[붙임1] 교육계획서

1. 3D 설계 및 실습

□ 개요

○ **교 육 명 :** 3D 설계 및 실습

○ **교육기간 :** 2025. 10. 28(화) ~ 30(목) (총 3일 21시간, 09:00 ~ 17:00)

○ **교육대상 :** 관련 업무 종사자 및 교육 내용 수강을 희망하는 재학생

○ **교육장소 :** 동남권 교육센터(거제 삼성중공업 DT캠퍼스)

분야	스마트야드	교육인원	10명
강의명	3D 설계 및 실습	교육시간	3일, 21시간
교육 배경 및 필요성	SOLIDWORKS 프로그램은 각 회사마다 기술 성장을 위해 필수적인 요소로 자리매김하고 있습니다. 직관적인 3D 설계 및 제품 개발을 목표로 교육을 진행하고 있습니다. 현재 교육 및 산업 분야에서 가장 널리 사용되는 3D 프로그램으로 알려져 있기 때문에 이러한 프로그램 사용은 필수적인 요소입니다.		
교육 목표	이 강의를 토대로 SOLIDWORKS에 대한 기초를 잘 다질 수 있게 될 것입니다. 기초를 잘 쌓아 추가적인 응용과 활용법을 익히고 실습하여 SOLIDWORKS를 보다 효율적으로 사용할 수 있는 사용자를 만드는 것을 목표로 합니다. SOLIDWORKS를 다년간 사용해 본 경험을 토대로 한 심화된 기초 내용을 적용하여 모든 교육생들이 일반적인 기초 사용법이 아닌 심화된 기초 사용법을 익히고자 하는 목표를 가집니다.		
교육 대상	관련 업무 종사자 및 교육 내용 수강을 희망하는 재학생		
주요 교육장비	S/W : SOLIDWORKS 2025 SP2.0 H/W : WEBS Note BOOK 5[EA] * 교육장 내 장비 구비 완료		

강좌구성 및 교육내용				
강좌명	교육내용	교육 유형	강사명 (소속)	교육 시간
3D 설계 및 실습	- SOLIDWORKS 용어 및 Interface 소개	이론	이근호 과장 (WEBS)	1
	- 스케치의 3요소 (도구, 치수구속, 형상구속)	이론		1
	- 스케치 실습을 통한 3요소 적용	실습		1
	- Short Cut, Keyboard Hot key, Default Key	이론		1
	- 사용자 정의 설정을 통한 개인 설정 값 생성	실습		1
	- 피처의 기본인 돌출 / 컷 / 구배 개념 확장	이론 & 실습		2
	- 회전 / 패턴 / 보강대 피처 개념 응용	이론 & 실습		2
	- 작업 화면 설정하기 (View Palette)	이론 & 실습		2
	- 어셈블리의 부품 삽입 / 메이트 사용	이론 & 실습		2
	- 어셈블리의 Top – Down 설계	이론 & 실습		2
	- 어셈블리 상황 내 편집을 통한 부품 편집	이론 & 실습		2
	- 멀티 바디 설계 기법을 활용한 부품 설계	이론 & 실습		2
	- 도면 작성 방법과 도면 속성 템플릿 기초	이론 & 실습		2
합계				21

***세부 내용은 변경될 수 있음**