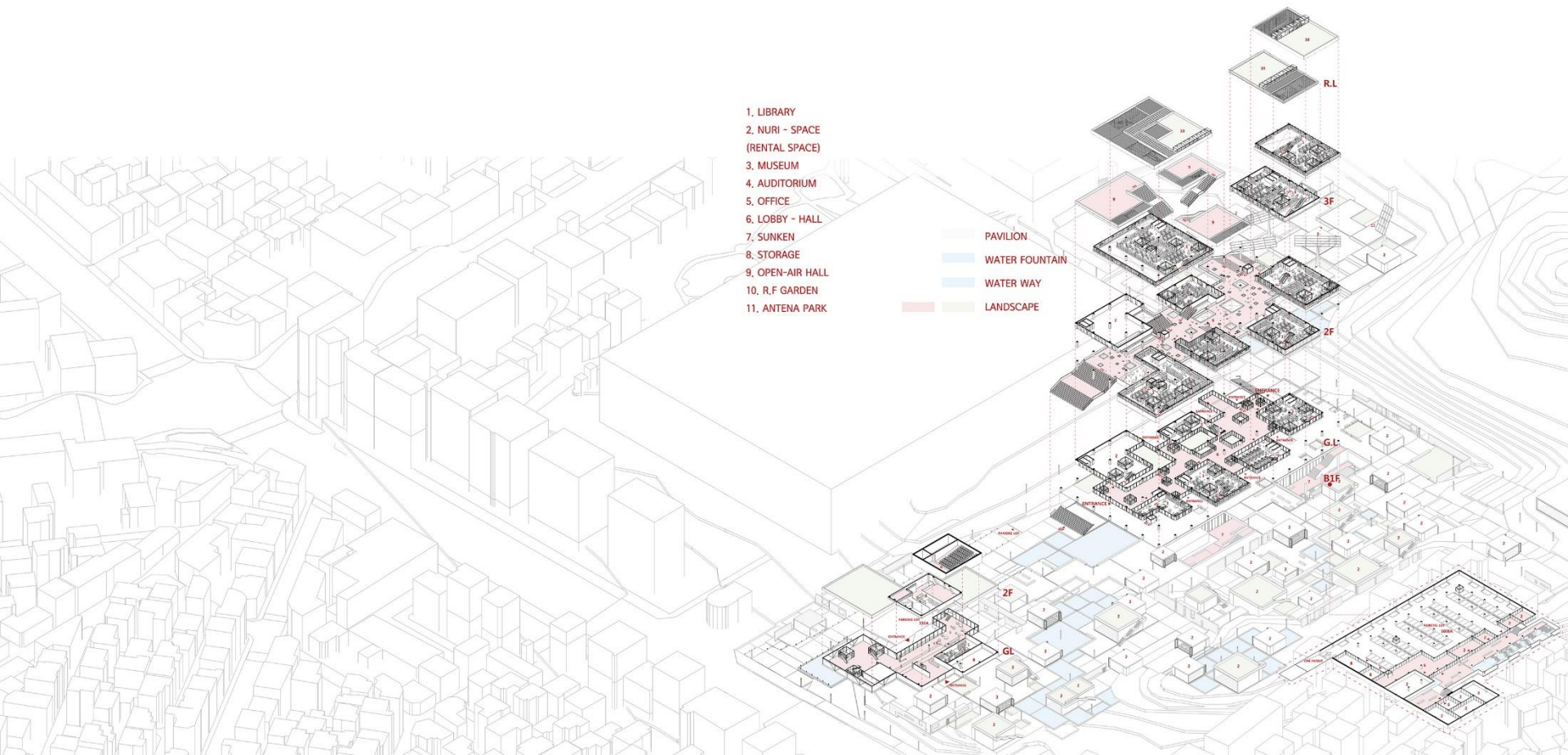




# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

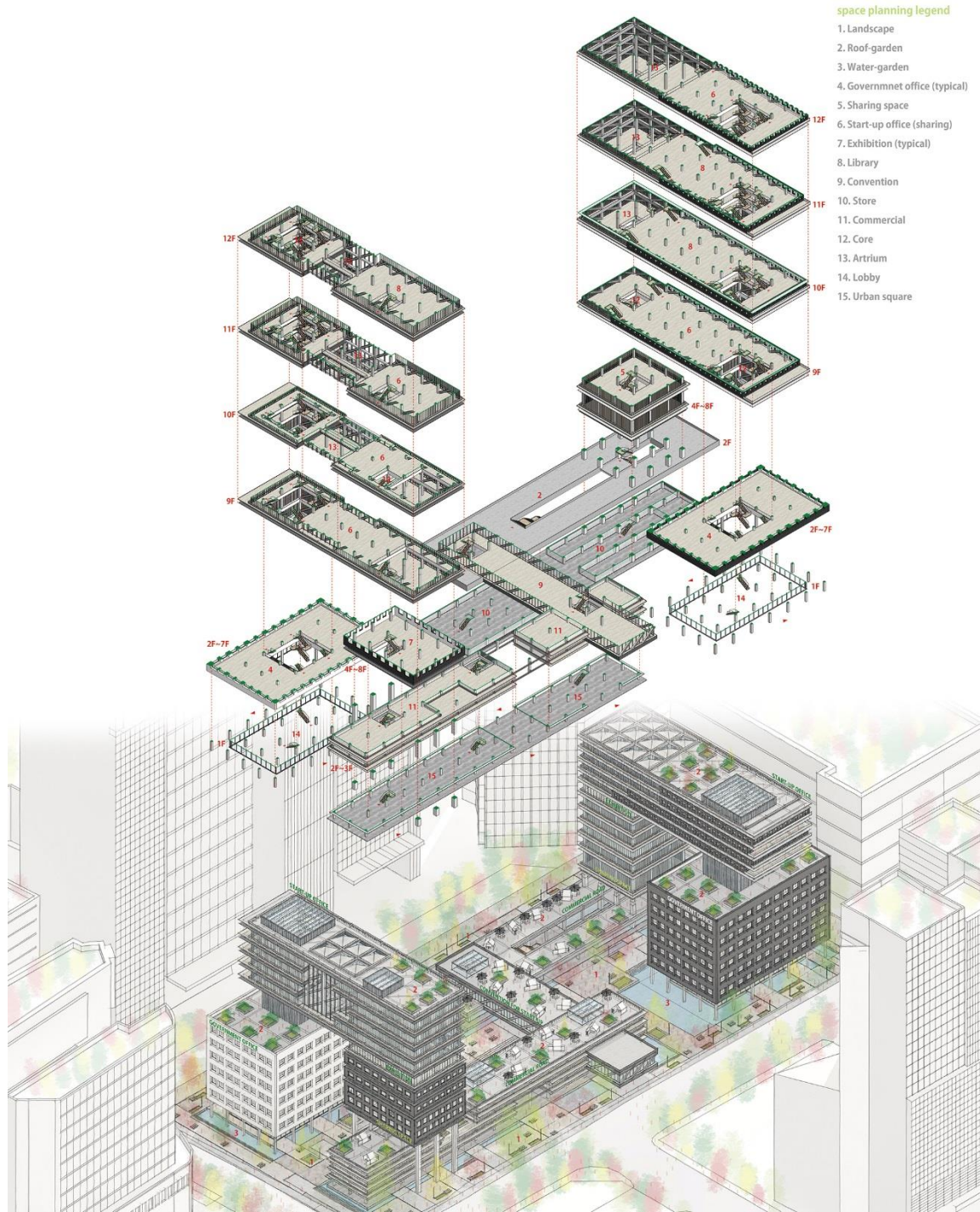
## 스케치업 모델링, 어떻게 쓰시나요?



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

스케치업 모델링, 어떻게 쓰시나요?

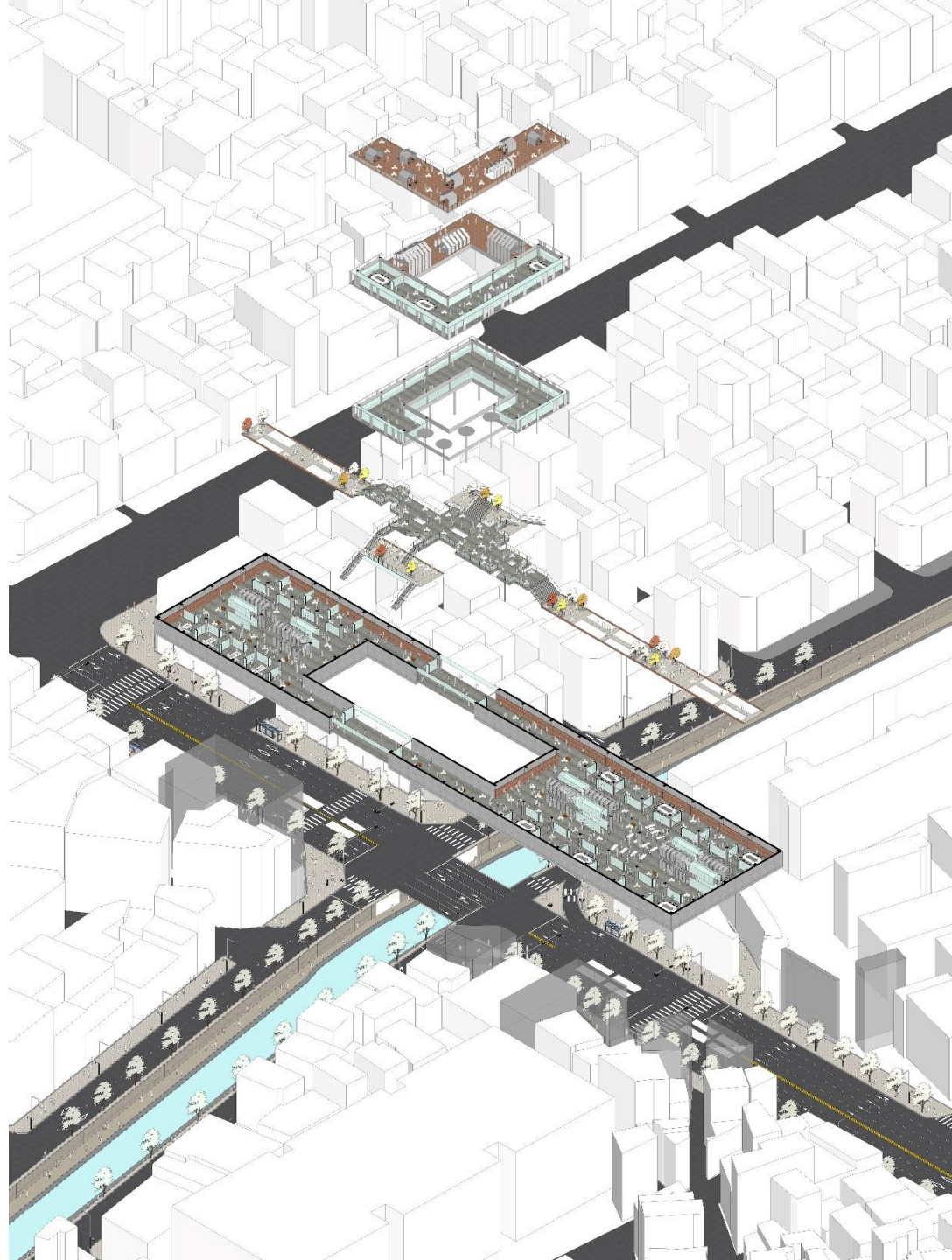




# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**스케치업 모델링, 어떻게 쓰시나요?**



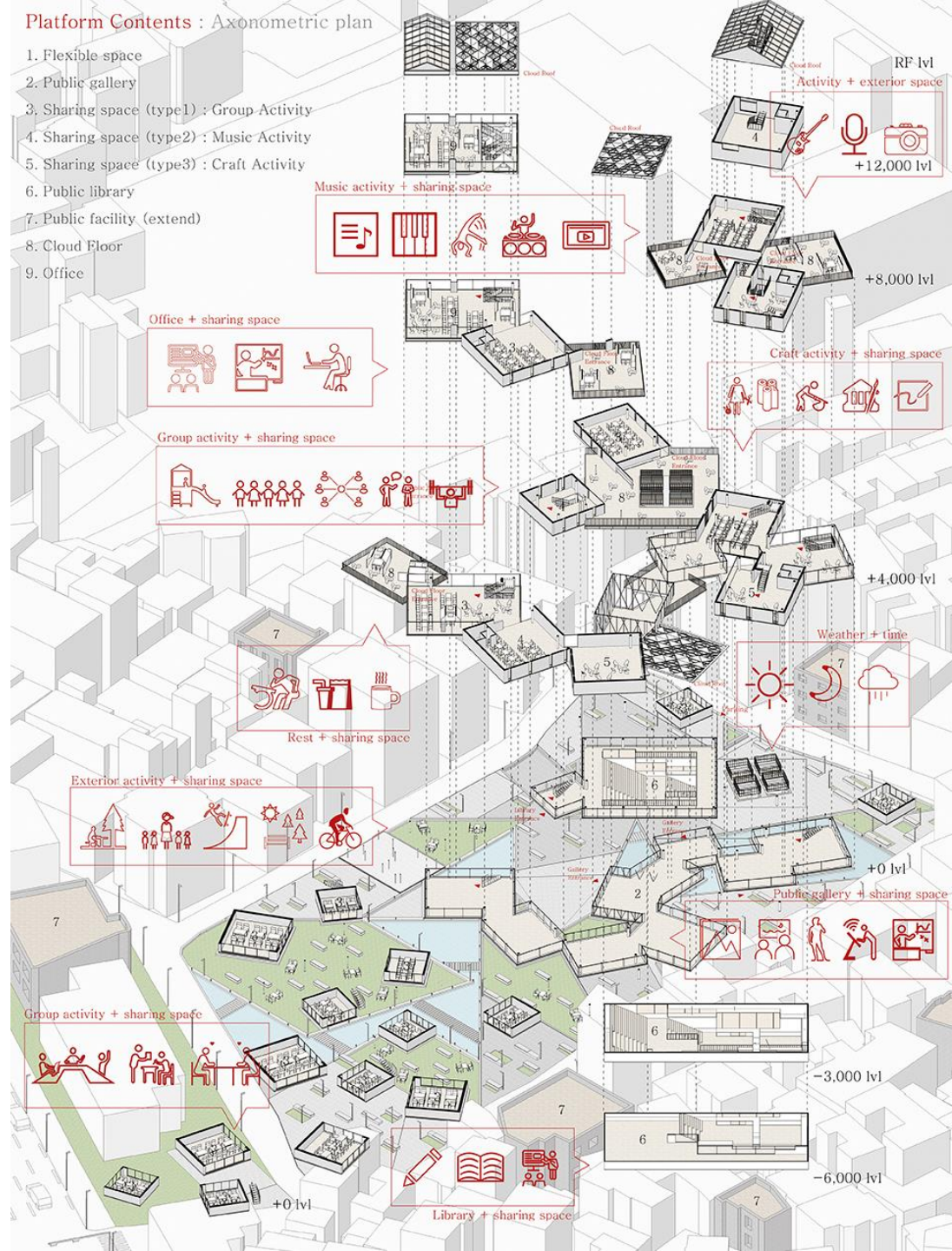
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 스케치업 모델링, 어떻게 쓰시나요?

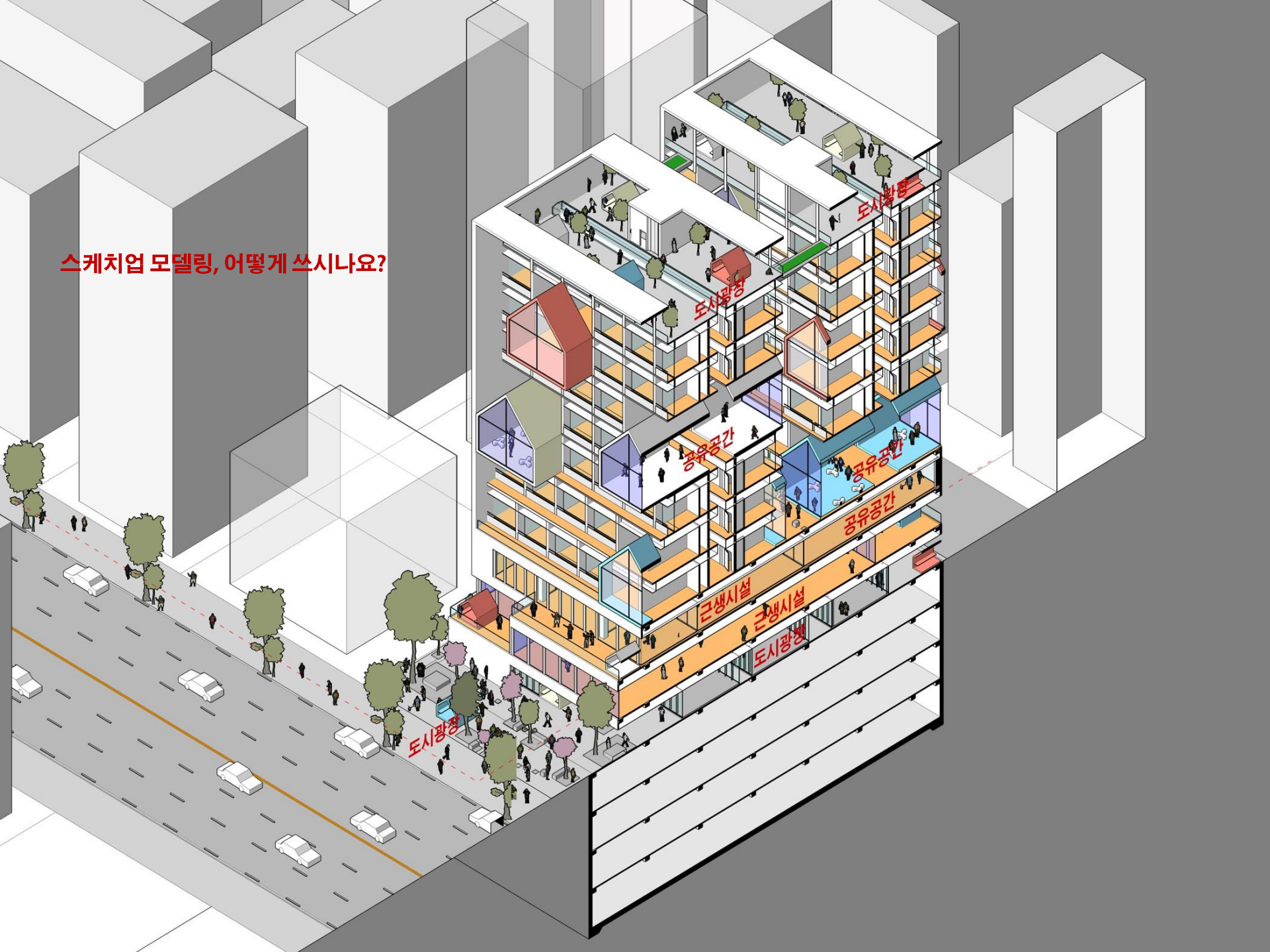
### Platform Contents : Axonometric plan

1. Flexible space
2. Public gallery
3. Sharing space (type1) : Group Activity
4. Sharing space (type2) : Music Activity
5. Sharing space (type3) : Craft Activity
6. Public library
7. Public facility (extend)
8. Cloud Floor
9. Office





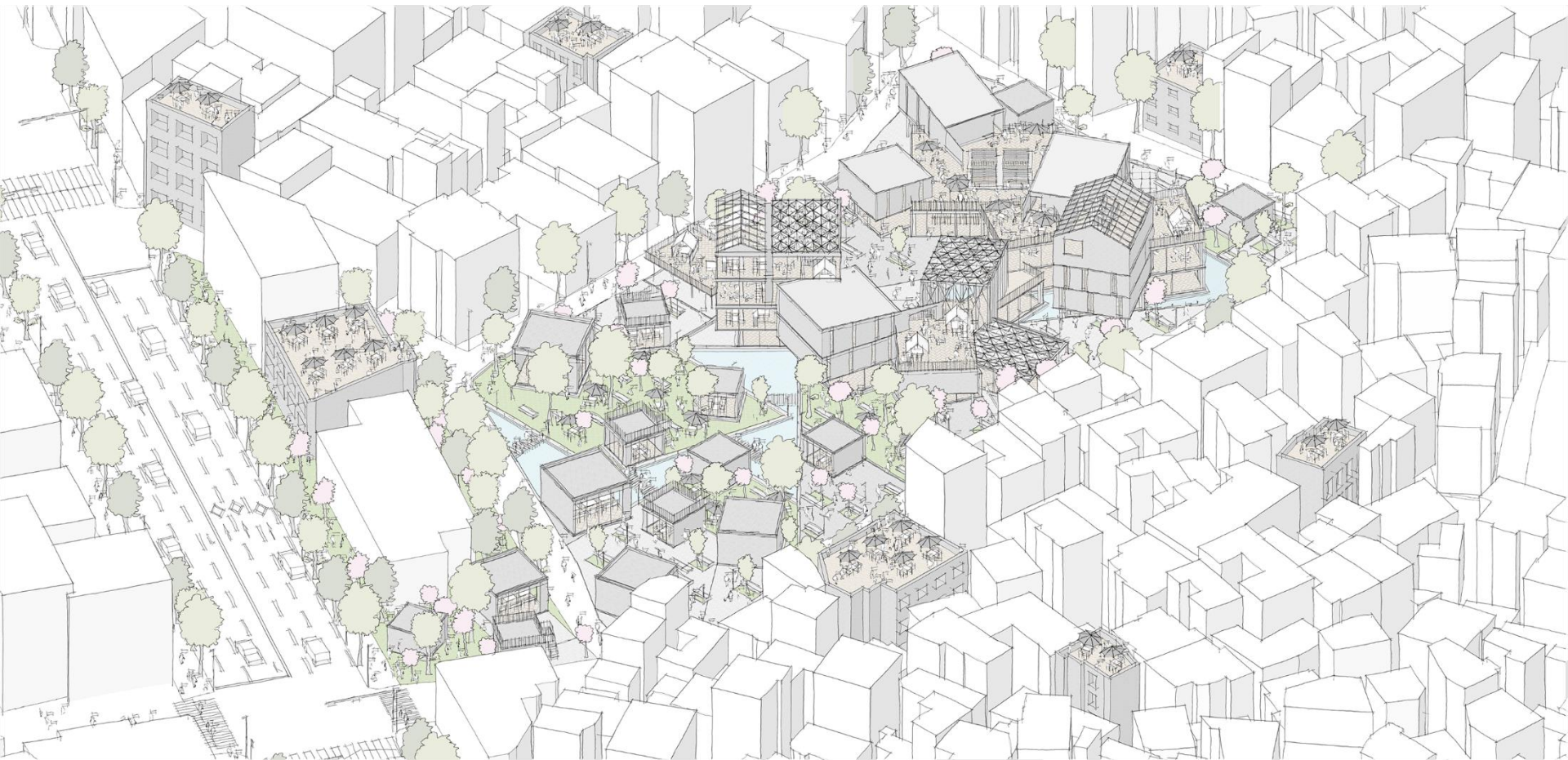
스케치업 모델링, 어떻게 쓰시나요?



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 조감도, 등각 투상도, 왜 그릴까요?

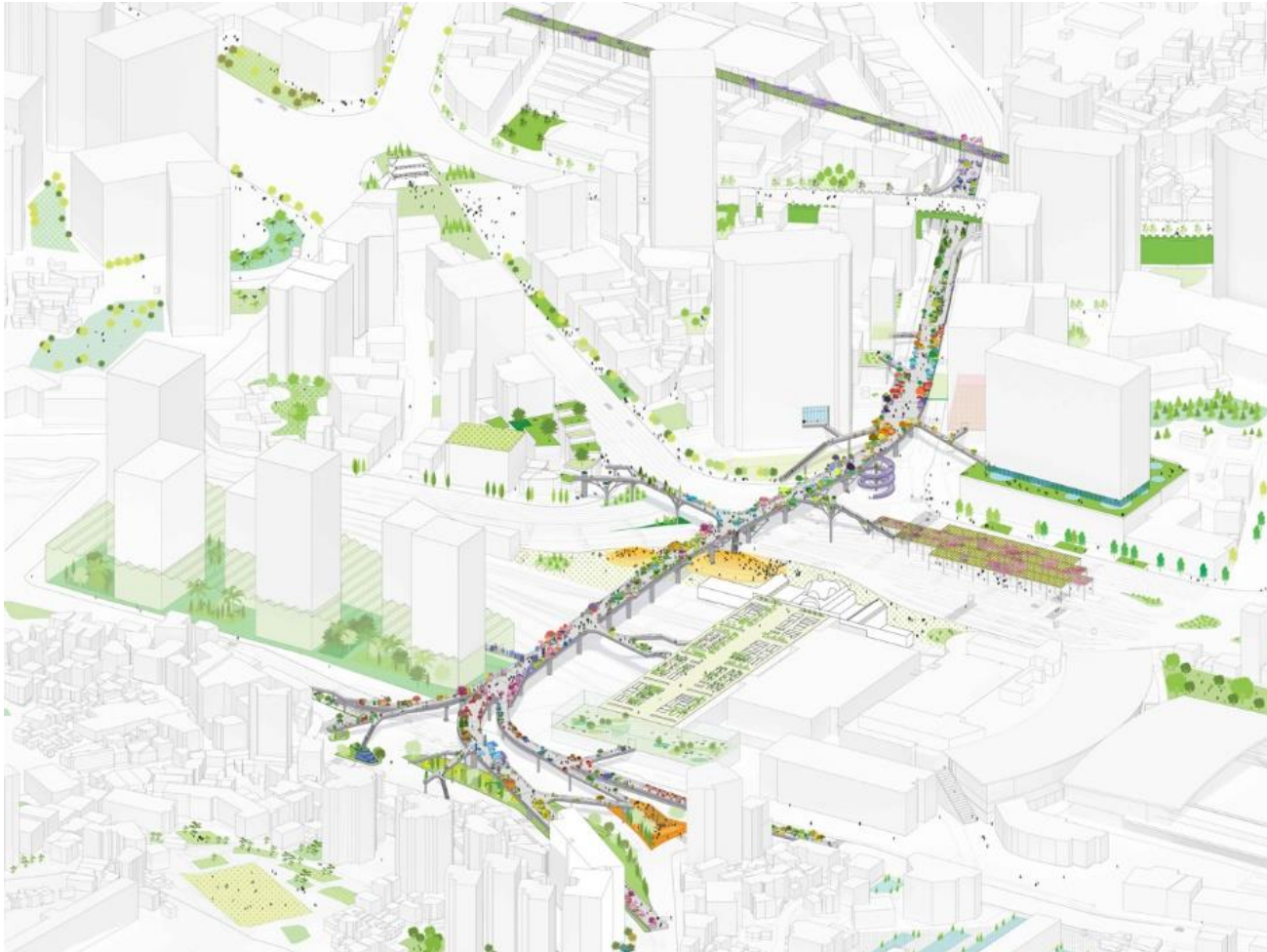




# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 조감도, 등각 투상도 = 도시를 향한 다이어그램



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 조감도, 등각 투상도 = 도시를 향한 다이어그램





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**조감도, 등각 투상도 = 도시를 향한 다이어그램**

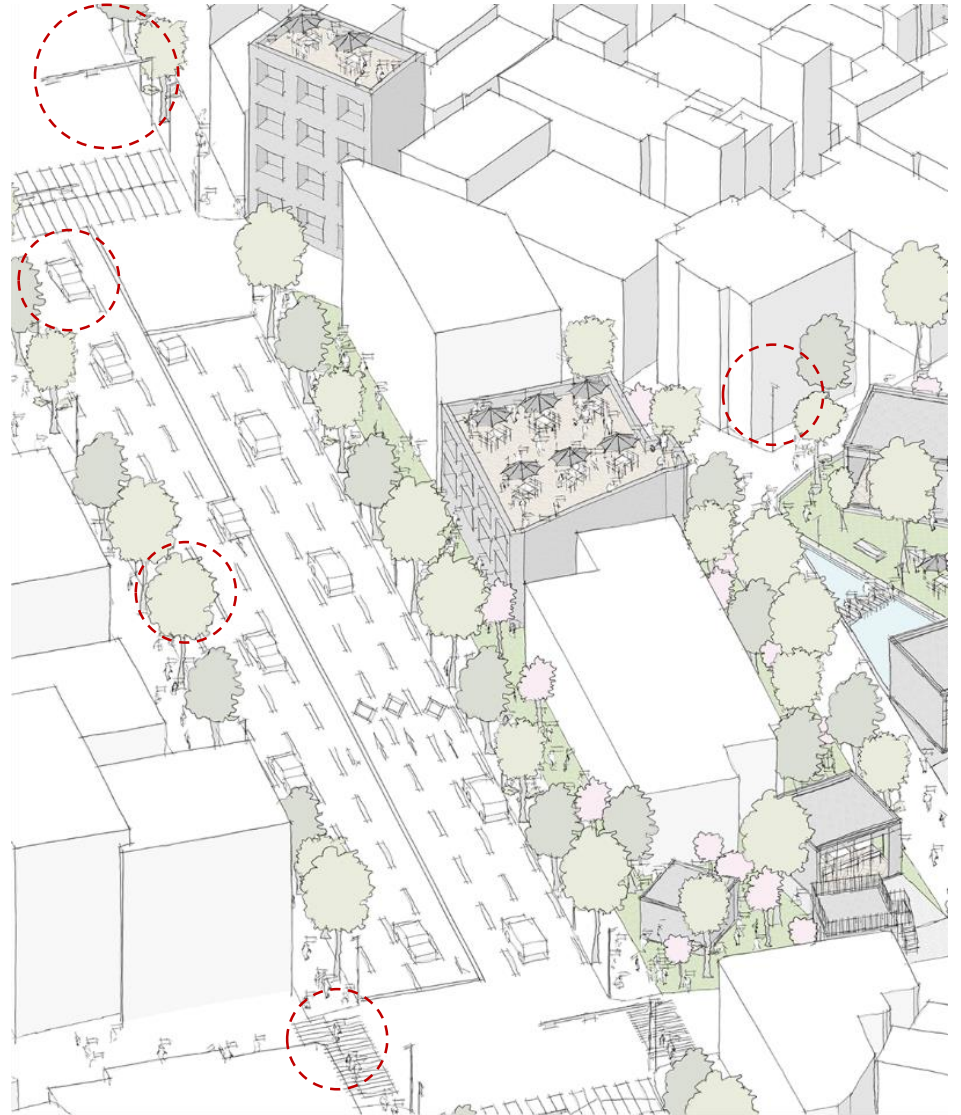


# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 현실에서 가져올 잡다한 것들

1. 조경 (나무, 벤치, 바닥 페이빙, 등)
2. 도로 (횡단보도, 도로 선, 표지판, 정지선 등)
3. 전등 (가로등, 블라드, 간판, 신호등, 도로 신호등 등)
4. 사람 (군중, 혼잡하는사람, 등)
5. 색상 (도시색상, 강조색상, 자연색상 등)
6. 이외 도시의 재질, 온갖 특이한 것들!





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**관찰하고, 함께 이야기해요.**



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 6. 사실적인 렌더링? 자기만의 느낌!

- 어떤 렌더러를 써야 하나요?
- 브이레이, 트윈모션, 루미온 비교
- **좋아하는 느낌 찾기**
- 셀기꾼급 보정툴, 라이트룸

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**어떤 렌더러가 좋을까요?**

**1.Sketchup or 3ds max + Vray**

**2.Twin motion**

**3.Lumion**

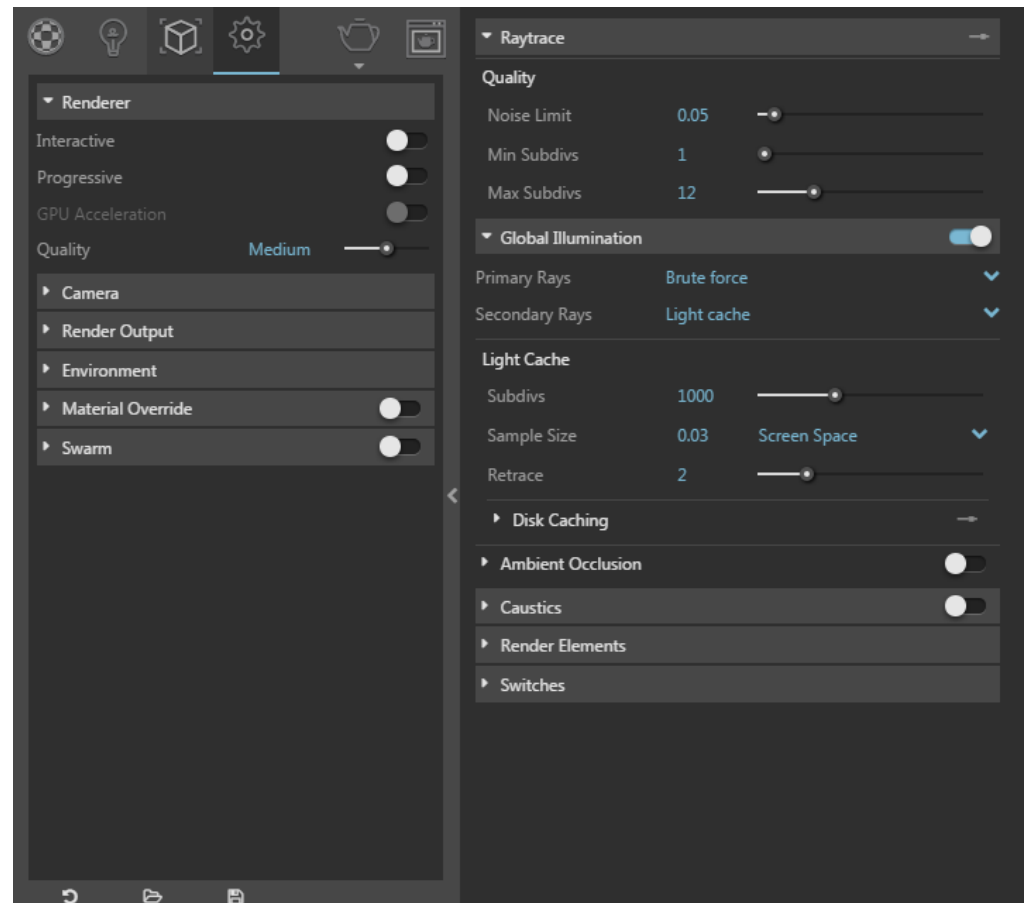
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 어떤 렌더러가 좋을까요?

### 1. Sketchup or 3ds max + Vray

- 높은 퀄리티
- 어려운 인터페이스
- 불친절한 튜토리얼
- 너무 많은 설정값
- 많은 플러그인
- 느린 렌더링
- 모델링 수정시 대응 빠름



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 어떤 렌더러가 좋을까요?

### 2. Twin motion / Lumion

- 퀄리티?
- 쉬운 인터페이스
- 친절한 튜토리얼
- 간단명료한 설정값
- 수많은 라이브러리
- 빠른 렌더링
- 모델링 수정시 대응 느낌





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기

RT : 60min



브이레이 3.4

RT : 1min



루미온 6

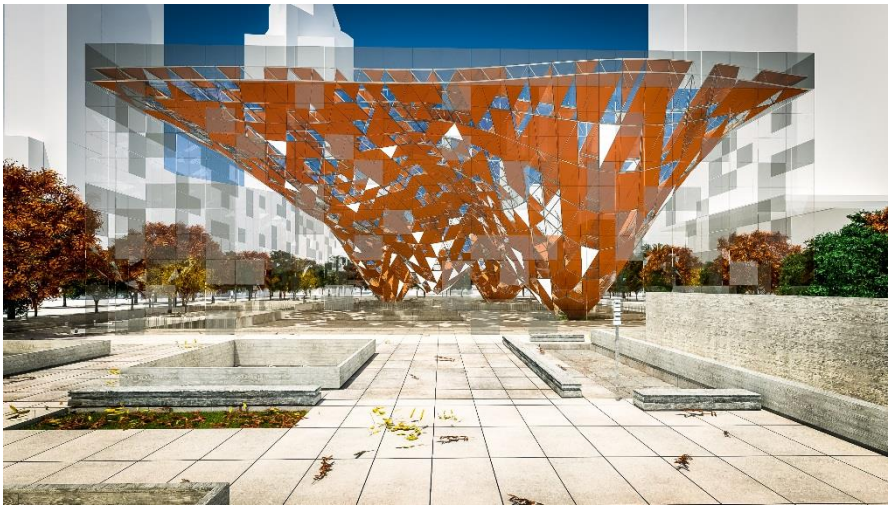


# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

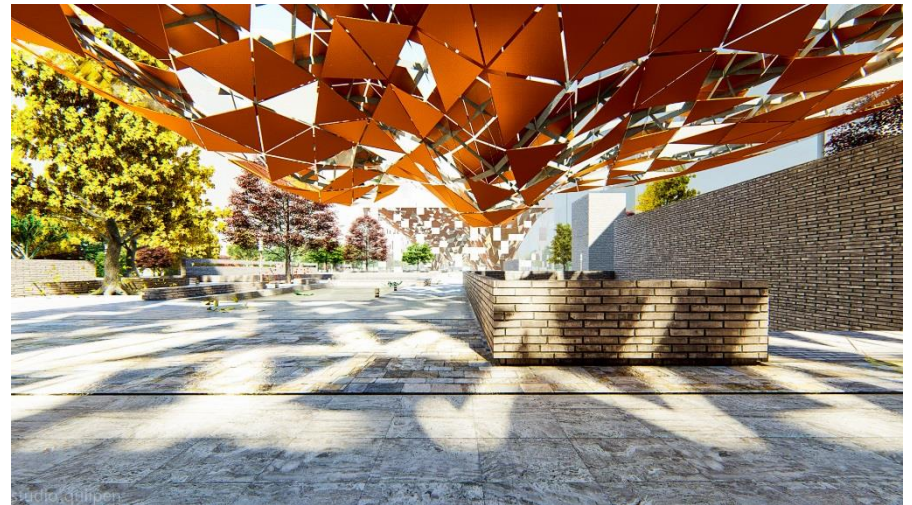
## 좋아하는 느낌찾기

RT : 60min



**브이레이 3.4**

RT : 1min



**루미온 8**



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

좋아하는 느낌찾기



브이레이 3.4



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1



좋아하는 느낌찾기

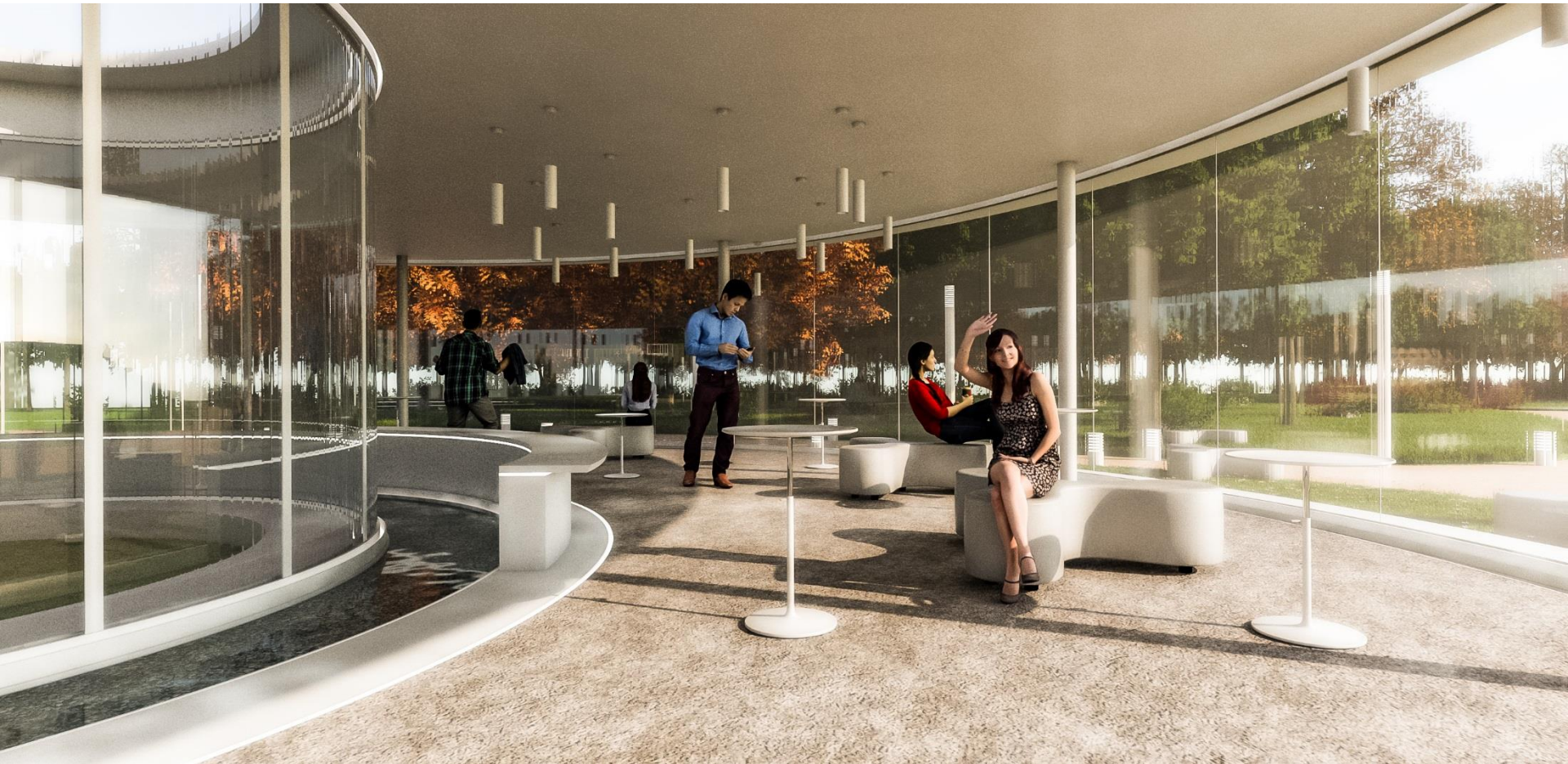
브이레이 3.4



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



브이레이 3.4



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



브이레이 3.4



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1



**브이레이 3.4 + 리터칭**

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1



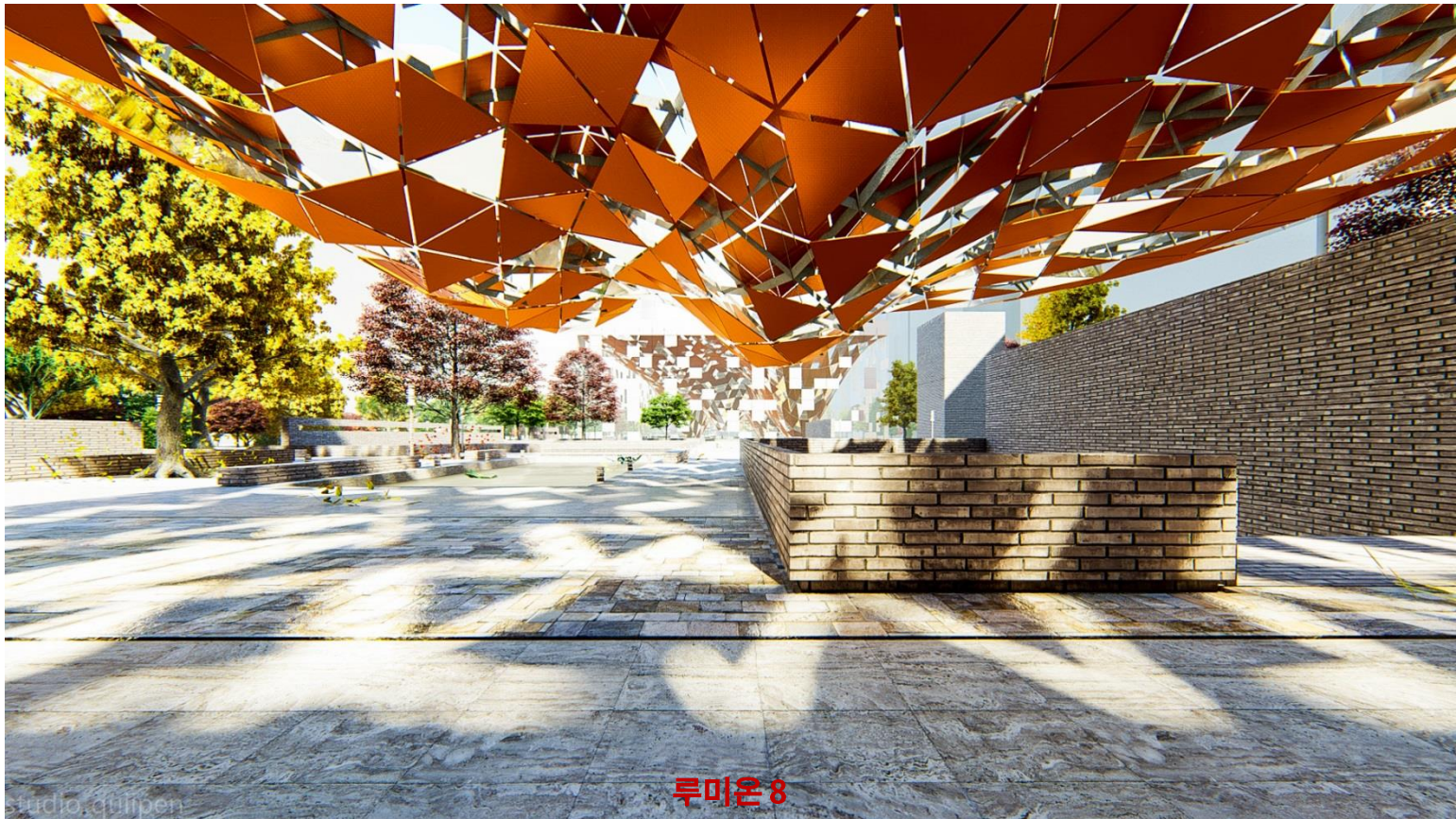
**브이레이 3.4 + 리터칭**



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



루미온 8

studio.quilpen



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



루미온 8

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기

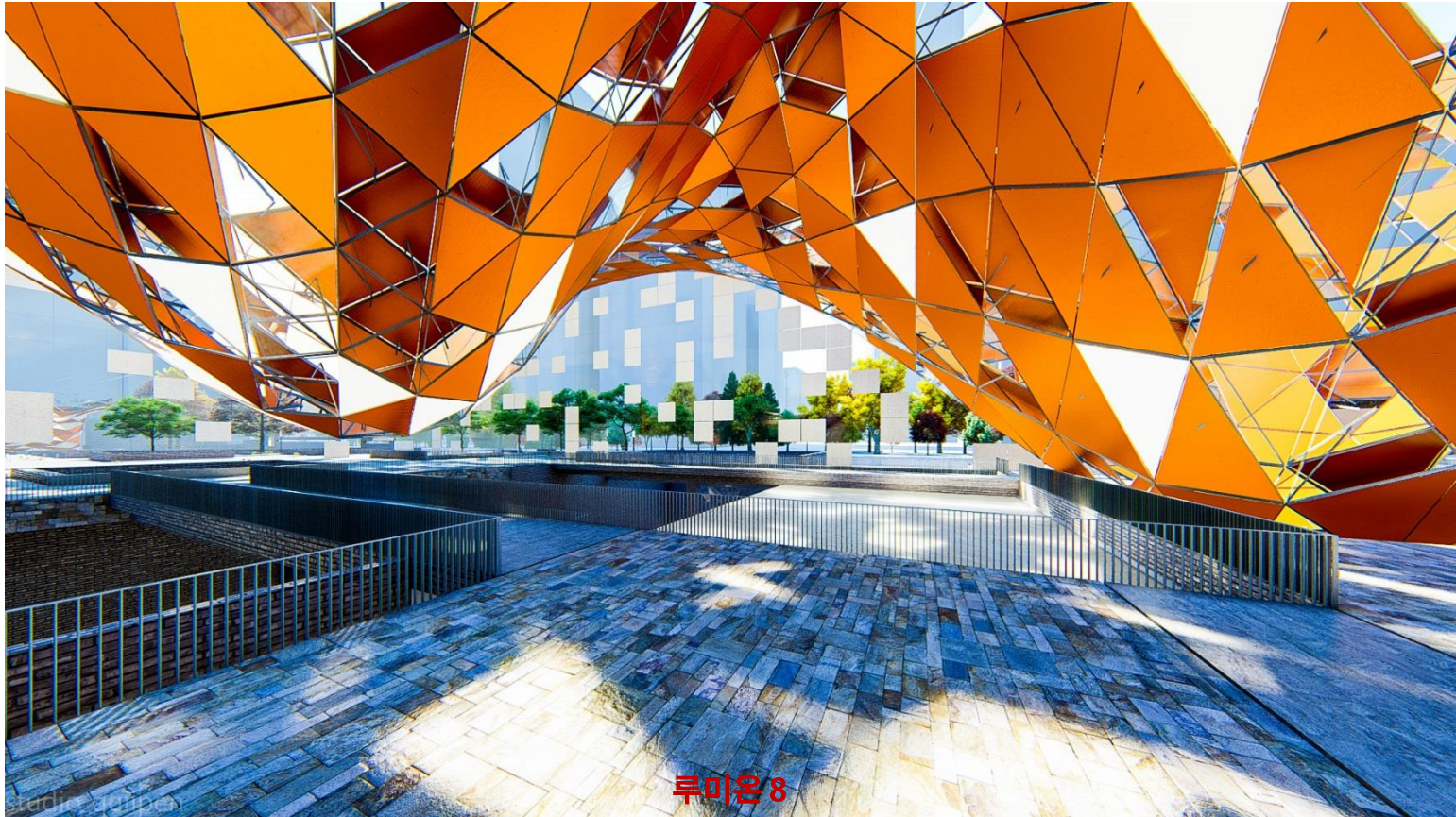




# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



루미온 8



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기

RT : 45min



**브이레이 3.4**

RT : 1min



**트윈모션 2018**

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



트윈모션 2018

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



트윈모션 2018



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 좋아하는 느낌찾기



트윈모션 2018

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 좋아하는 느낌찾기

1. 실사, **사진에 가까운** 이미지 \_ Vray
2. 몽환적이고 아련한 **만화** 이미지 \_ Twinmotion
3. 그래픽 좋은 **게임 스크린샷** 이미지 \_ Lumion
4. 완전히 다른 느낌의 **일러스트** 이미지 \_ QUIIPEN과 함께, 배워봅시다.
5. **Rendering Tool 수업도, 역시 LECTUS+QUIIPEN과 함께.**

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**라이트룸, 빛인지 알고가요.**

A. 사진 보정툴

B. 드라마틱 매지컬 효과

C. 매우 쉬운 사용법. 한번만 보면 감읍니다.

**D. 그 밥에 그 나물, ADOBE, 믿고 쓰는 ADOBE**



**렌더링\_날것.JPG**



**렌더링\_보정\_와우.JPG**

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 7. 다이어그램, 제대로 짚고 갑시다.

- 다이어그램은 뭔가요 대체?
- 슝슝했던 사건 몇가지
- 예쁜 그림이 아닙니다. 생각에 양보하세요.
- 다이어그램 쉽게 만들기

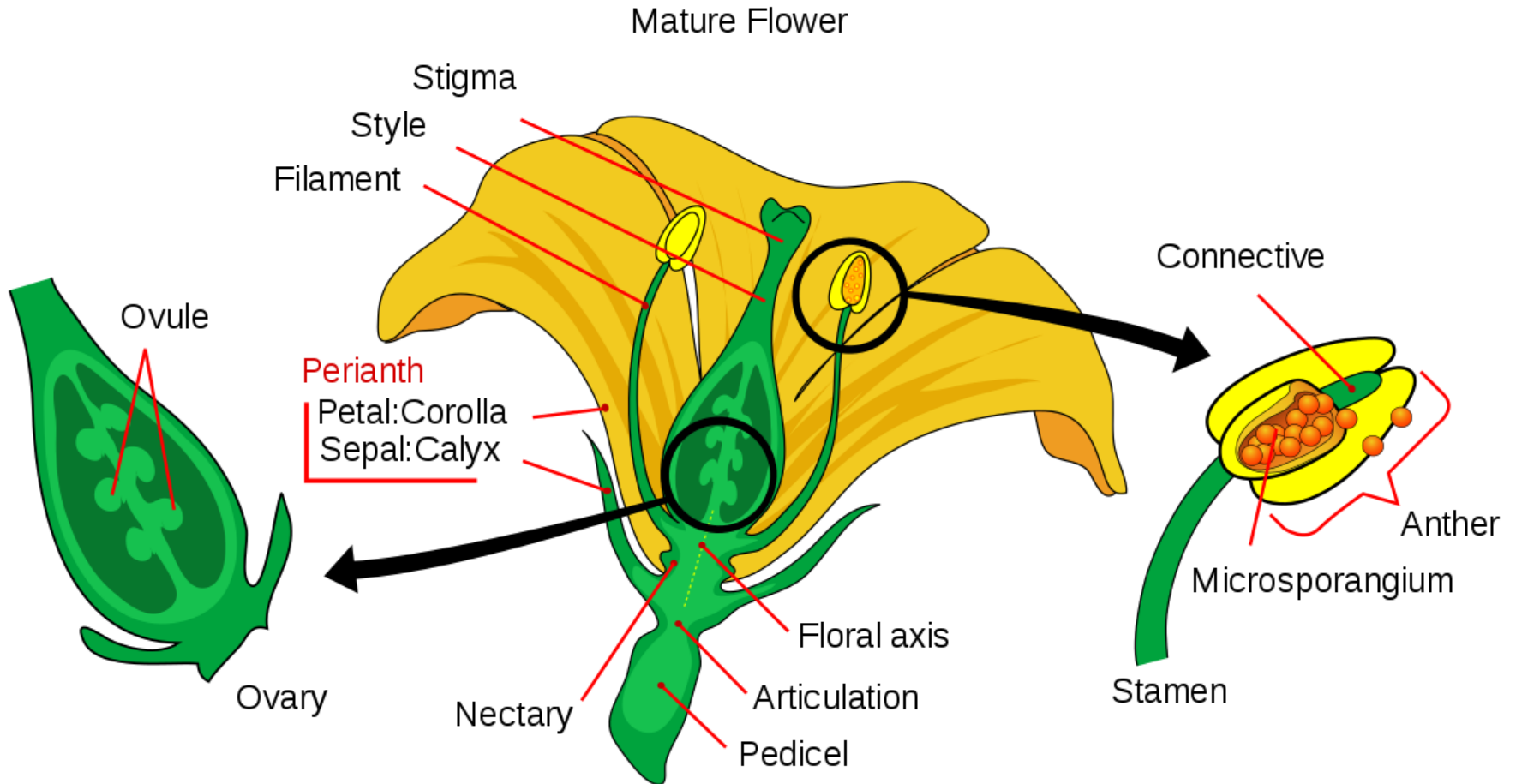
## 다이어그램은 뭔가요?

1. **기호**, 선, 점 등을 사용해 각종 사상의 상호관계나 과정, 구조 등을 이해시키는 설명적인 그림. 다이어그램의 **기능과 목적은 전달**에 있으며, 강력한 전달력을 활용한 계몽적 측면과 의미를 빠르고 정확하게 알려야 하는 **고지적 측면을 갖는 시각 언어**이다. 다이어그램은 표현 내용에 따라 비교 통계 다이어그램(도표, 그래프, 통계도표 등), 기구 계통 다이어그램(조직도, 계보도, 계통도 등), 기능 및 해부 다이어그램(기상도, 구조도, 해부도 등), 행사 예정표 및 일람표(예정도표), 통계 지도 및 장식 지도(노선 안내도 등) 등이 있다.

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

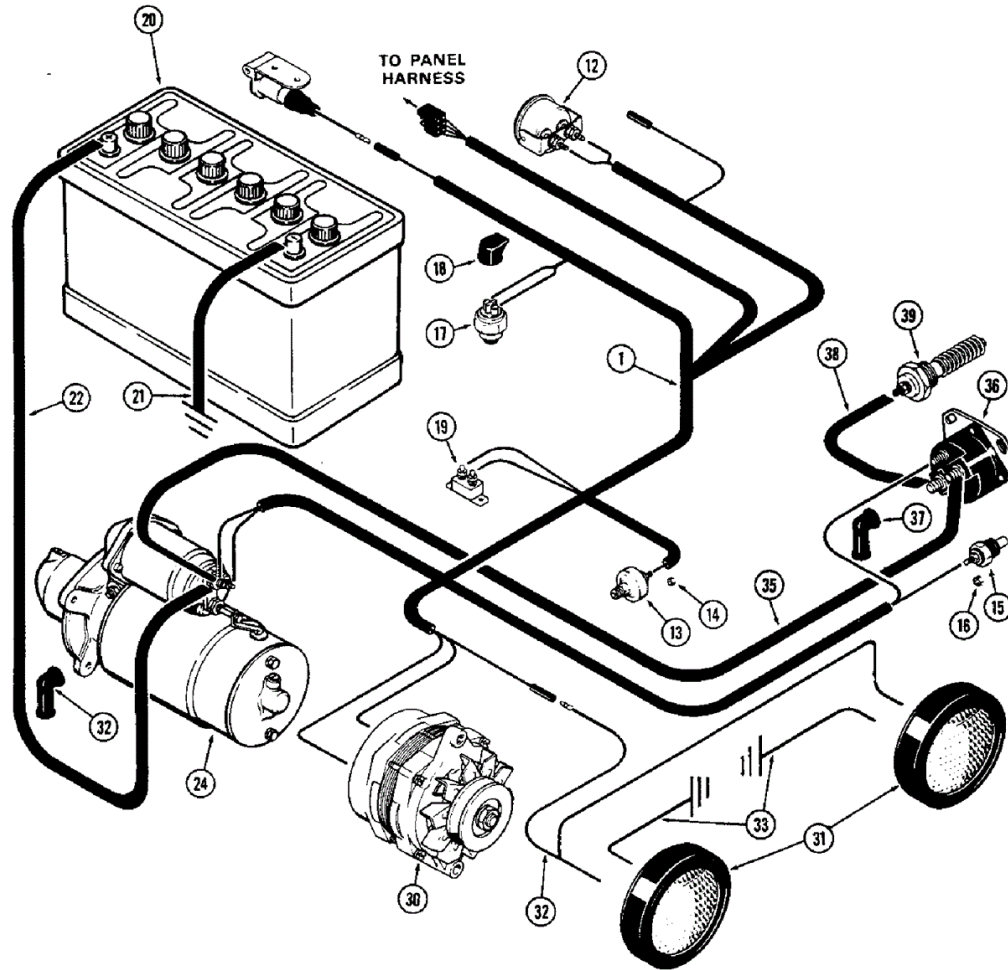
## 다이어그램은 뭔가요?



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

다이어그램은 뭔가요?

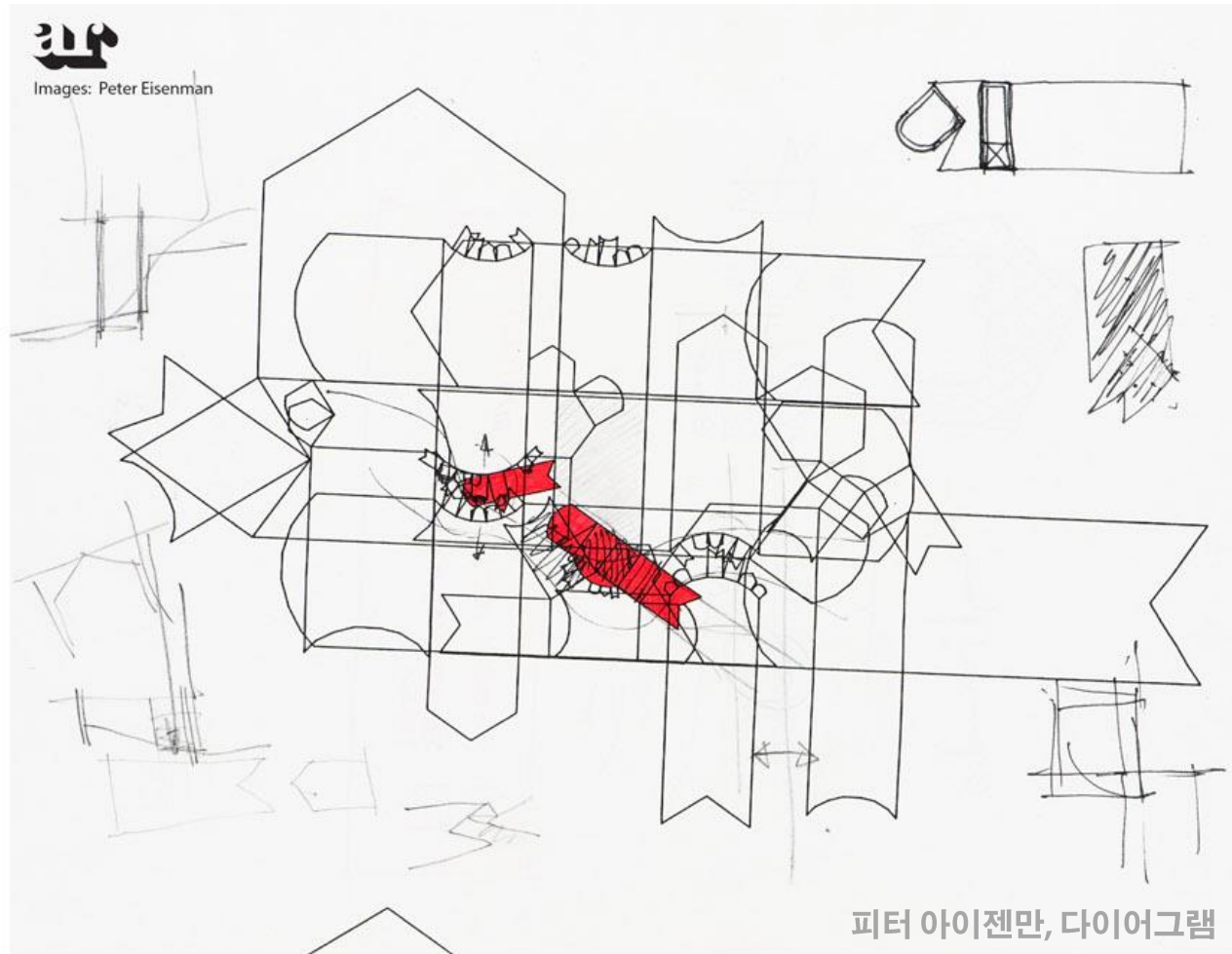




# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 건축과 다이어그램



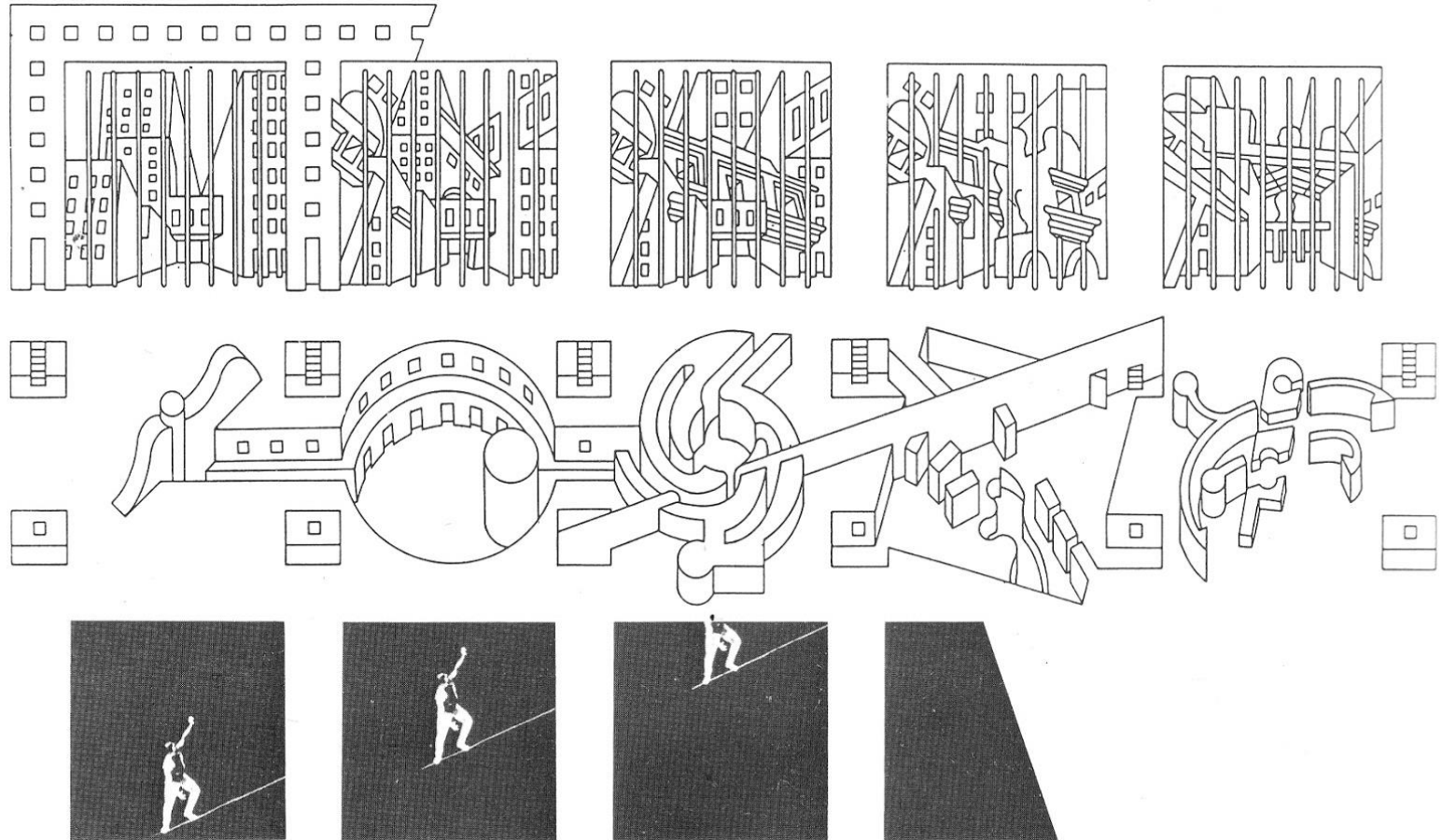
피터 아이젠만, 다이어그램



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 건축과 다이어그램

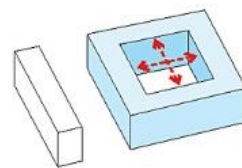


베르나르 추미, 다이어그램

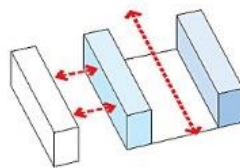
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

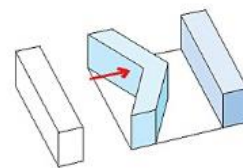
## 건축과 다이어그램



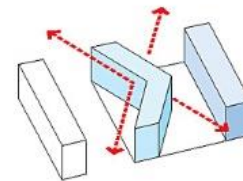
TRADITIONAL BLOCK



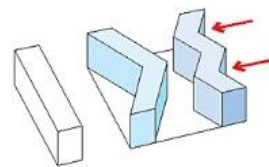
OPENING THE BLOCK



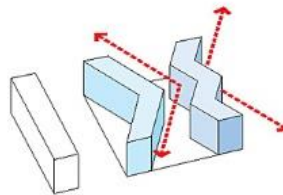
AVOIDING VIS-À-VIS



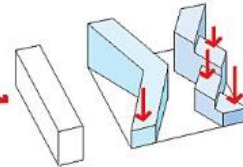
OPENING VIEWS OUTWARD



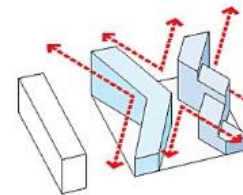
AVOIDING VIS-À-VIS



OPENING MORE VIEWS



SLOPING & STEPPING DOWN

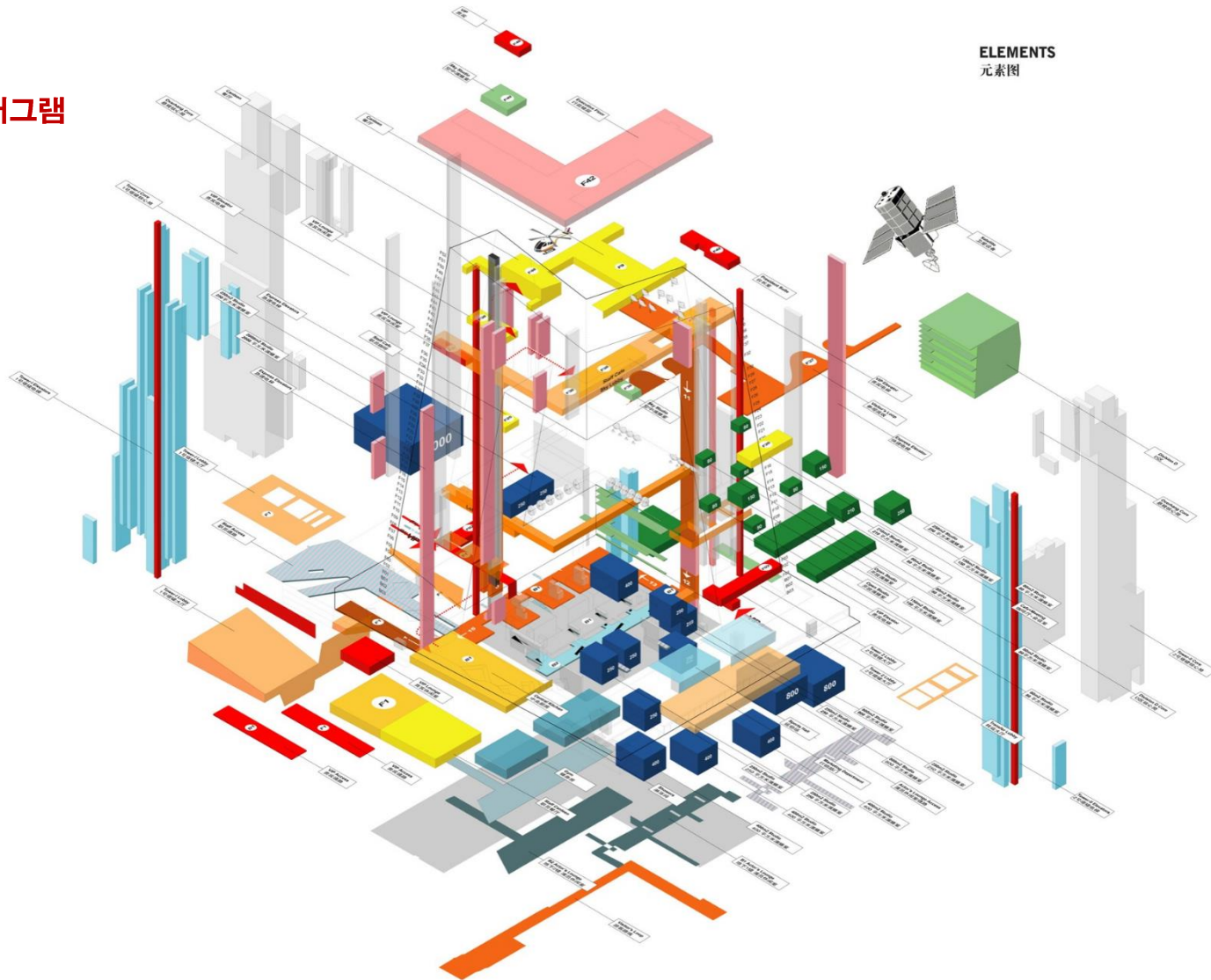


OPTIMAL VIEWS

# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 건축과 다이어그램



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 다이아그램은 뭔가요?

### A. 건축의 안내인 (Guide)

- 동선 다이어그램, 대지 분석 다이어그램, 프로그램 다이어그램 등

### B. 건축의 생성자 (Generator)

- 프로세스 다이어그램 등

### C. 건축의 근원 (Root)

- 컨셉 다이어그램 등

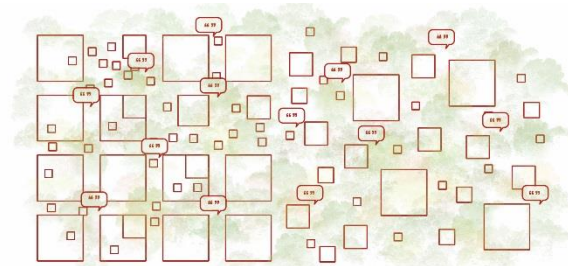
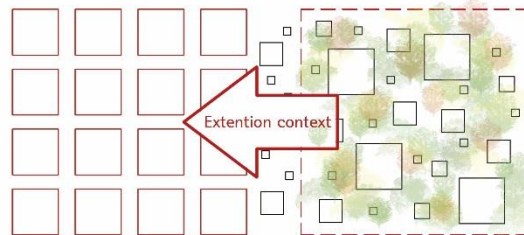
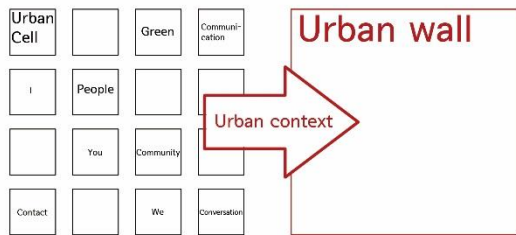
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 다이어그램은 뭔가요?

### C. 건축의 근원 (Root)

- 컨셉 다이어그램 등



Make better City!

Part of your world  
(경기도건축문화상 대상)

Idea diagram

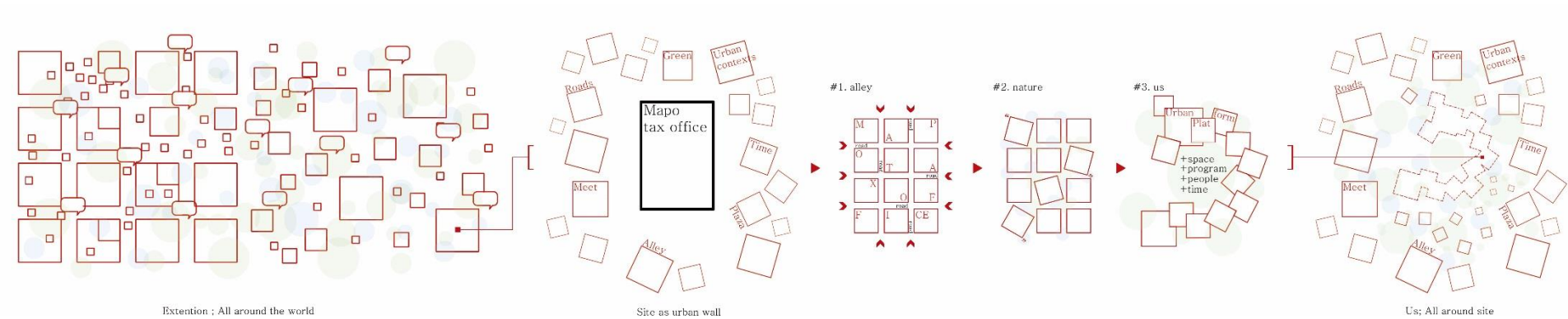
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 다이어그램은 뭔가요?

### B. 건축의 생성자 (Generator)

- 프로세스 다이어그램 등



ALL AROUND US  
(한국건축문화대상 대상)

Process diagram

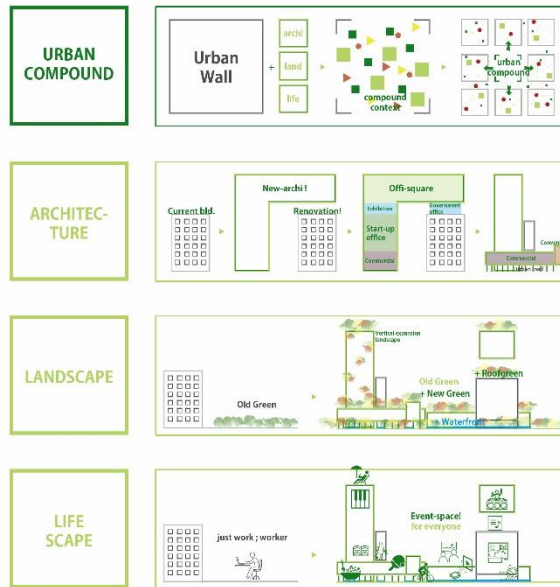
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 다이아그램은 뭔가요?

### A. 건축의 안내인 (Guide)

- 동선 다이어그램, 대지 분석 다이어그램, 프로그램 다이어그램 등



Something about Us  
(경기도건축문화상 동상)

Land-use diagram



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 썼던 사건 몇가지

1.정0학0공0전 대상작 다이어그램 표절

2.경0도0건0문0상 은상작 작품 표절

3.홍0대 졸업전시 표절

4.아0필0 업로드 작품 무단도용



※건축을 단순히 선, 그래픽 도트 따위로 바라보는 행위입니다.

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**예쁜 그림이 아닙니다. 생각에 양보하세요.**

1. **행한 패널을 채우는 수단**이 아니에요.
2. **예쁜 그림을 위한 작업**이 아니에요.
3. 건축가와 건축이 **소통하는 방법**입니다.
4. 내 건축을 **쉽게 소개**할 수 있는 첫 번째 방법입니다.
5. 내 건축이 **탄생한 근원**입니다.



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 다이어그램 쉽게 만들기

#### 나만의 이야기를 전개하세요

- OMA, BIG 같은 [스타일] 에 전전공공 하지 말아요! 나만의 이야기가 쌓여 세련 되어갑니다.

#### 픽토그램으로 쉽게 생각 전달 할 수 있어요

- 잘 만든, 재미난 무료 픽토그램과 함께 해요

## 도면은 가장 중요한 다이어그램입니다.

-최우선! 도면에서 전하고자 하는 바를 충분히 보여줍니다.

### 3의 법칙, 똑같이 적용됩니다!

-뿌리와 밑동이 튼튼하면, 나뭇가지는 무성하게 자랍니다.

알아두면 쓸데많은 ;  
\_멋쟁이 강사와 함께하는 공



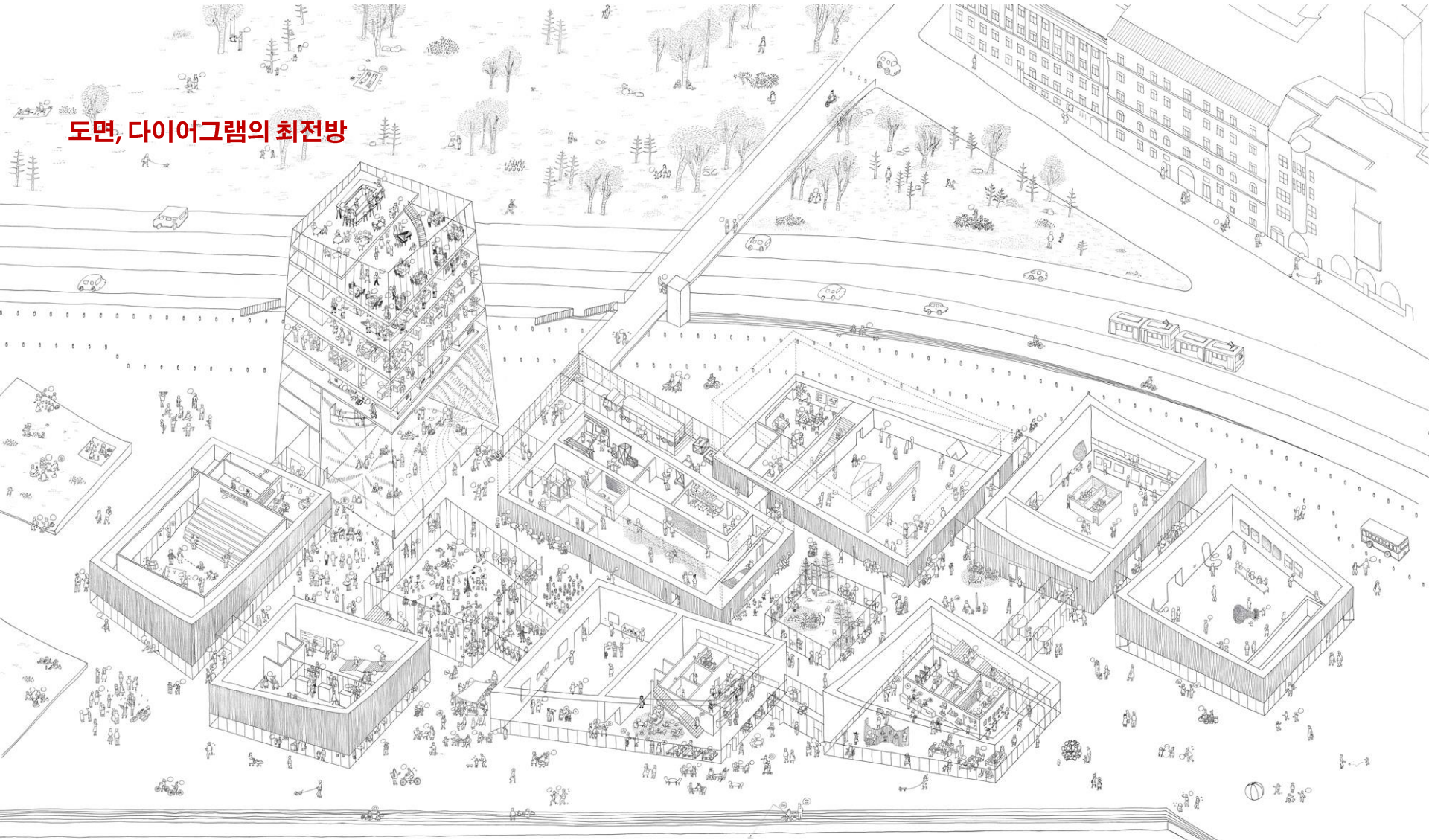
도면, 다이어그램의 최전방



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

## 도면, 다이어그램의 최전방

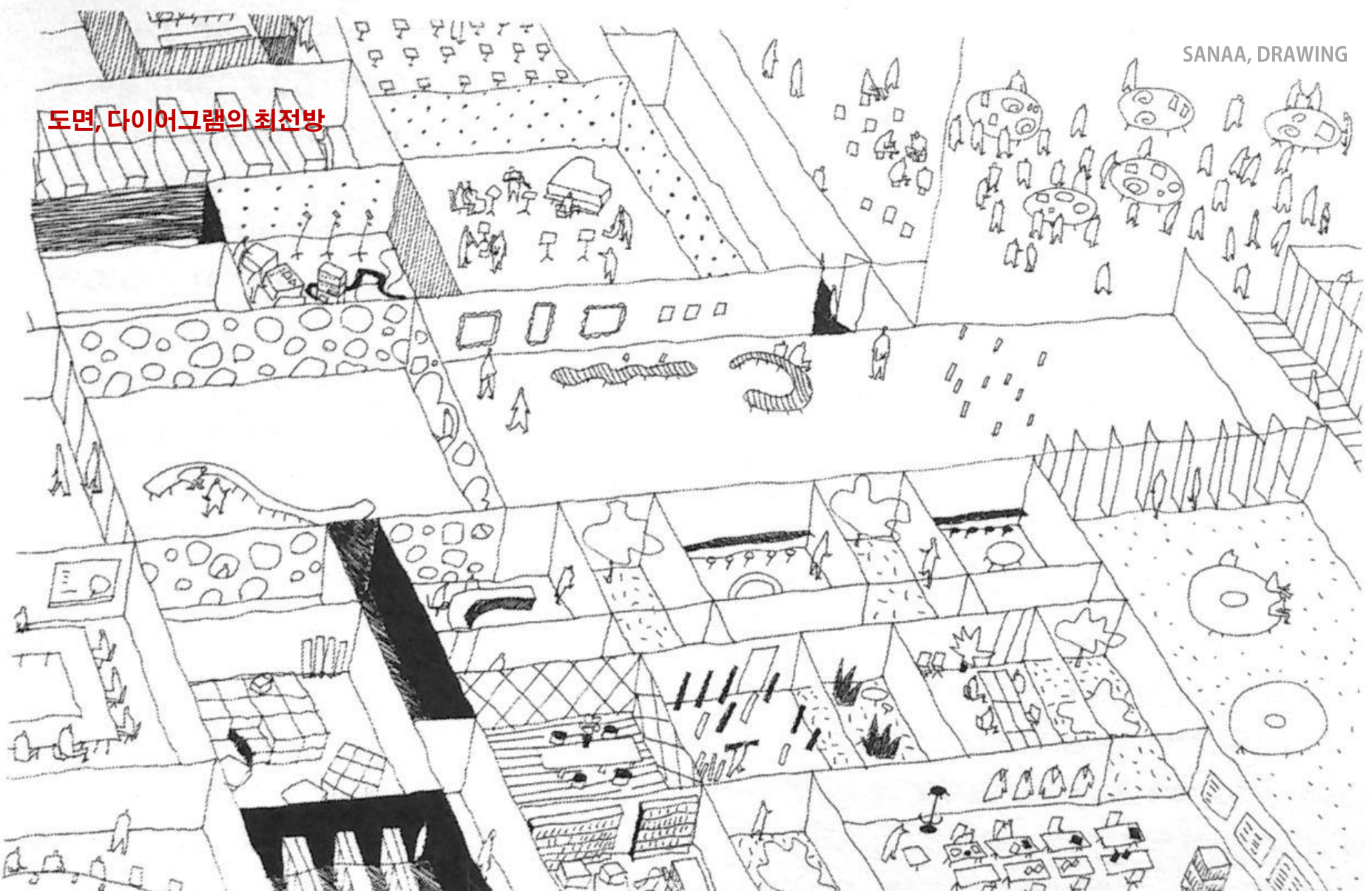


# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

도면, 다이어그램의 최전방

SANAA, DRAWING



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

유시민의 3법칙, 여기서도 써먹어 봅시다.

## MAIN IDEA DIAGRAM

간략한 핵심만 담자!

[MAIN IDEA]의 전략을 보여주는 DIAGRAM

SITE

PROGRAM

PROCESS

구체적인 건축을 보여주는 DIAGRAM

분석

대응전략

보존/새것

기능/구성

동선/행태

융합요소

해석과정

건축과정

과거-미래

세부내용

세부내용

세부내용

⋮

매우 세세한 IDEA를 담는 DIAGRAM



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 8. 패널 / 모형 단번에 걱정 끝!

- 패널링에 적합한 틀
- 포토샵 / 일러스트레이터 / 인디자인 비교
- 좋은 레이아웃? 덜 좋은 레이아웃?
- **색채계획의 중요성**
- 모형제작, 왕도가 있나요?

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**패널링 툴은 뭐가 좋을까요?**

**A. 어차피 ADOBE 안에서 굴러갑니다.**

PHOTOSHOP - Pixel 기반 / 확대.축소 시 이미지 손상 / 백점 만점 편집기능

-렌더링, 도면등의 전반적인 느낌 편집

ILLUSTRATOR - Vector 기반 / 확대.축소 시 손상 X / 선, 점 등의 편집 간편함

-도면 lineweight, 다이어그램 작성 등

INDESIGN - Vector 기반 / 확대.축소 손상 X / 편집 툴 아님 / 제본, 패널링 전용툴

-제본, 패널링!

**B. 포토샵 혹은 일러로 이미지 만들고 인디자인으로 패널링 합시다!**

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

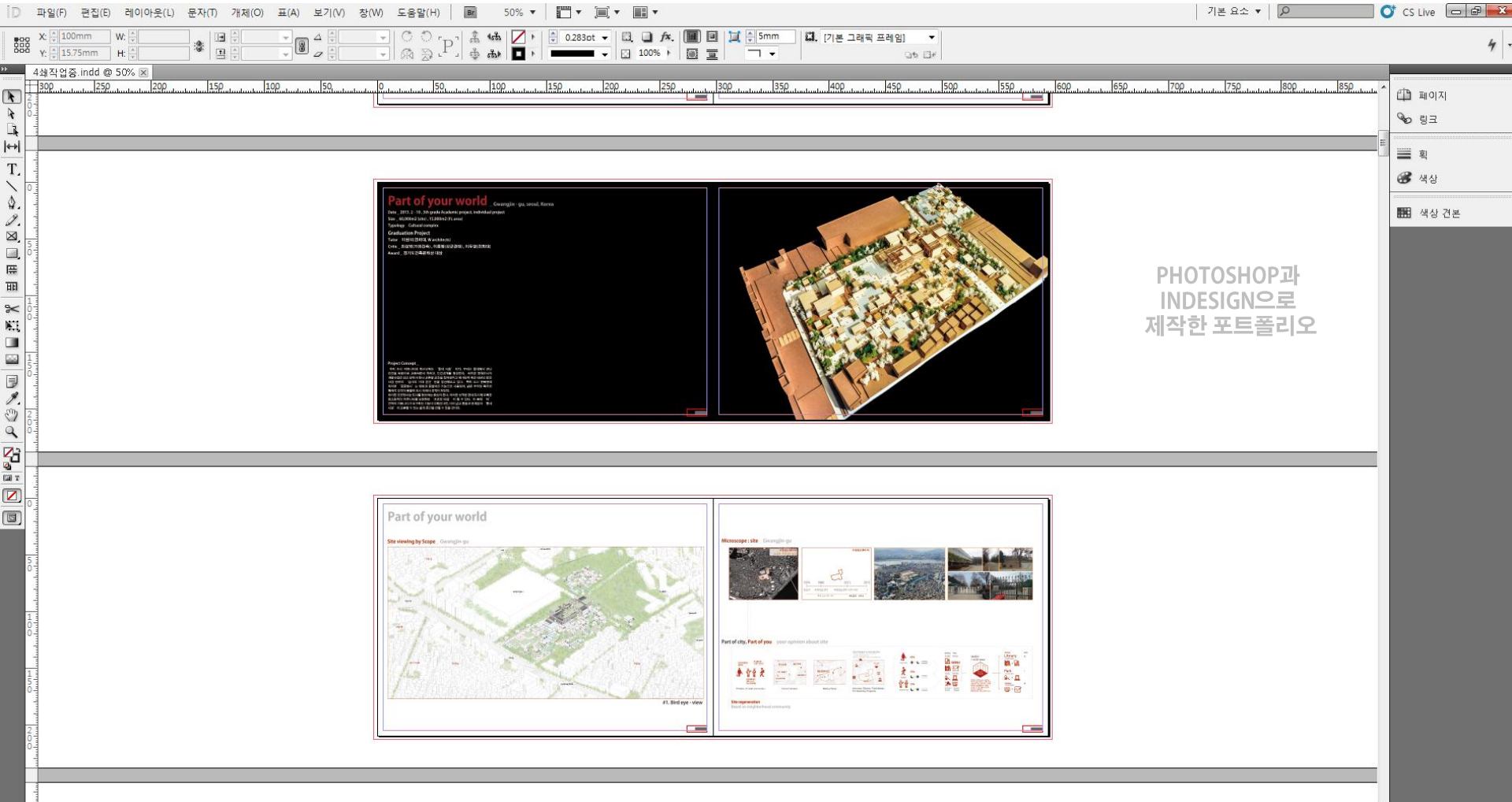
패널링 틀은 뭐가 좋을까요?

<http://abduzeedo.com/illustrator-vs-photoshop>



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1



PHOTOSHOP과  
INDESIGN으로  
제작한 포트폴리오

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 좋은 / 덜 좋은 레이아웃

1. 눈이 가는 요소가 하나라도 있는
2. 색감이 부담스럽지 않은
3. 자기 주장이 확실한
4. 기승전결이 있는
5. 좋은 제목과 결론이 먼저 나오는

※ 녀석들이 좋은 레이아웃 이겠지요. 반대로도 생각해보아요!



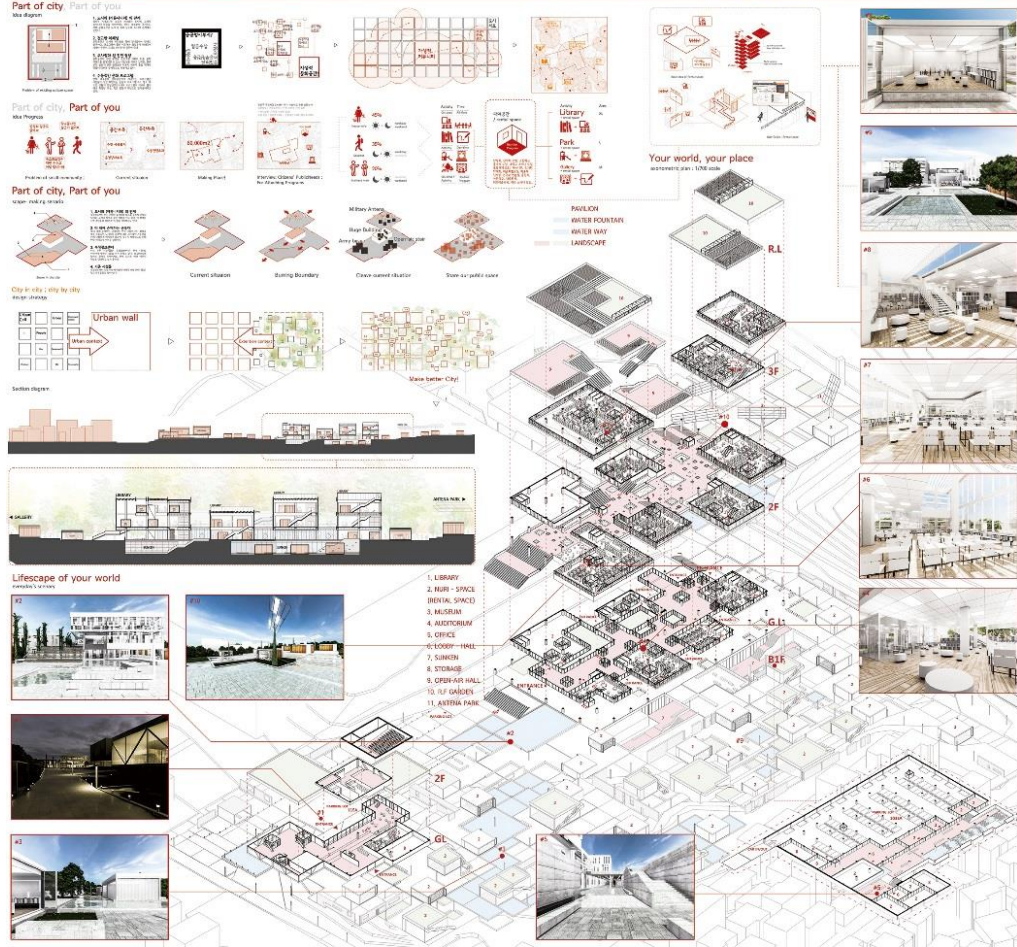
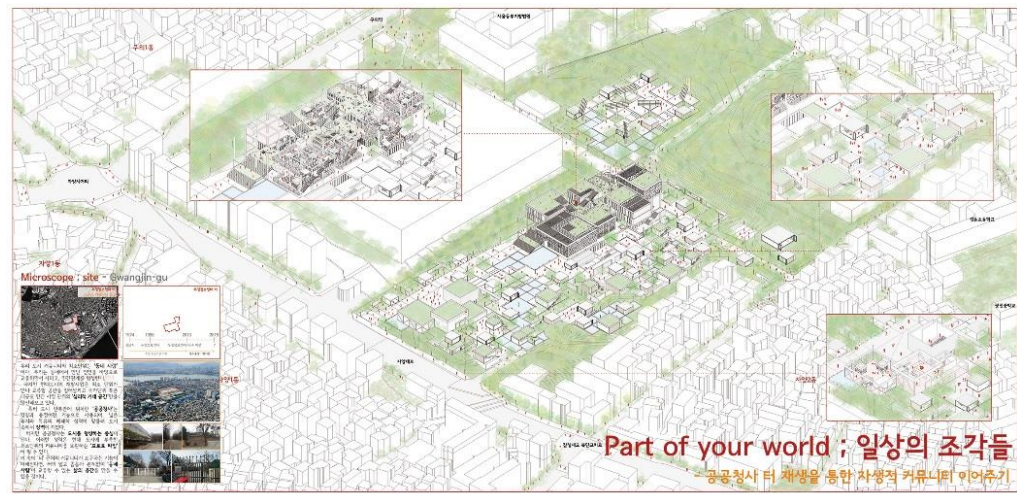




# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

좋은 / 덜 좋은 레이아웃





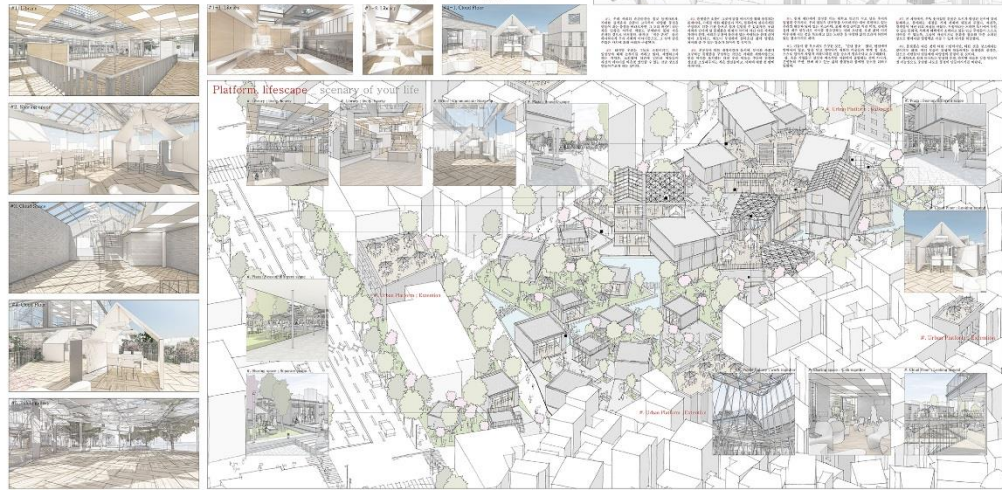
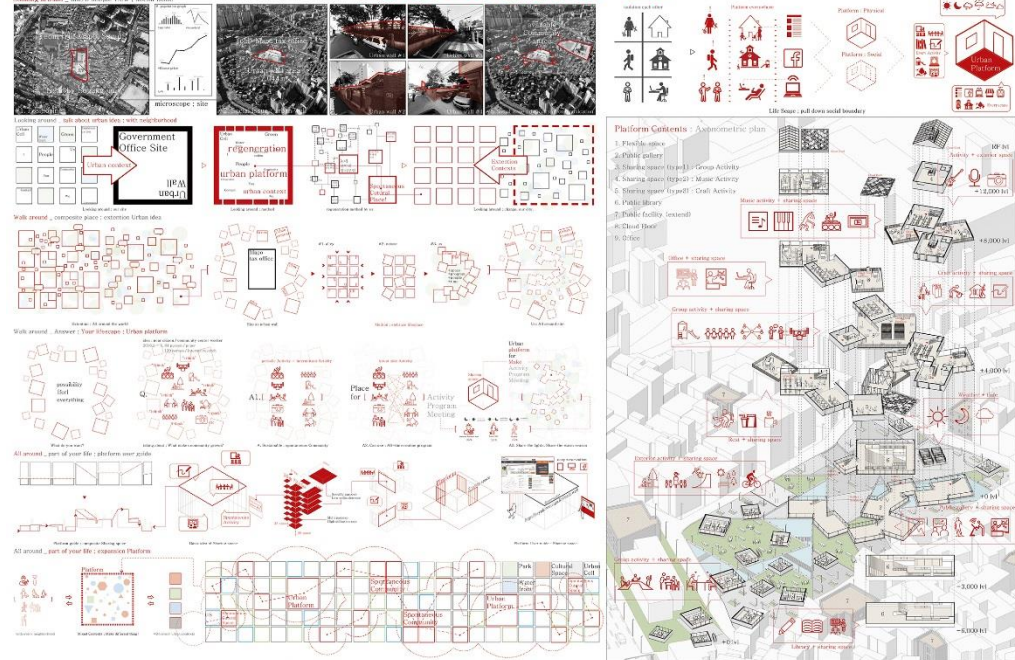
# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1



좋은 / 덜 좋은 레이아웃

## ALL AROUND US \_urban platform for every neighborhood





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

좋은 / 덜 좋은 레이아웃

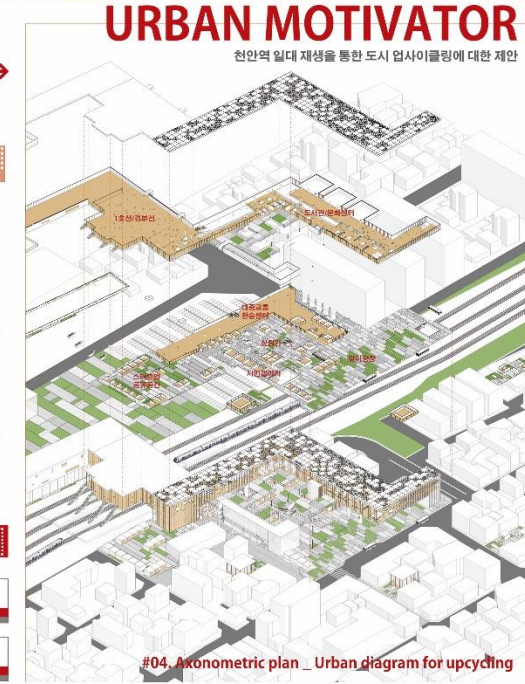
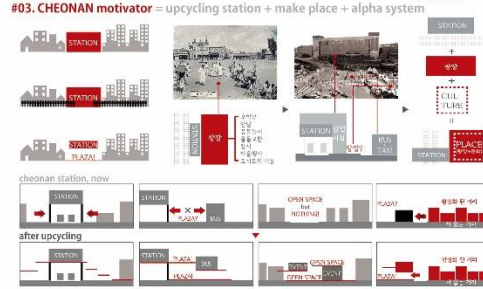
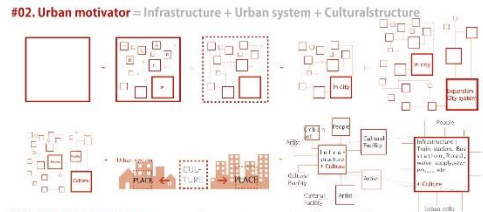
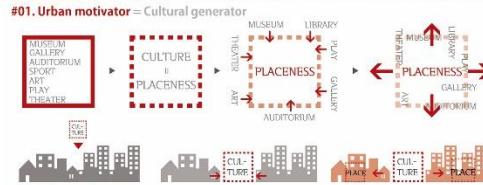




# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

좋은 / 덜 좋은 레이아웃





# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

**모형제작, 왕도가 있나요?**

A. 없습니다.

B. 다양한 시도를 존중합니다.



**이래서 중요합니다. 깜빡 잊으셨죠?**

**그래서 예시를 준비했어요.**

알아두면 쓸데많은 건축이야기

배스우드 + 레이저 컷  
칩 보드 + 레이저 스크래치 콘타  
포인트 컬러 조경수

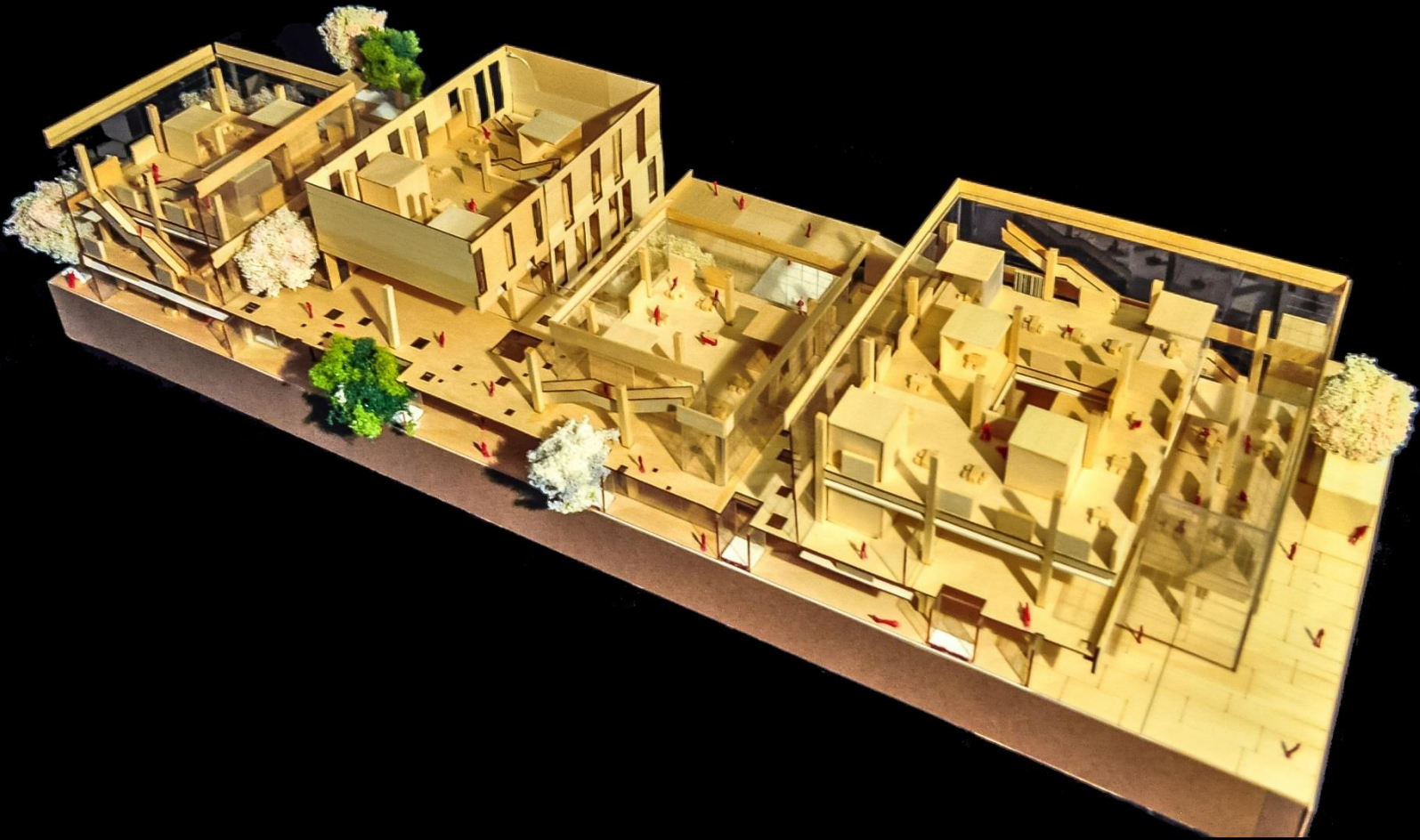




PART OF YOUR WORLD



PART OF YOUR WORLD





PART OF YOUR WORLD



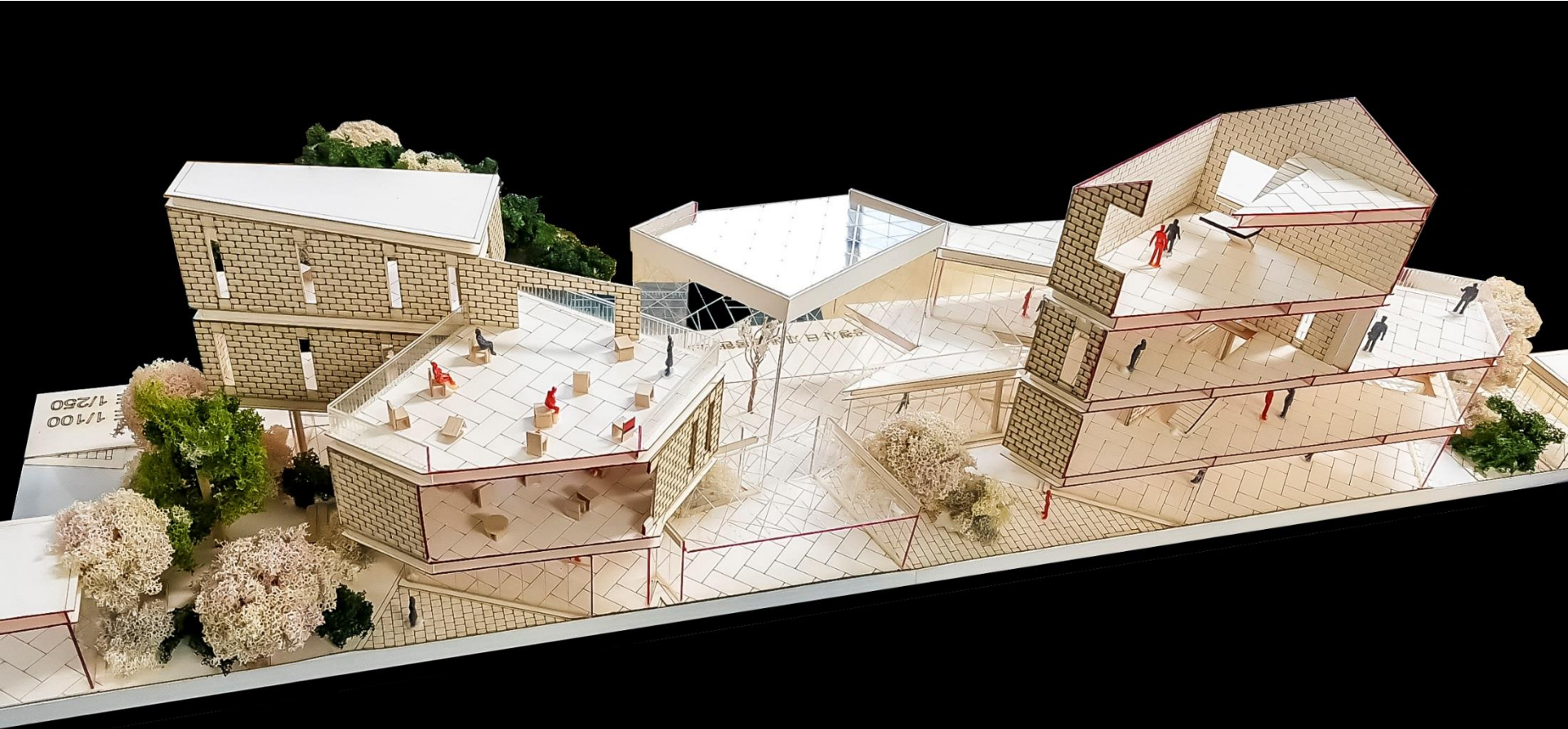


미색 라이싱지 + 레이저 컷  
백색 펄지 매스 + 콘타  
포인트 컬러 조경수



# 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_ 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1



ALL AROUND US



미색 라이싱지 + 레이저 컷  
칠 보드 + 레이저 스크래치  
포인트 컬러 조경수



Something about us









Offi-square



미색 라이싱지 + 칼질  
칠 보드 + 레이저 스크래치 매스  
백색 라이싱지 + 칼질 바닥패턴  
색감을 죽인 조경수



Stroll up ;





Section model B - B'

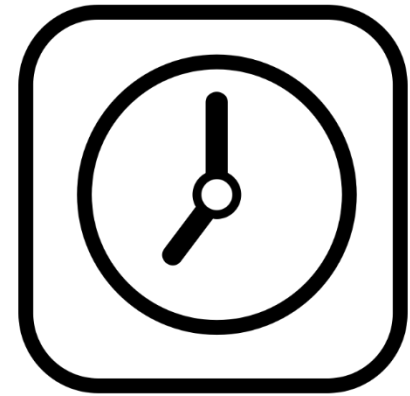


나 혼자 튀는 색깔 / 재료는 도시를 힘겹게 합니다.



## 9. 마감은 어차피 시간이 시킨다.

- **제출이 가장 중요합니다.**
- 여정을 마무리하며.



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 9. 마감은 어차피 시간이 시킨다.

- 제출이 가장 중요합니다.
- 여정을 마무리하며.

**머나먼 과정이었네요.**

## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 9. 마감은 어차피 시간이 시킨다.

- 제출이 가장 중요합니다.
- 여정을 마무리하며.

**건축과 조금은 친해지셨기를 바라며, 이만 물러갑니다.**



## 알아두면 쓸데많은 건축이야기

\_멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전 격파 rev 2.1

### 9. 마감은 어차피 시간이 시킨다.

- 제출이 가장 중요합니다.
- 여정을 마무리하며.

**좋은 건축 하세요.**

# 알아두면 쓸데 많은 건축 이야기

- 멋쟁이 강사와 함께하는 공모전 완전격파

## Yi Kun Yub

Architectural design / 3D Visualization / Tool education

## Studio quiipen

010. 4786. 6267

quiipen@naver.com

<http://studioquiipen.p-e.kr/>