



AUTODESK®
TINKERCAD®

팅커캐드는 Autodesk사에서 초보자를 위해 보급하는 WebGL 기반 무료 온라인 CAD* 프로그램입니다. 3D 프린팅** 앱으로 활용됩니다. 입문자에게 3D 모델링을 효율적 수행하도록 지원합니다. *CAD (Computer-Aided Design)는 수작업으로 제도 설계 및 기술 문서 작성한 것을 자동화하며, 시뮬레이션 및 시각화 하는 것으로 잘 알려져 있습니다. 구글 크롬 인터넷 브라우저를 사용해야 합니다. **모델링을 배우고 CAD 프로그램으로 만든 파일을 출력하기 위해 3D 프린터를 구매할 필요 없습니다. 메이커스페이스에서 무료로 출력할 수 있습니다. 이번에 과정에서 최종 CAD 파일은 이메일을 통해 취합하고 실제 3D 프린팅 결과물을 받으실 수 있습니다.

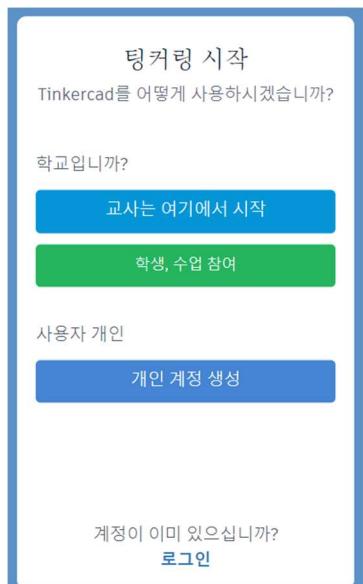
★ 인터넷 연결이 된 PC 컴퓨터에서 텁커캐드를 사용하실 수 있습니다.

1. 텁커캐드 계정 생성 & 실행

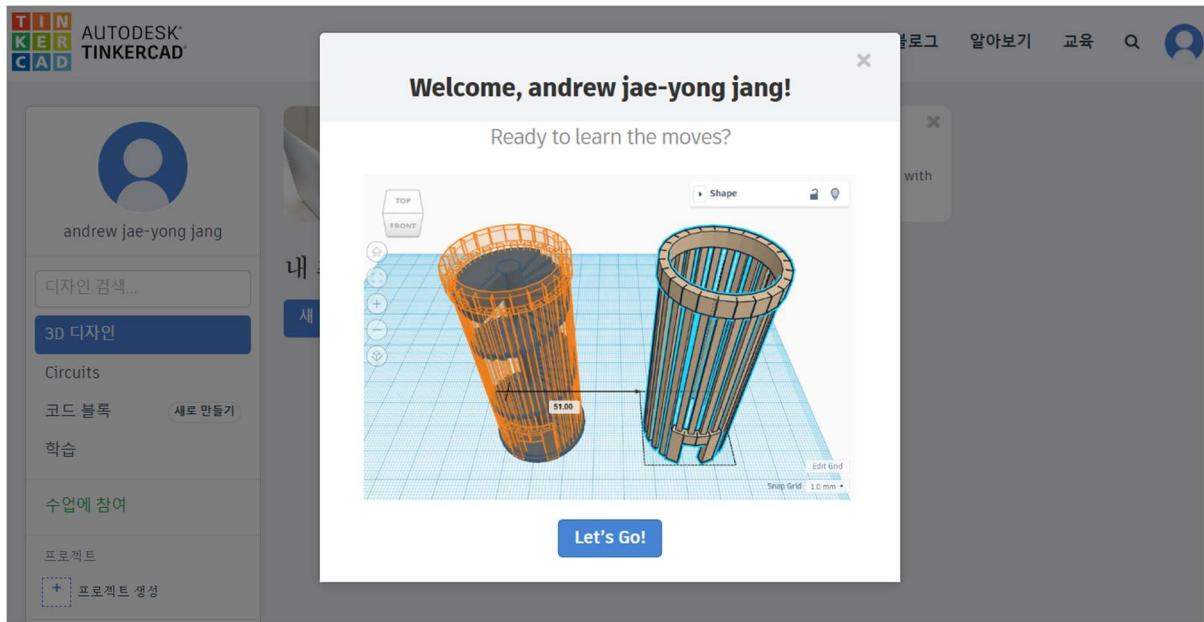
팅커링 시작

<https://www.tinkercad.com/> 인터넷 주소를 입력

하시고 텁커캐드를 시작해봅시다! 텁거링 시작 버튼을 클릭하여 계정을 생성합니다. 주로 사용하는 이메일주소를 입력합니다. 학교 계정을 만들지 않는다면 세번째 '개인계정생성'을 선택합니다.

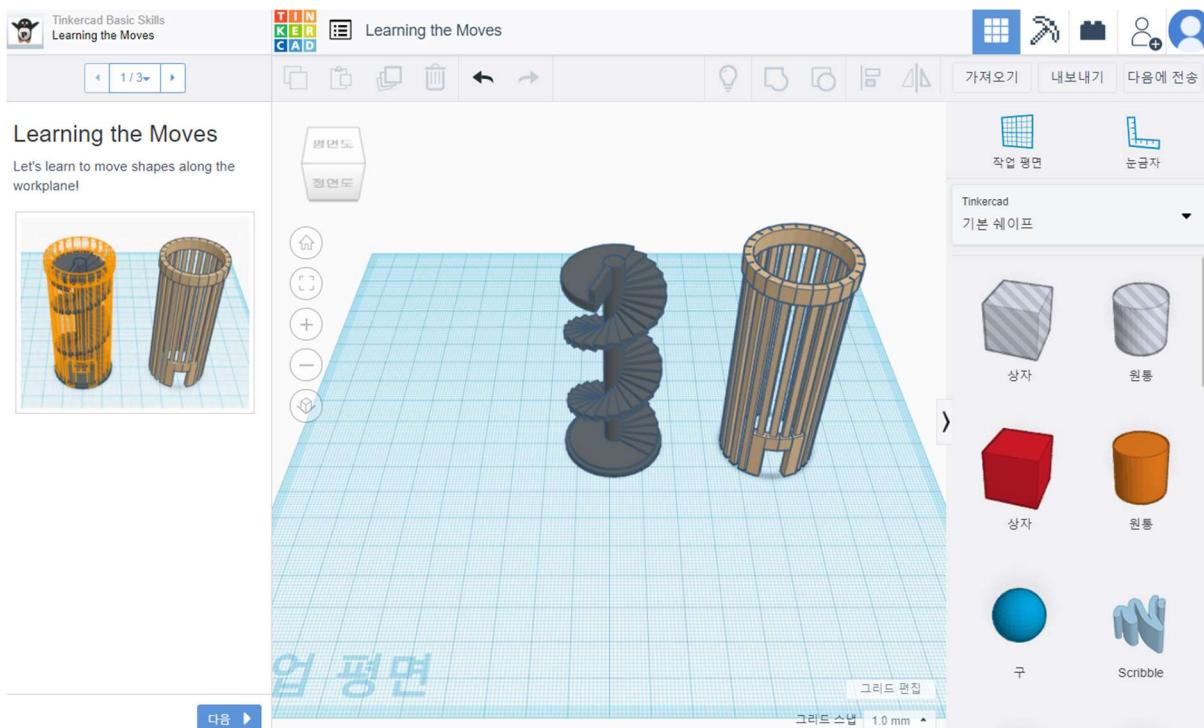


Welcome... 팝업 창에서 Let's Go!를 선택합니다.



그럼 드디어 디자인 연습할 수 있는 공간이 탄생합니다.

튜토리얼 단계에서 연습해볼 수 있습니다.



왼쪽에 설명대로 움직임을 배울 수 있습니다. 왼쪽 아래 '다음'을 선택

하면 영어로 계속된 설명을 보게 됩니다. Continue to the next step 영어와 한글 버튼이 서로 localization이 안된 것도 보게 되는데요. 넘어가시죠. 엄청난 축하 인사가 기다립니다!! 마우스 드래그로 디자인 작업을 위해 사물을 움직이는 연습이 이렇게 대단하군요. 키보드 화살표를 누르면서 움직일 수 있다고 영어 설명이 있는 것 확인하셨나요?

Learning the Moves

Let's learn to move shapes along the workplane!



다음 ▶

이렇게 첫번째 Move를 위한 마우스 드래그를 배운 것이 대단한 것 같지 않지만, 앞으로 모든 마우스 움직임이 CAD 프로그램에서는 디자인 설계 제도를 수작업으로 했던 손가락과 같이 중요한 기능을 반영합니다. '계속' 버튼을 선택하면 Camera Controls를 배우게 됩니다.

'단계' 아래 화살표를 선택하면 4가지 기본 기능을 배우는 단계를 확인할 수 있습니다.

The screenshot shows two parts of a Tinkercad tutorial. On the left, under 'Tinkercad Basic Skills Learning the Moves', there is a '단계' button. On the right, under 'Tinkercad Basic Skills Camera Controls', there is a progress bar showing '1 / 5' with a green checkmark next to '1 - Camera Controls'. A tooltip box is overlaid on the right side, listing five steps: 1 - Camera Controls (checkmark), 2 - Learn to Look Around, 3 - Learn to Zoom, 4 - Let's Look Around Faster..., and 5 - Congratulations!. Below the steps is a 3D model of a brown base with red textured blocks.

학습을 완료했습니다!

이 학습을 완료했습니다.
축하합니다!

다음 프로젝트를 계속 진행할 수 있습니다.

Camera Controls

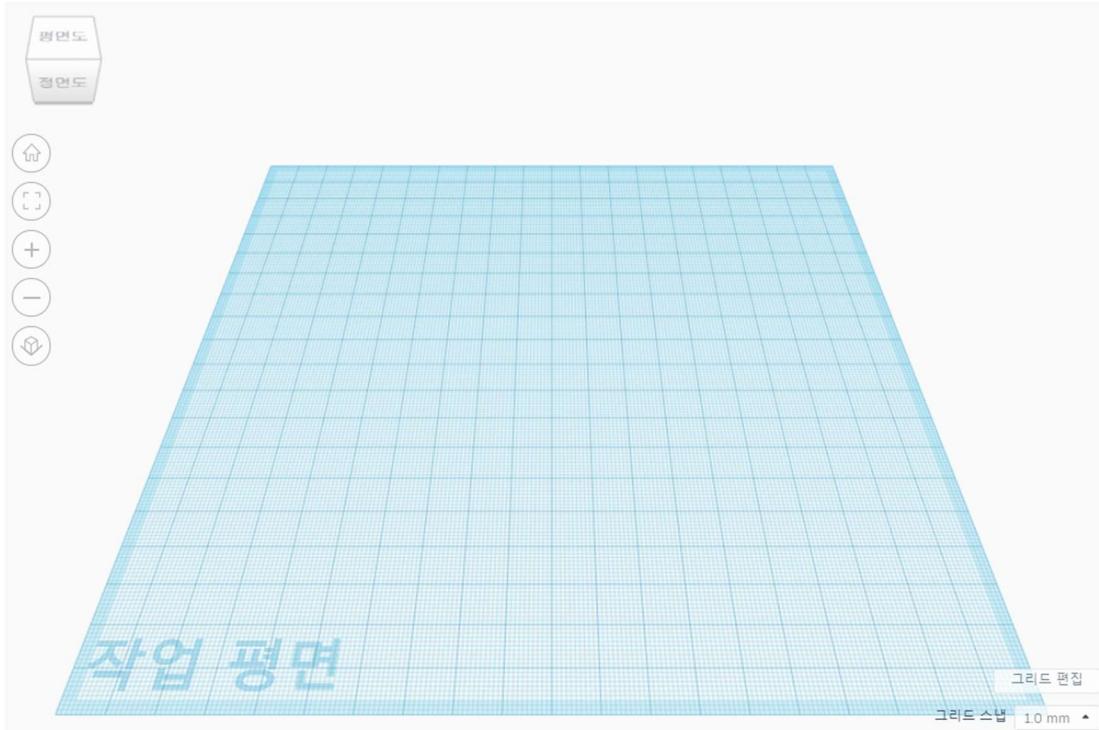
계속 >

< 프로젝트 페이지로 돌아가기

 객체 모델링을 먼저 해보기 전에 작업화면 이동을 위해, Camera Controls 제목 왼쪽의 TinkerCad 로고를 클릭하면 대시보드로 이동합니다. 그리고 '새 디자인 작성'을 선택합니다.

The screenshot shows the Tinkercad dashboard. At the top left is the Tinkercad logo with 'AUTODESK® TINKERCAD®'. On the left, there is a user profile for 'andrew jae-yongjang' with a blue person icon, a search bar labeled '디자인 검색...', and a blue '3D 디자인' button. On the right, there is a thumbnail image of two people working on a laptop. Below the thumbnail, the text '내 최근 디자인' is displayed, followed by a blue '새 디자인 작성' button.

그러면 작업평면을 보게 됩니다. 우측에 보이는 '기본 쉐이프'에 있는 객체를 드래그해서 작업평면에 두고 모델링 작업을 할 수 있습니다.



시간을 내어 연습해보시고, YouTube 검색도 해보세요. "다은쌤 킹카드" 키워드 검색하면 엄청난 튜토리얼 영상을 볼 수 있어요.

교육용 모델링 WebGL 소프트웨어이기 때문에, 설치 프로그램 없이 인터넷으로 모델링을 할 수 있는 세상이 된 것이죠.

아래 링크 주소를 따라 TinkerCad 튜토리얼을 따라해볼 수 있습니다.

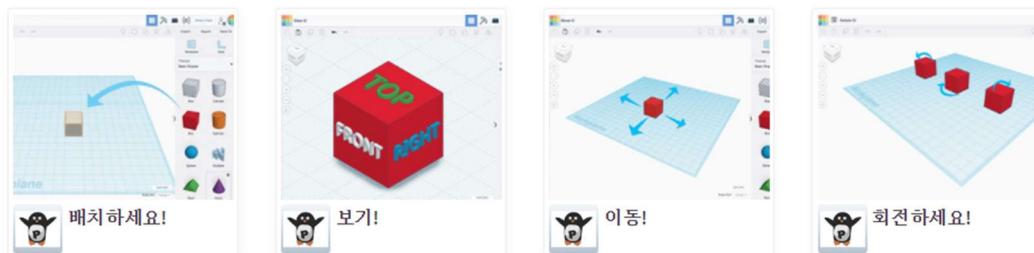
<https://www.tinkercad.com/learn/designs>



3D-

스타터 학습 프로젝트

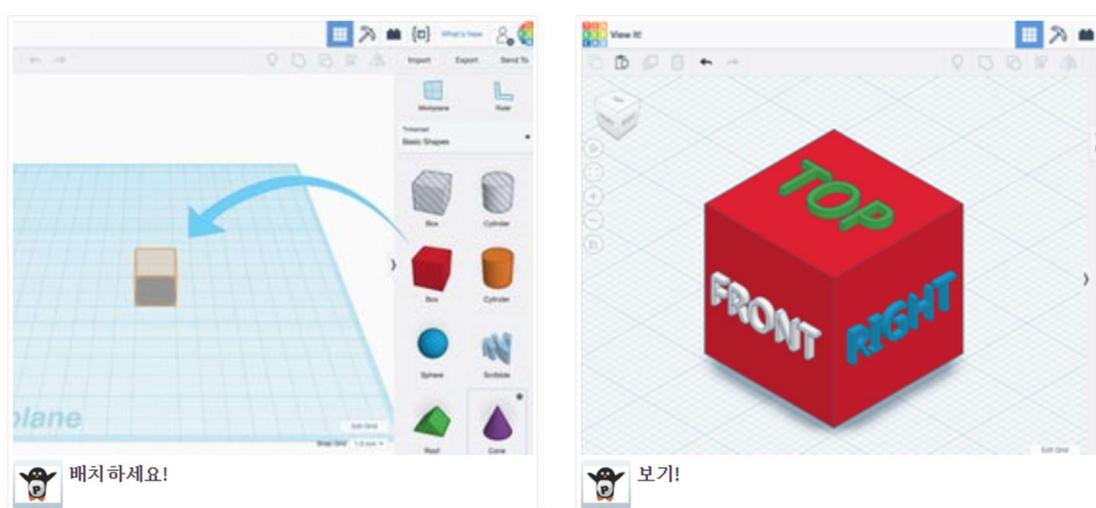
스타터에서는 기본 3D 디자인 기능을 정의하고, 기술을 개발할 수 있는 관련 학습을 연결해줍니다.

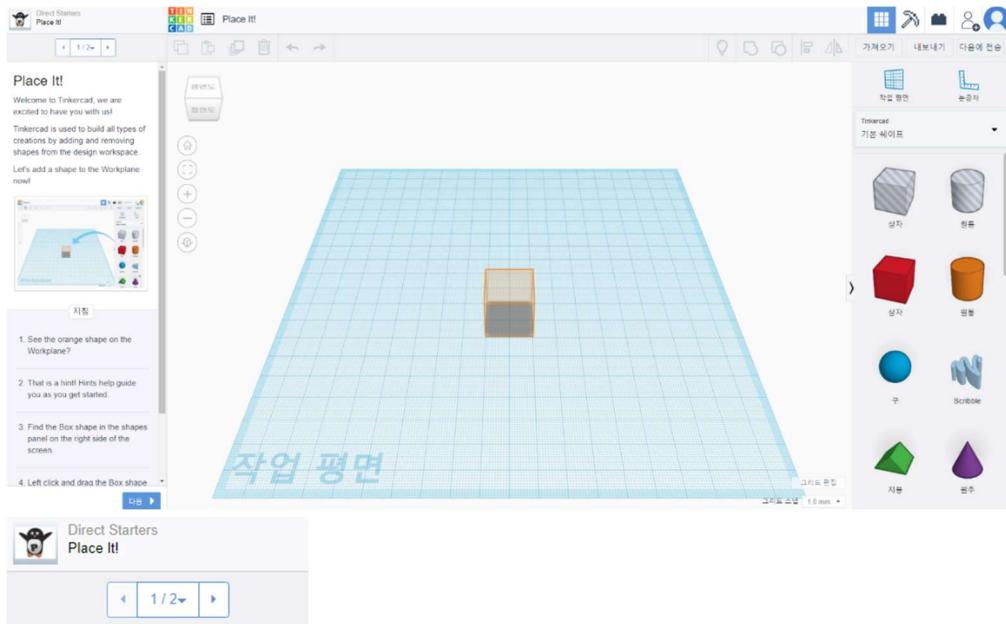


[모든 스타터보기](#)



직접 스타터



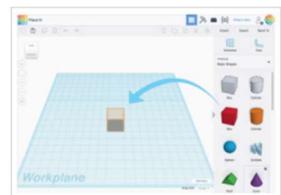


Place It!

Welcome to Tinkercad, we are excited to have you with us!

Tinkercad is used to build all types of creations by adding and removing shapes from the design workspace.

Let's add a shape to the Workplane now!



1. See the orange shape on the Workplane?

2. That is a hint! Hints help guide you as you get started.

3. Find the Box shape in the shapes panel on the right side of the screen.

4. Left click and drag the Box shape

왼쪽에 영어 설명이 자세하죠! 구글 크롬 브라우저

에서 마우스 오른쪽 클릭해서 한국어로 번역을 선택하시면 한글로 내용을 확인하실 수 있습니다. 때론 기계 번역이라고 해서 어법이 맞지 않는 경우도 있긴 합니다.

2. 팅커캐드 모델링 작업 기능

여기부터는 페이지를 비워 두겠습니다. 이미 유명한 유튜버들의 튜토리얼 강의도 많고 팅커캐드 홈페이지에서도 교육용 설명이 풍부한 내용들을 직접 알아보시고 기록하시면서, 혹시나 시간이 지나서 다른 일을 하다가 놓치는 경우에 빠르게 복 기를 할 수 있는 기회를 만드시길 바랍니다. “다은쌤 팅커캐드” 외에도 네이버 블로그 등을 확인해보세요.

마지막으로, 이소령에 대한 이야기를 담아 봅니다. 핵심은 집중하고 충분히 숙달하고 역량을 내재화하는 것입니다.

이소룡을 위키피디아에서 이렇게 소개합니다. “영어명 브루스 리는 미국 샌프란시스코에서 태어나 활동한 중국계 미국인 무술 배우이자 철학가, 무술가이며, 절권도의 창시자이자 20세기를 통틀어 가장 큰 영향력을 가졌던 무술가이자 문화적 아이콘으로 평가된다.” 그리고 이소룡은 다음과 같은 말을 하였다고 그립니다. “1. 나는 천 가지 발차기를 한 사람은 무섭지 않다. 그러나 한 가지 발차기를 천 번 한 사람은 무섭다. 2. 아는 것 만으로는 충분하지 않다. 적용할 줄 알아야 한다. 의지만 갖고는 충분하지 않다. 행동으로 옮겨야 한다. 3. 가장 간결하면서도 유용한 것을 놓쳐서는 안 된다. 단순한 것에서 시작해서 심오한 것까지 파고 들어가야 한다.



요즘 YouTuber로 활동하는 교수님들도 많죠! 참고해보면서 동기 부여를 가져봅시다.

https://youtu.be/ek_GVMF-Hew

아두이노 무드등 만들기

<https://youtu.be/c4wzedgOREk>

기울기 센서 회로구성과 코딩하기

TinkerCad 공식적인 튜토리얼도 있어요.

학습 계획

<https://www.tinkercad.com/lessonplans>

그럼 이제 정말 새로운 전자회로 세계, 시뮬레이션으로 알아보겠습니다.

3. 텁커캐드 아두이노 서킷 시뮬레이션

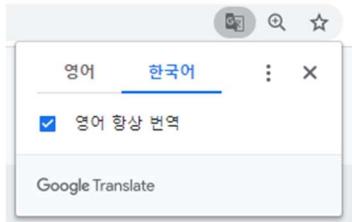
첫시간에, 처음에 우리가 모델링은 할 때, 3D 디자인 메뉴에서 하였지만 이젠 Circuits 메뉴를 선택해보세요.



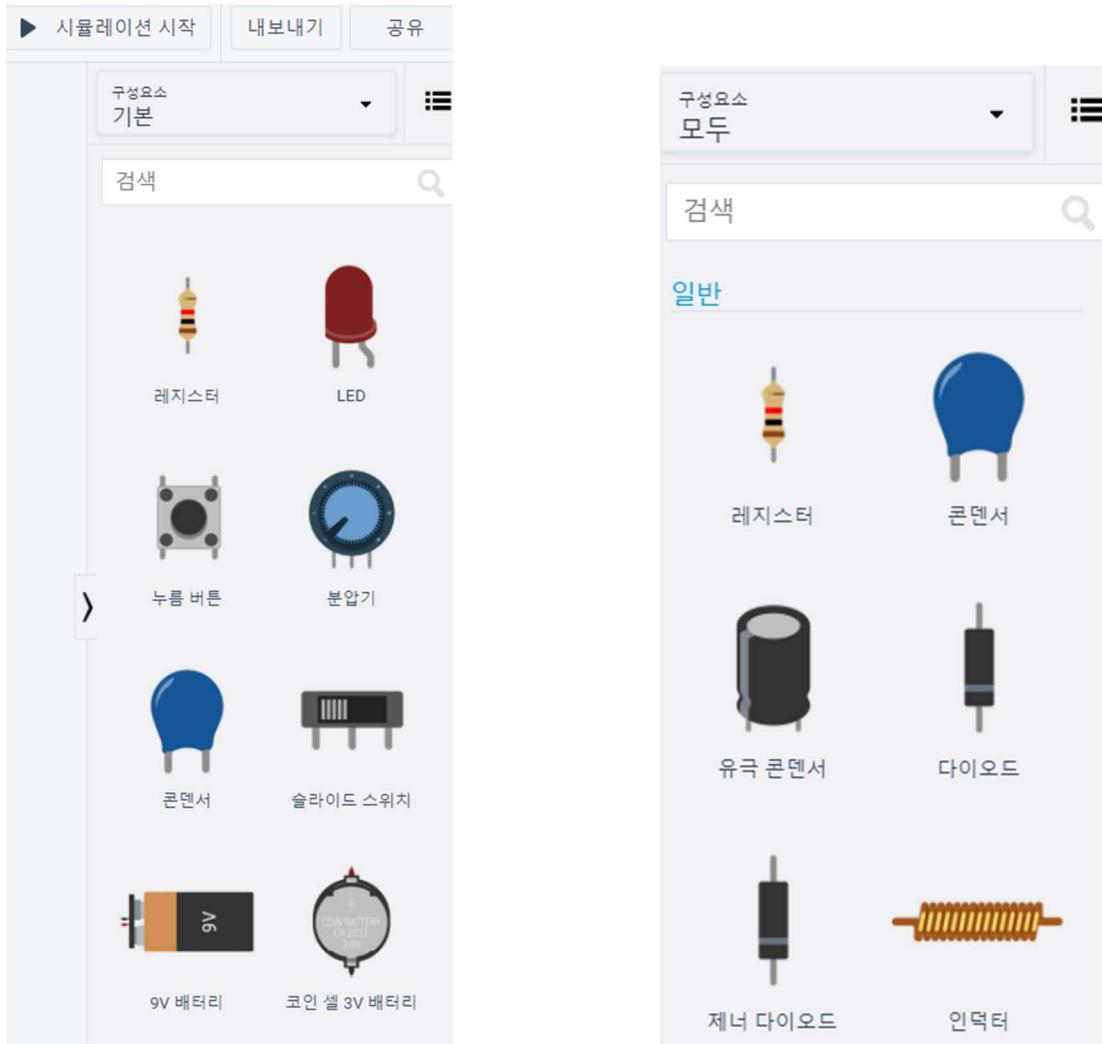
다음 '새 회로 작성'을 선택하여 클릭해보세요.



영어 설명이 부담스러울 때는 구글 크롬 인터넷 브라우저에서 항상 번역 기능을 설정하시면 됩니다.



오른쪽에 여러가지 부품들을 볼 수 있어요. 구성요소 오른쪽 화살표를 클릭해서 '일반' 및 '모두'를 선택할 수 있어요. 모두를 선택하시고 스크롤바 클릭하셔서 전체 구성요소를 살펴보세요.



입력



누름 버튼



분압기



슬라이드 스위치



포토 레지스터



포토 다이오드



주변 광원 센서 [포토 트랜지스터]

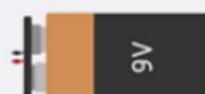


IR 센서



초음파 거리 센서

전원



9V 배터리



1.5V 배터리



코인 셀 3V 배터리



감자 배터리

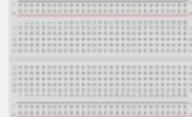


레몬 배터리

브레드보드



브레드보드

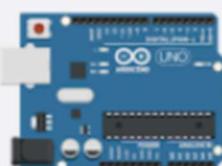


작은 브레드보드



미니 브레드보드

マイ크로컨트롤러



Arduino Uno R3



ATtiny

잠깐, 아두이노(Arduino)에 대해 알아보는 시간을 가져볼게요.

아두이노는 오픈소스 기반으로 하나의 마이크로컨트롤러* 보드입니다. 2005년 이태리 IDII(Interaction Design Institute Ivera)에서 하드웨어에 익숙하지 않은 학생들이 자신들의 디자인 작품을 손쉽게 제어할 수 있게 하려고, 교수님들이 학생들의 수업을 위해 개발하였습니다. 이전에도 여러가지 마이크로컨트롤러가 만들어졌지만 오픈소스 기반으로 설계도까지 모든 것을 공개하고 누구나 자유롭게 변형하고 자신만의 또 다른 기능을 추가할 수 있는 않았습니다. 참고로, 3D 프린터에서 랩랩 오픈소스 프로젝트도 누구나 3D 프린터 설계를 자유롭게 변형할 수 있습니다. 이런 변화에 동참하는 수 많은 일반 사용자들은 조금씩 세상을 변화시키고 있습니다. 수 천만원 고가의 전자의수를 스마트폰 가격으로 낮추고 어렵게 고생하는 절단장애자를 돋고 있는 만드로(주) 이상호 대표가 바로 그렇습니다.

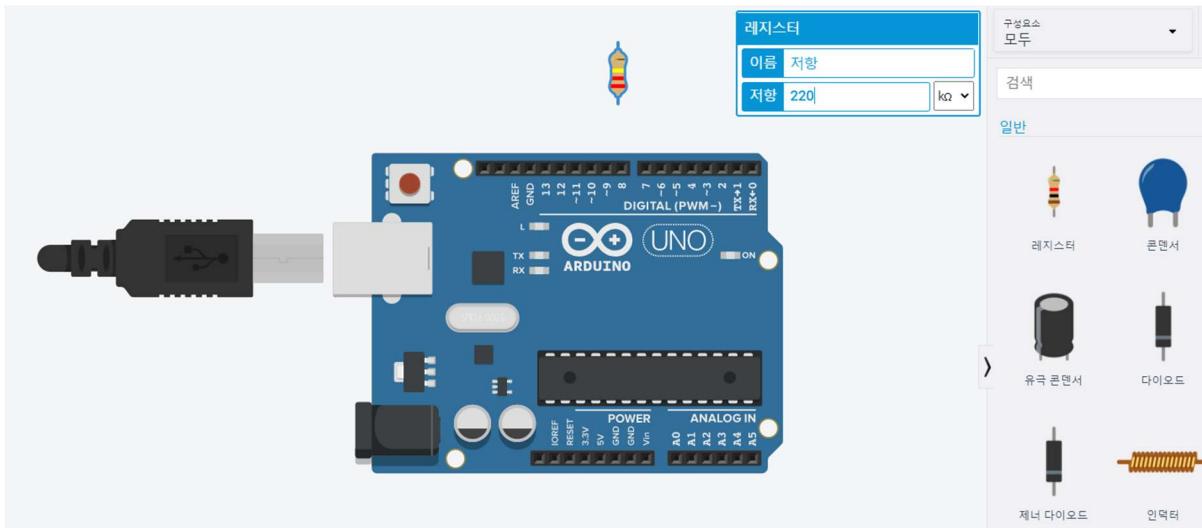


다큐멘터리 전자 의수 <https://youtu.be/nWFIOentDRo>

아두이노 LED 시뮬레이션 실습

앞에서 보았던 구성요소 중에서 마이크로컨트롤러 아두이노를 시뮬레이션 해보겠습니다.

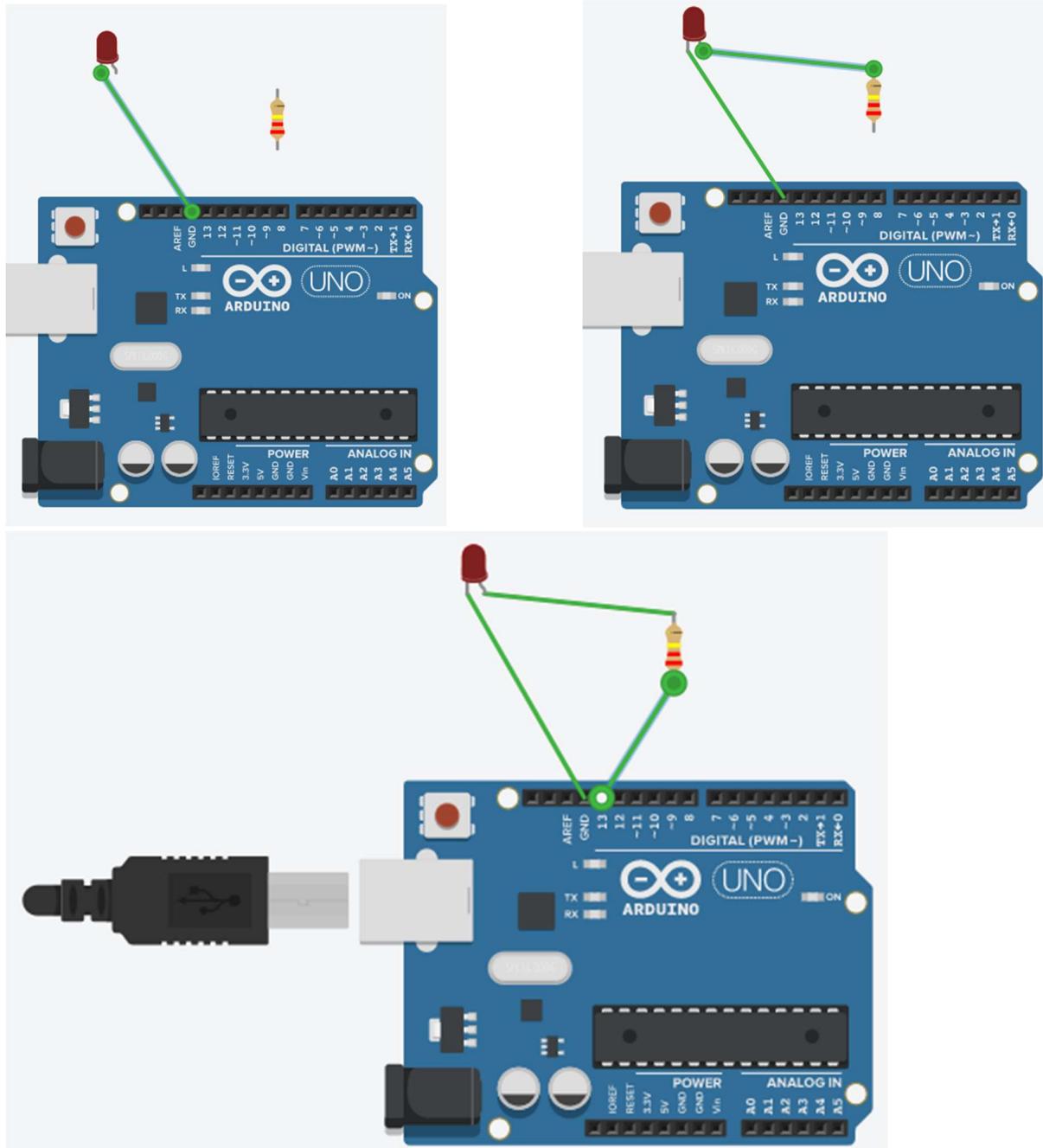
먼저, 'Arduino Uno R3', '레지스터'를 마우스 클릭으로 선택해서 드래그하여 중앙의 작업공간에 가져옵니다. 레지스터 이름을 '저항', 저항을 '220'으로 입력합니다.



다음으로 LED 를 가져와서 왼쪽 다리를 아두이노 GND 에 연결하고 오른쪽 다리를 레지스터에 연결합니다. 그리고 레지스터 다른 쪽과 아두이노 13 번에 연결합니다. 연결은 마우스로 클릭하면서 드래그해야 합니다.

이렇게 연결하는 것은, 단순해 보이지만, 과거에 납땜으로 연결하기 위해 전기 인두 및 여러가지 재료와 보호장비 등을 사용해야 했습니다. 또한 전기 회로는 부품이 과전압으로 타버리거나 화재도 발생할 수 있는

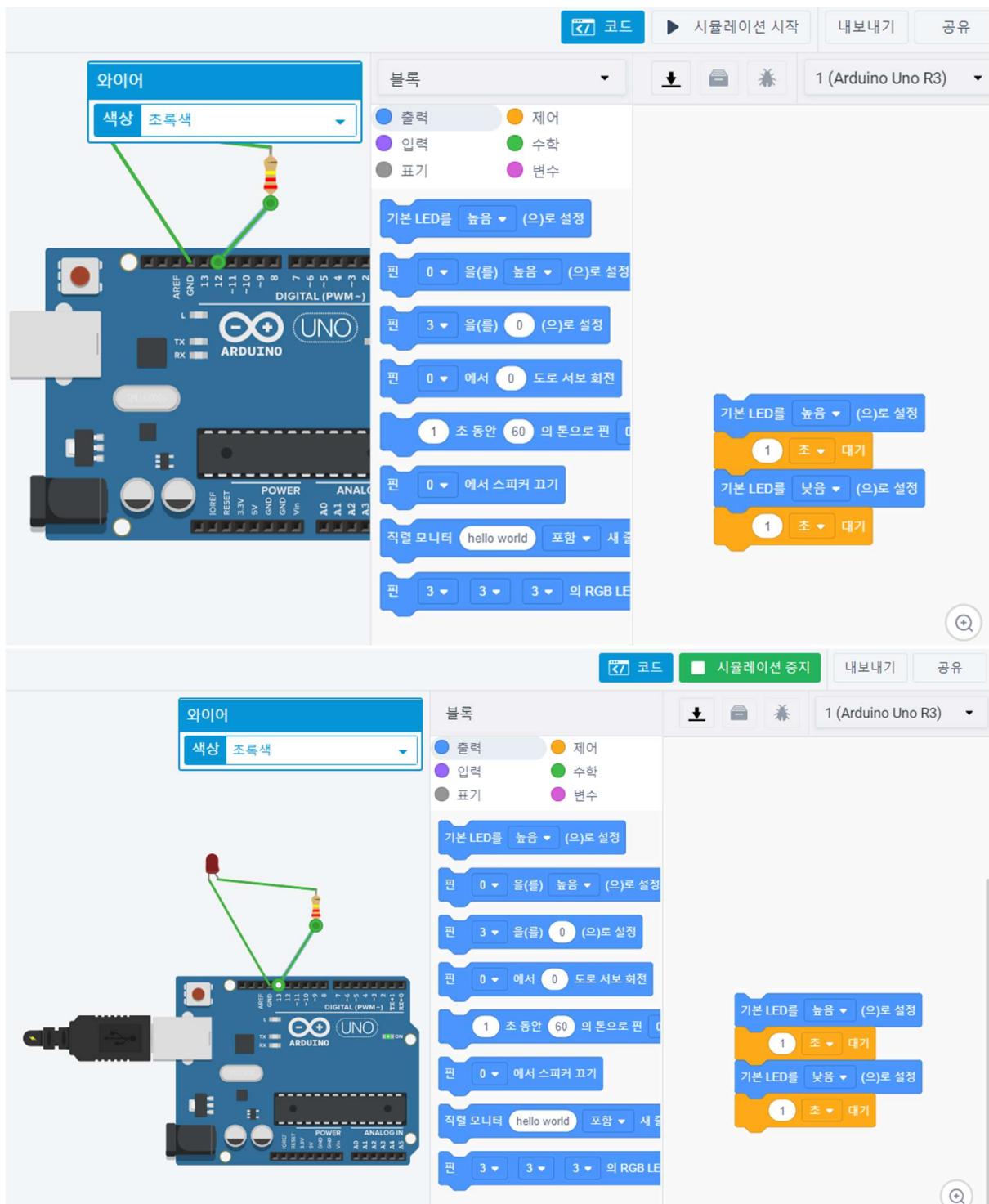
가능성이 있습니다. 기초 지식을 잘 쌓아가면서 시뮬레이션을 하시고 연습을 하면, 위험을 방지하고 지혜롭게 문제를 해결할 수 있습니다.



코드

시뮬레이션 중지

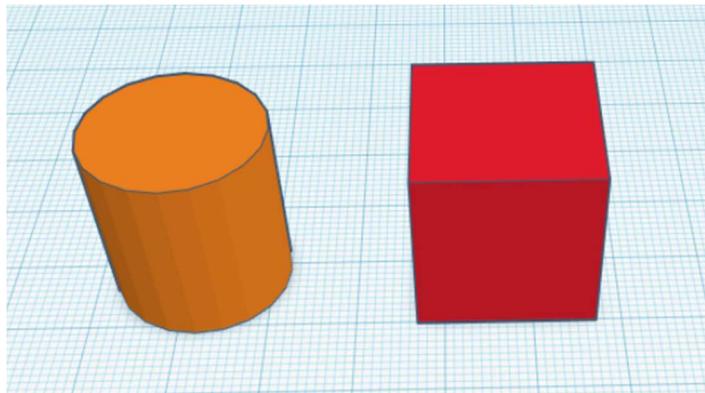
"코드" 버튼을 마우스로 클릭하면 블록코딩이 가능한 환경을 보게 됩니다. 시간을 조정해서 시뮬레이션을 시작할 수 있고 중지할 수 있습니다.



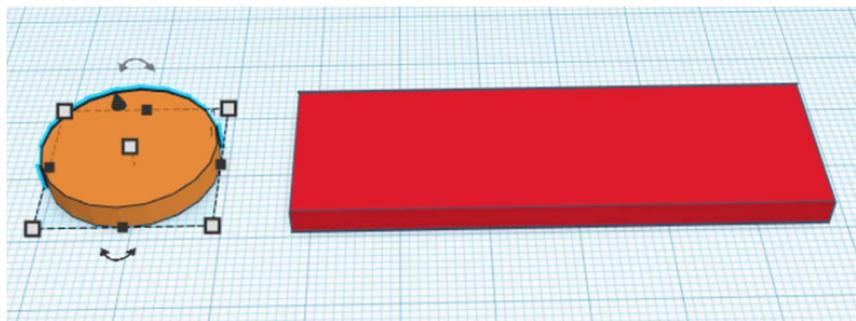
이름표 모델링 실습

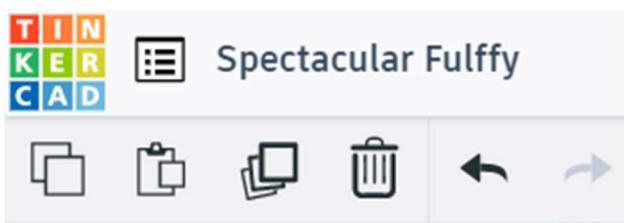


위와 같이 이름과 전화번호를 모델링하고 3D 프린터로 출력할 수 있는 stl 파일을 만드는 실습을 해보겠습니다.

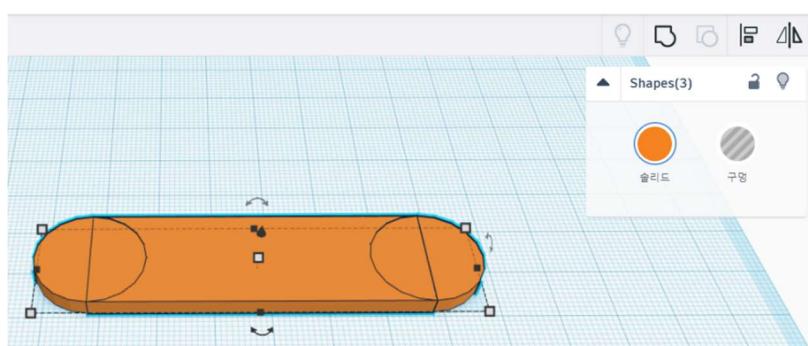
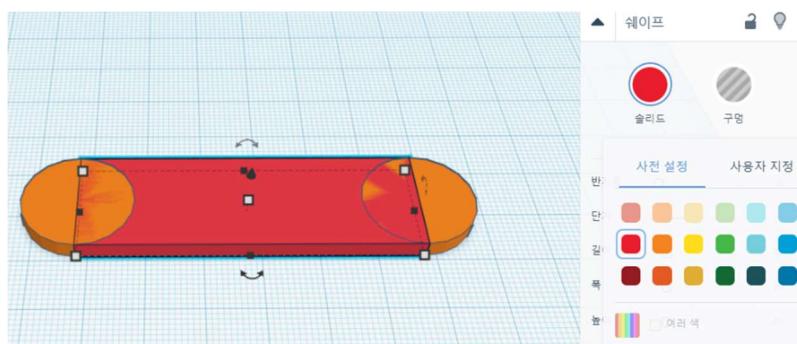


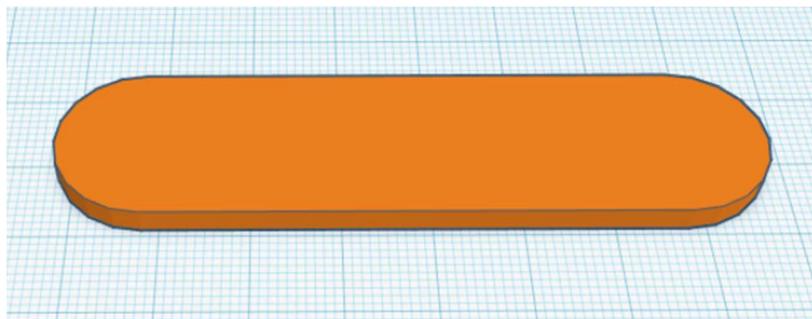
원통과 상자를 중앙으로 옮기고 높이를 3 으로 만듭니다. 상자는 가로 60, 세로 20 으로 만듭니다.



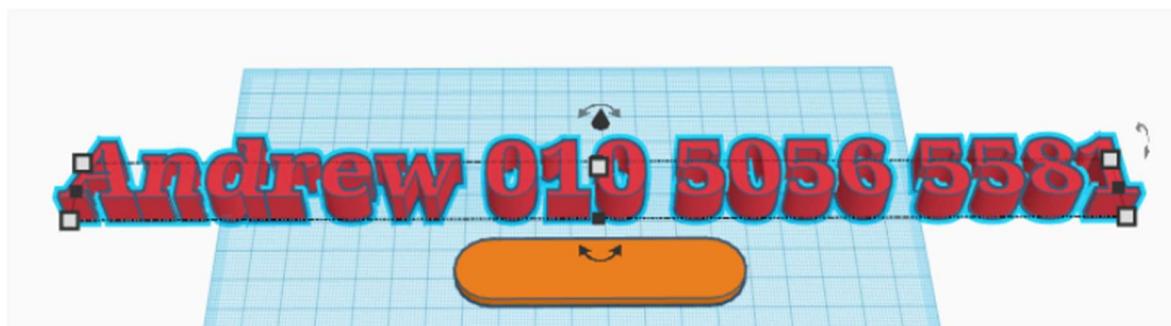
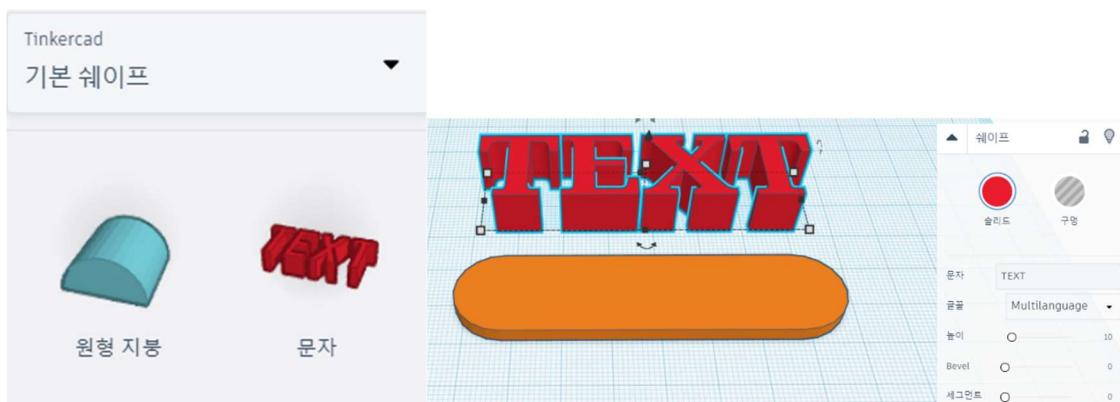


좌상단에 TinkerCad 로고 아래에 복사 버튼을 클릭하거나 **Ctrl + C** 키를 눌러서 원통을 복사하고 **Ctrl + V**로 생성하여 양쪽 끝에 맞춥니다. 상자 색상을 주황색으로 변경합니다.

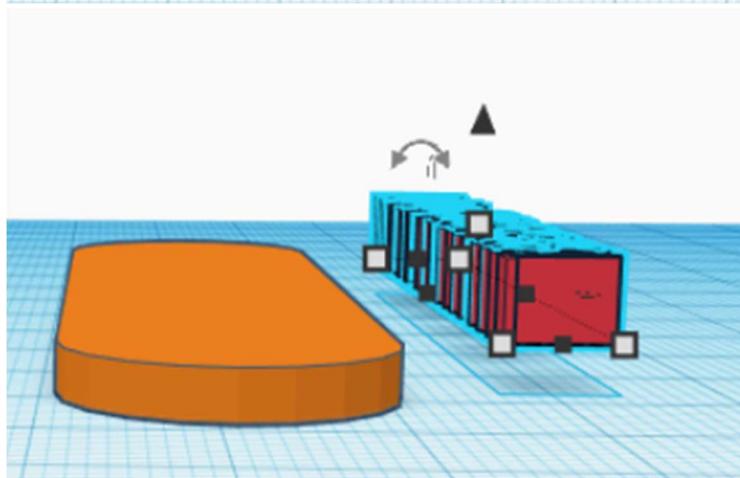




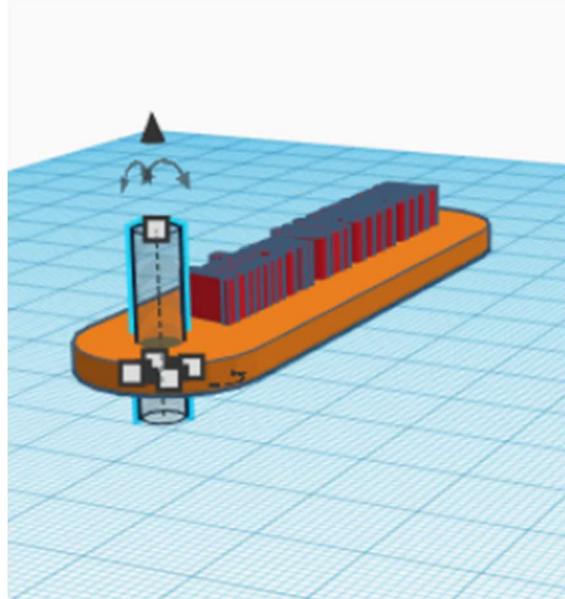
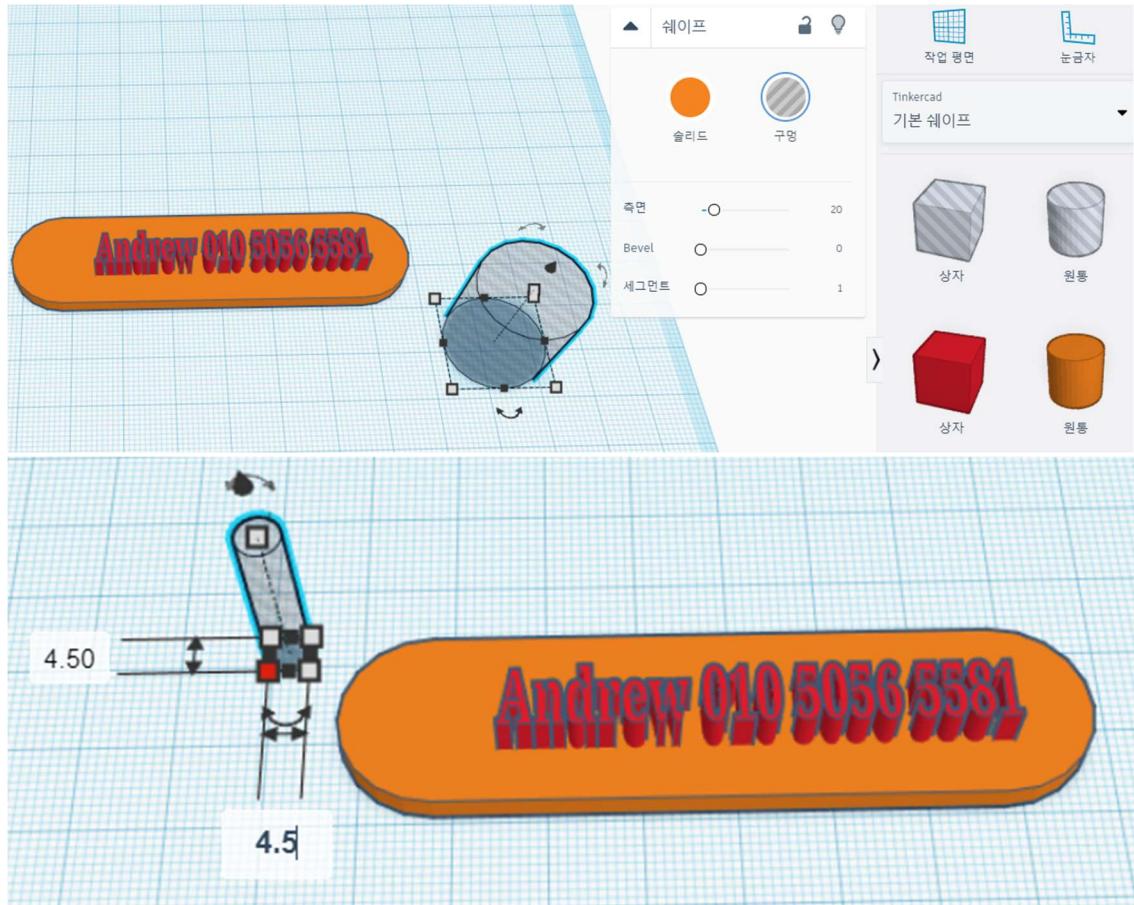
기본 쉐이프에서 문자를 드래그해서 중앙에 위치시키고 이름과 전화번호를 입력합니다. 마우스 휠을 움직이면서 크기 조정을 하면 편리하게 편집할 수 있습니다.



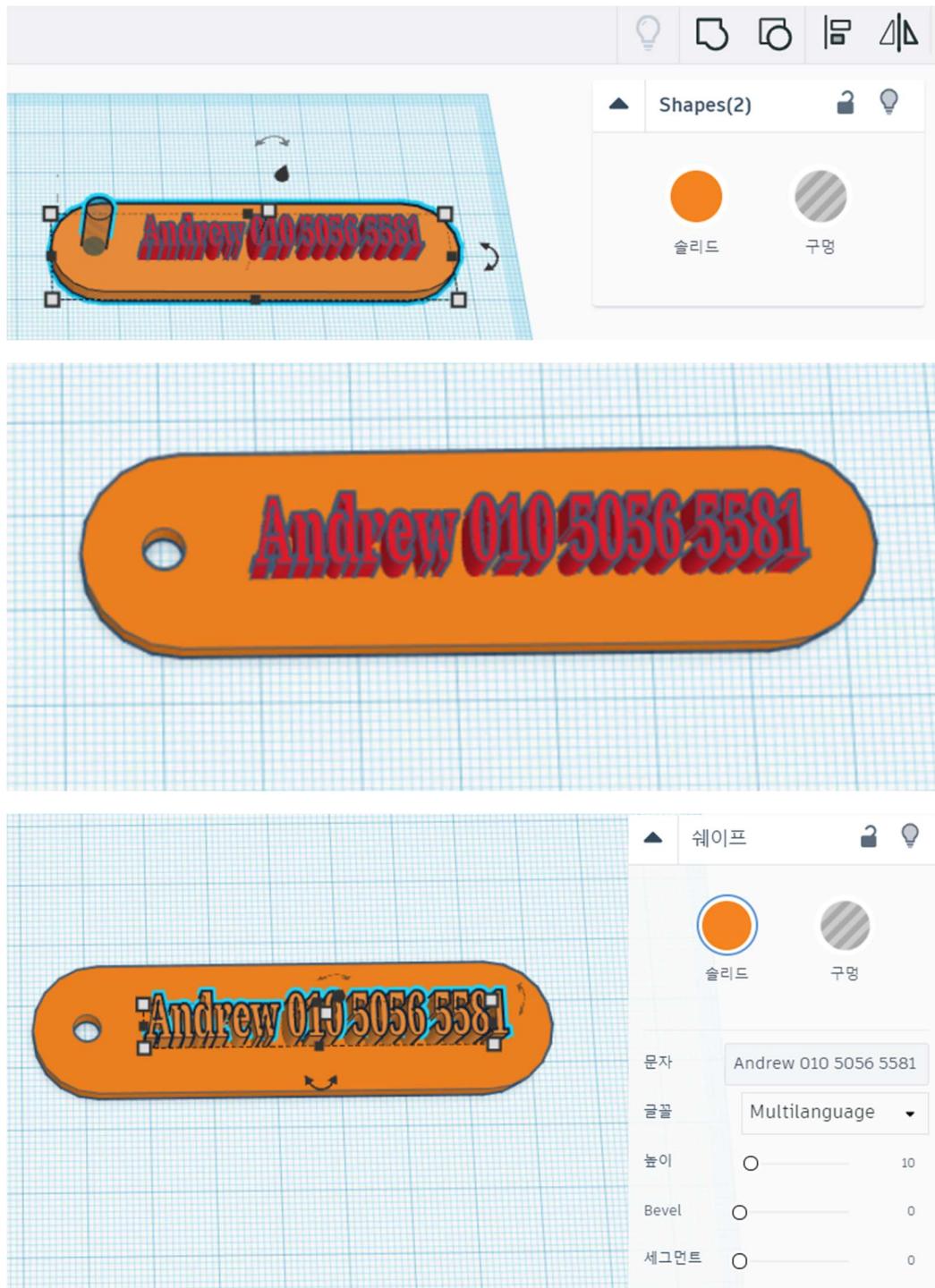
크기 조정을 하고, 문자를 이름표 위에 올리기 위해 높이를 3mm 이동시켜서, 이름표 위로 옮깁니다. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면서 작업 평면을 드래그하면 위치 조정이 쉽게 할 수 있습니다.



이름표에 구멍을 만들기 위해 회색 원통을 드래그해서 이름표 옆에 둡니다. 4.5 지름을 정해서 구멍을 만들 위치로 이동시킵니다. 구멍을 뚫기 위해 회색 원통은 이름표를 관통해야 합니다. 마우스 오른쪽 버튼, 왼쪽 버튼, 마우스 휠을 사용하면서 조정합니다.



Shapes 위의 그룹화 아이콘을 클릭하거나 Ctrl + G 키를 눌러서 구멍을 만듭니다. 이름과 전화번호 색깔을 주황색으로 변경합니다.

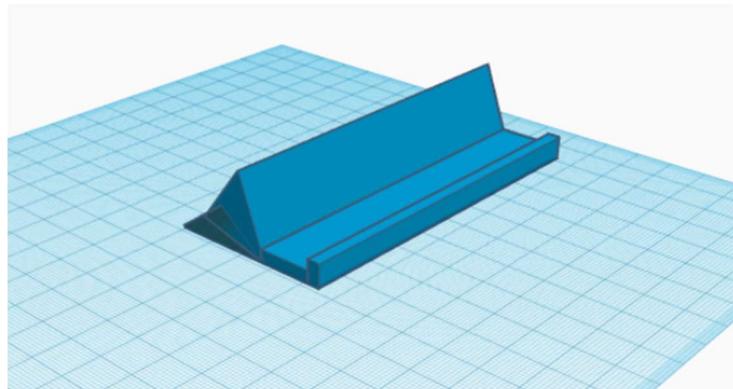


3D 프린팅을 하기 위해 '내보내기' 버튼을 선택하고, .STL 버튼을 선택합니다. 다운로드



구글 검색으로 TinkerCad 파일을 찾아 다운로드하거나 복사하여 편집'할 수 있습니다. 아래 링크에서 스마트폰 스탠드 파일을 활용해서 편집할 수 있고, 이런 방식으로 누군가 만든 것을 공유하고 활용하도록 돋는 메이커 문화가 있습니다.

<https://www.tinkercad.com/things/0cNYELAGmtQ-copy-of-smartphone-tablet-stand/edit>



TINKER CAD Autodesk TINKERCAD

갤러리 블로그 알아보기 교육 <

스마트 폰 / 태블릿 스탠드 ♥0

디자인 한 사람 :
 Fabian_

편집 날짜 18년 3월 13일, 만든 날짜 18년 2월 24일

복사하여 편집

다운로드

Like 0 Share   

Pin it  

3D로 보기

링크 : <https://www.tinkercad.com/things/21vPqWCsBSI>



TinkerCad 홈페이지 로그인 프로필 이미지 옆에 있는 검색 아이콘을 클릭하여 smart stand 키워드 검색을 하면 관련 파일을 활용할 수 있습니다.

보기 3D 디자인 Circuits 사용자 좋아요 ▾ ▾필터

B BOI (2년 전) American businessman

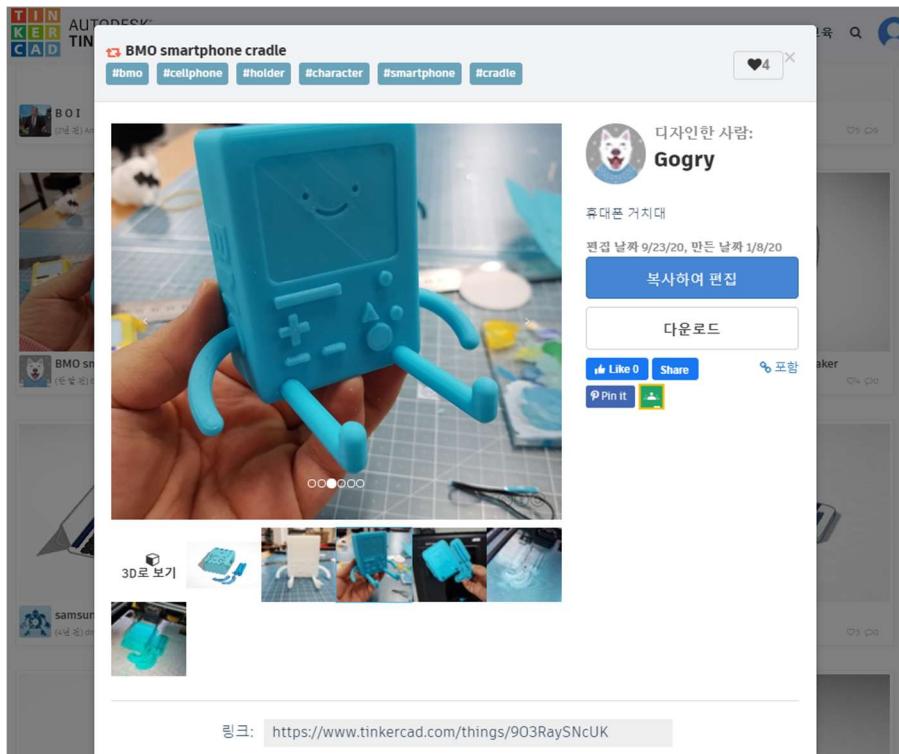
A A KOOOL KAR (2년 전) iOsline123

Smartphone (2년 전) Jamesbos

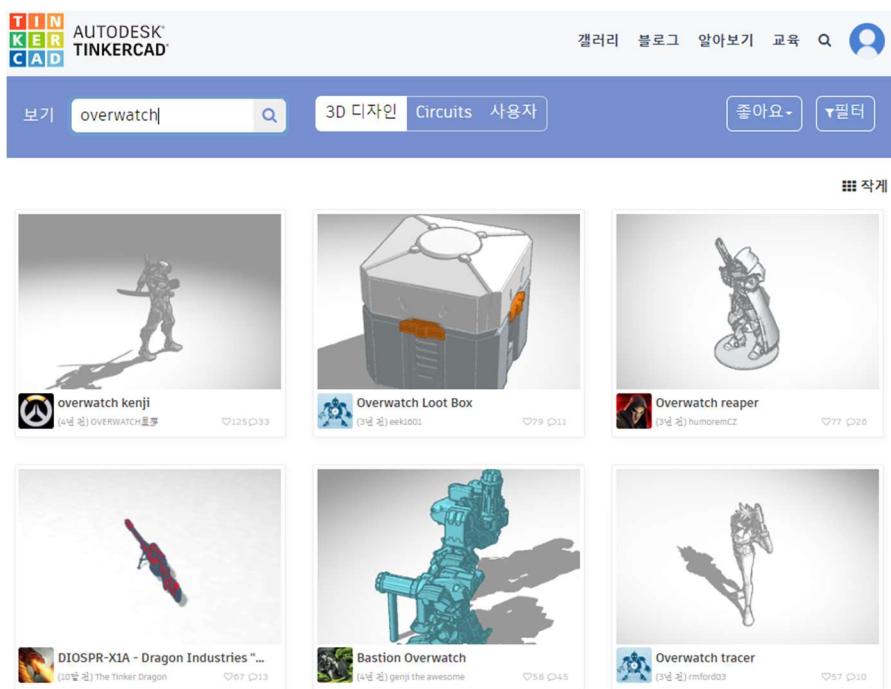
BMO smartphone cradle (6년 전) loggy

Simple Smartphone (8년 전) Lazuli the Glaceon

Smartphone Acoustic loudspeaker (2년 전) mazmazem



다른 것도 검색해보고 편집해볼까요!



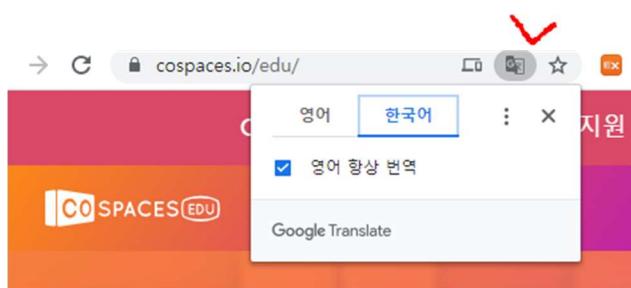
4. 코스페이스 CoSpaces Edu



VR 및 AR 을 모바일, 태블릿 및 PC 컴퓨터에서 만들고 공유하며 몰입할 수 있는 플랫폼 코스페이스도 텅커캐드와 같이 실행파일을 설치할 필요없이 인터넷이 되는 곳이라면 바로 실행할 수 있습니다. 구글 크롬 인터넷 브라우저에서 사용하시길 권장합니다. 구글 크롬은 코스페이스에 최적화 되어있으며 자동번역 기능으로 한글화된 내용을 보실 수 있습니다. 먼저 구글 검색으로 cospaces 를 찾아보시고 첫번째 <https://cospaces.io/> URL 을 입력하시면 됩니다.

A screenshot of a Google search results page. The search bar contains "cospaces". Below the search bar are filter options: 전체 (selected), 이미지, 동영상, 뉴스, 지도, 더보기, 설정, and 도구. The search results show a link to "cospaces.io › edu" with the title "CoSpaces Edu for kid-friendly 3D creation and coding". A snippet below the title reads: "Download the CoSpaces Edu app. Create anywhere from a tablet or smartphone. View your creations in VR (Virtual Reality) or AR (Augmented Reality)" A small note at the bottom says "검색결과 약 404,000개 (0.39초)".

자동번역이 되지 않으면 영문으로 나옵니다. 영어가 불편하시면 영어 항상 번역을 체크해 두세요. 구글 크롬에서는 인터넷 주소창 오른쪽에 자동번역 기능 변환 아이콘이 있습니다.





자동번역이 되면 한글로 편하게 활용할 수 있습니다!

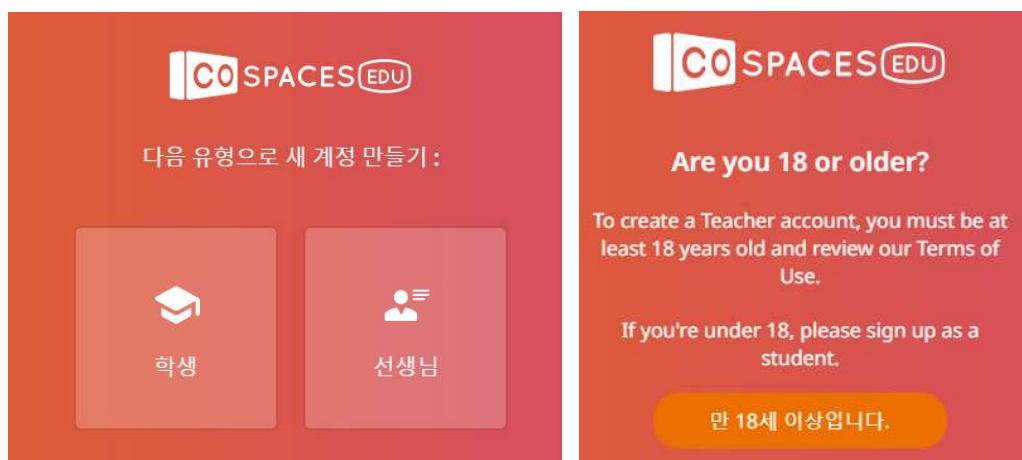
This screenshot shows the Korean version of the CoSpaces Edu website. The layout is identical to the English version, with the same navigation bar and main banner. The banner text is now in Korean: '교실에서 AR 및 VR 만들기' (Create AR and VR in the classroom). The central image of the rocket launching from a laptop screen remains the same. The characters interacting with the VR and AR elements are also present. On the right side of the banner, there is additional Korean text: '온라인 학교로 돌아 가기' (Return to online school), '학교에 있던 전에 있던 상관없이 CoSpaces Edu로 다시 자신 것을 활동합니다!' (You can still work on what you did at school even if you're not there), and a '더 알아보기' (Learn more) button. At the bottom of the page, there is a large orange button with the text '무료로 시작하세요' (Start for free).



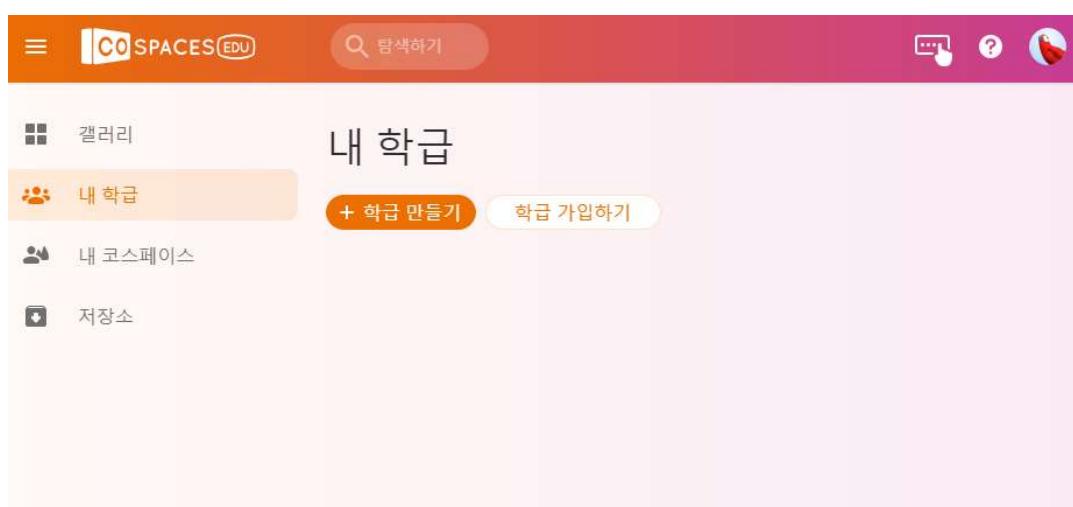
오른쪽 상단 '레지스터' 버튼을 클릭하여

회원가입을 하시고 다음부터는 '로그인' 버튼을 사용하여 입장하시면 됩니다.

'코스페이스'는 학교에서 많이 사용되고 있습니다. '학생'은 '선생님'이 운영하는 수업 시간에 사용되는 계정입니다. 선생님이 만든 코드가 필요합니다. 일반인이라면 '선생님' 계정을 만드셔야 합니다. 구글 이메일주소로 가입하는 것이 컨펌 이메일을 받으시고 관리하시기 편합니다.



아래와 같이 '내 학급'이 나타나면 코스페이스를 활용할 모든 준비가 완료되었습니다.



왼쪽 메뉴에서 '갤러리'를 선택하시면 다른 사람들이 만들어서 공유한

작품을 볼 수 있습니다. 누구나 참여해서 그분들의 작품을 사용해볼 수 있습니다. CoSpace 기업에 만든 것도 찾아보실 수 있습니다.

갤러리

내 학급

내 코스페이스

저장소

스템과 코딩

모두 보기 >

Coronavirus KODECOON ...

The Fantastic... KODECOON ...

Colorful Jenga CoSpacesTeam ...

사회 과학

모두 보기 >

Roman House... CoSpacesTeam ...

COVID-19 activ... CoSpacesTeam ...

corona hajermhamdi

실행가능한 사용자 계정: 1/30

계정 관리

언어와 문학

모두 보기 >

아래 상단 아이콘을 클릭하면 메뉴 한글표시를 선택할 수 있습니다.

내 학급

+ 학급 만들기 학급 가입하기

내 코스페이스

저장소

갤러리

내 학급

+ 학급 만들기 학급 가입하기

내 코스페이스

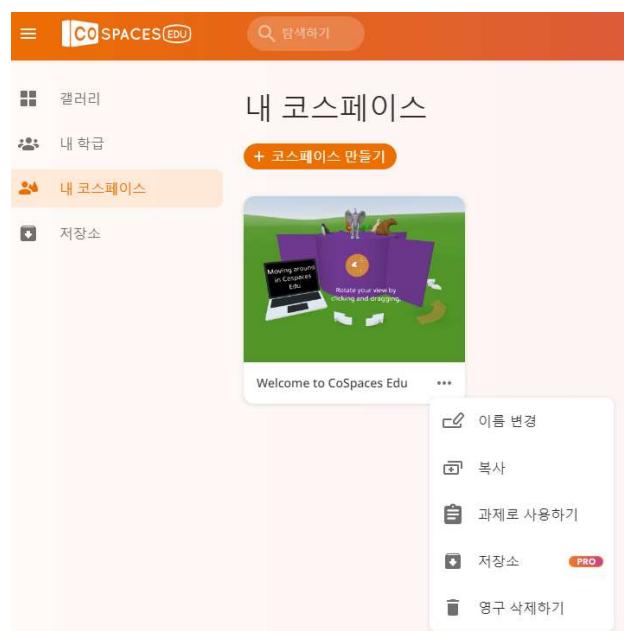
저장소

'내 학급' 메뉴는 다음에 따로 알아보겠습니다.

먼저 '내 코스페이스' 메뉴를 선택하면 Welcome to CoSpaces Edu

설명이 있는 이미지 샷을 볼 수 있습니다. 아래 점 ...

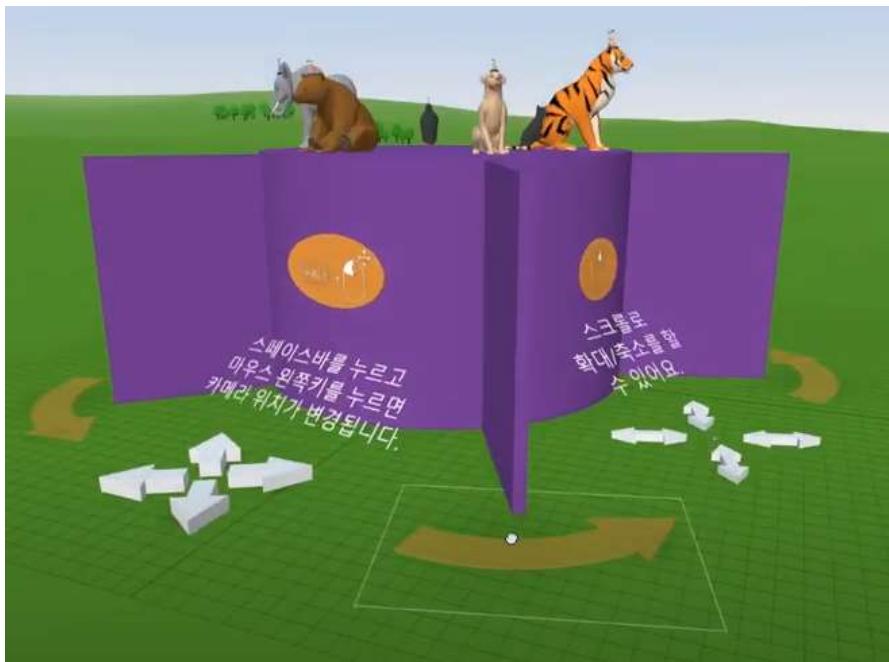
3 개를 클릭하면 이름변경부터 영구 삭제하기 서브 메뉴를 볼 수 있습니다. 여기까지 설명 또는 계속 되는 설명도 **얼쑤 TV**에서 확인할 수 있습니다.



얼쑤 TV 코스페이시스 설명



'내 코스페이스'에 이미 설정되어 있는 것은 따라 해볼수 있는 튜토리얼입니다. 선택하시고 화살표나 안내 설명에 따라 작동해보세요.



'카메라 오브젝트'는 모든 3D 프로그램에 담겨있는 기능입니다. 익숙해질 때까지 해보시는 것이 필요합니다.

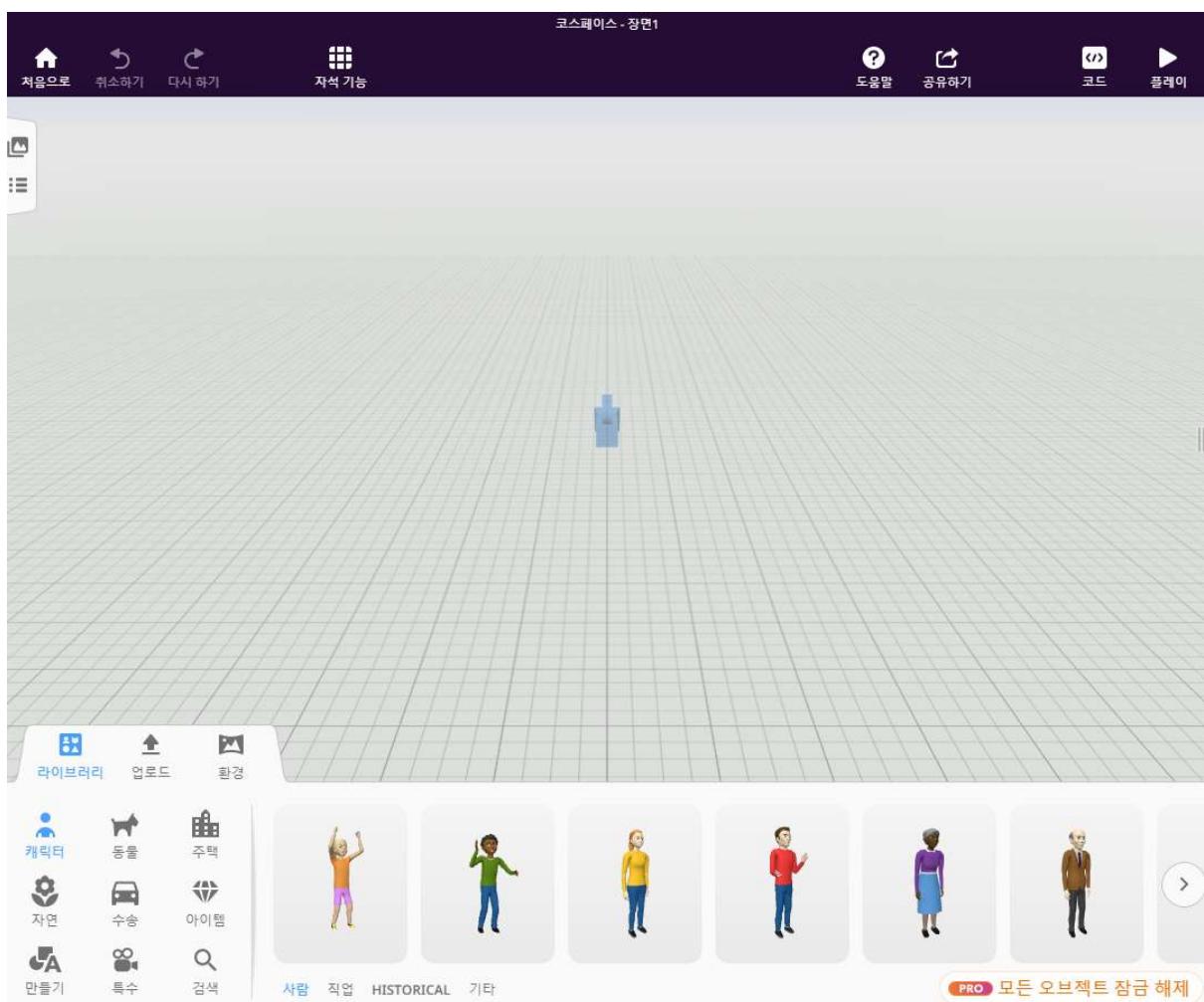


이제 직접 내 스페이스를 만들어 봅시다. 아래와 같이 '코스페이스 만들기' 버튼을 클릭하세요. 그리고 '3D environment'를 선택하세요. 다음에는 'Empty scene'을 선택하세요.

The screenshot shows the 'Merge Cube' app's 'Choose a scene' interface. At the top left is a large orange button labeled '+ 코스페이스 만들기'. Below it is a large question mark icon. The main title 'Choose a scene' is centered above a grid of six scene options. Each option is represented by a small image and a label: 'Empty scene' (3D environment), 'All about me' (360° image), 'COVID-19 action pi...' (MERGE Cube), 'Multi diorama' (PRO), 'Large gallery' (PRO), and 'Parkour game' (PRO). A close button 'X' is located in the top right corner of the screen.

참고로, 이렇게 3D 환경을 제공하는 프로그램은 '팅커캐드'에서도 확인하신 것처럼 교육용 또는 전문가용 수준에 따라 세부적인 기능의 차이가 있으나 전체적인 활용성은 동일합니다. YouTube 검색하시면 킹커캐드 및 코스페이스 활용을 위해 자세한 설명을 해주는 고마운 분들을 따라 해볼 수 있고 실력을 키울 수 있습니다.

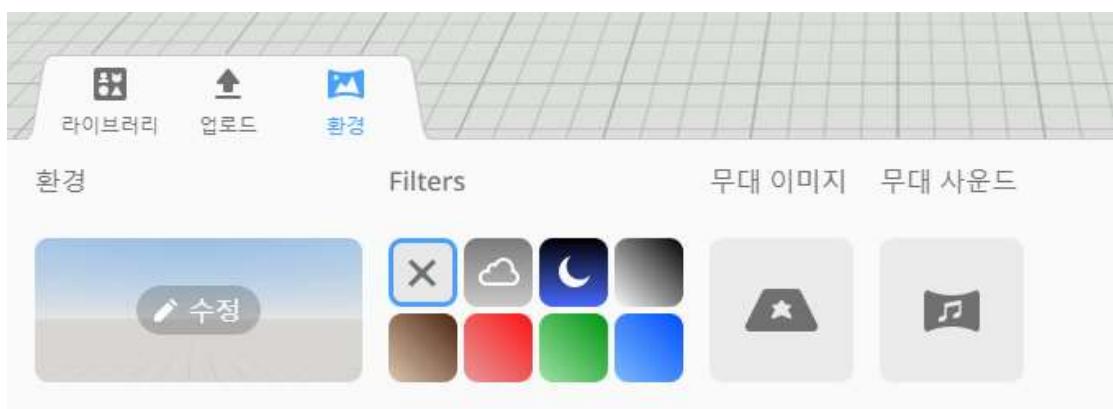
Empty scene 말 그대로 허허 벌판에 카메라만 있습니다. 여기서 마우스 작동이 중요합니다. 마우스 왼쪽 버튼 누르면 마우스 화살표가 손바닥으로 변합니다. 그러면 바닥을 잡고 움직이듯 위, 아래, 좌, 우를 화면 조정할 수 있습니다. 또한 키보드 스페이스바를 누르고 마우스 왼쪽 버튼을 작동시키면 카메라는 가만히 있고 전체 화면이 움직입니다. 차이점은 카메라 시점이 반영되지 않습니다. 아래 왼쪽에, '라이브러리', '업로드', '환경'을 선택해보세요. '캐릭터', '동물', '주택', '자연', '수송' ... 등 오브젝트를 선택해서 바탕화면에 옮겨두세요.



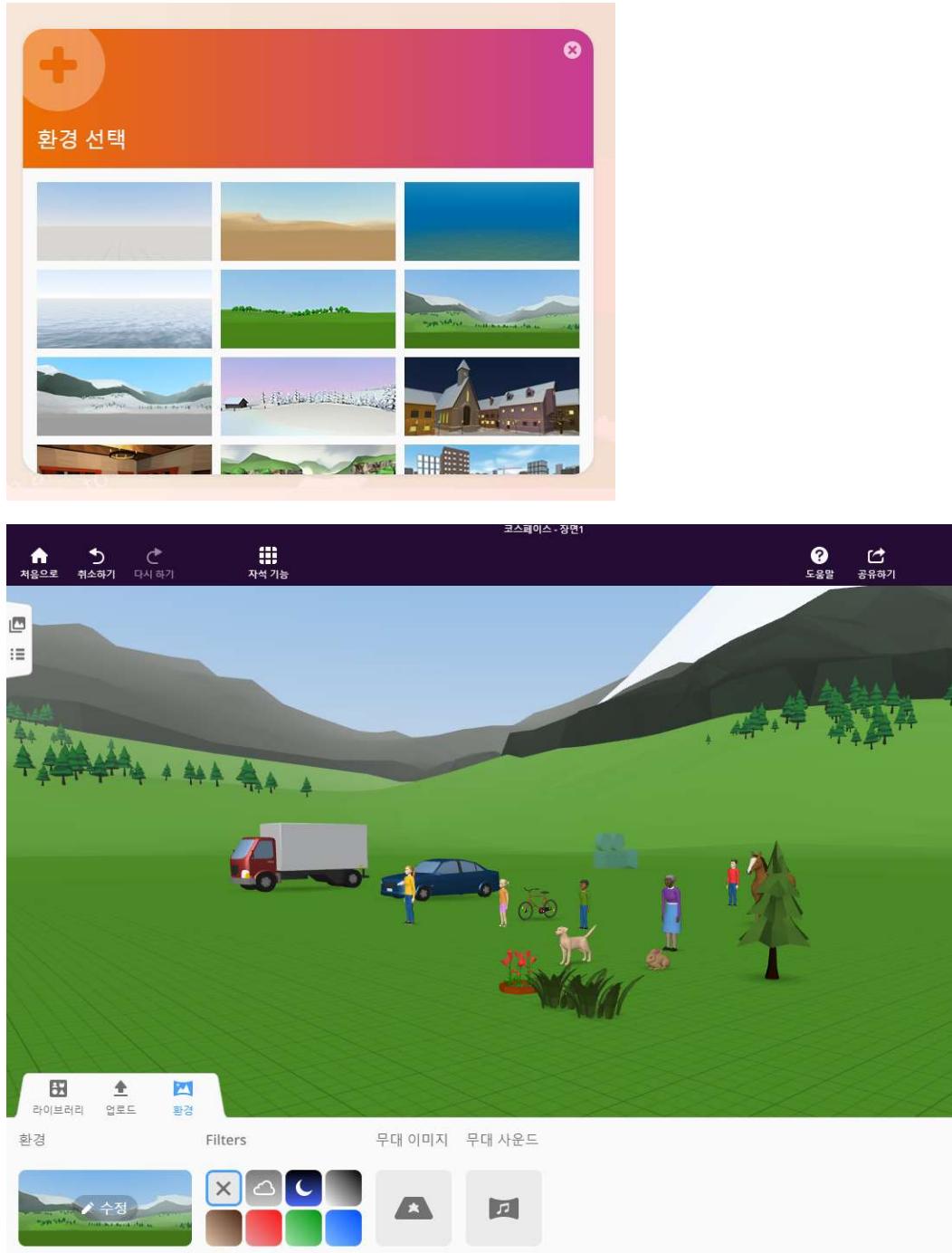
오브젝트를 화면 가득 채워보세요. 그리고 오브젝트를 마우스로 선택하면 이동시키며 회전시켜 크기를 조절할 수 있습니다.



'환경' 서브 메뉴를 선택하시고 '수정' 아이콘을 선택해보세요.



다양하게 등장한 환경 중에 무엇인가 만들어 볼 만한 환경을 선택을 하세요. 배경을 선택해보니 훨씬 좋아 보이죠!



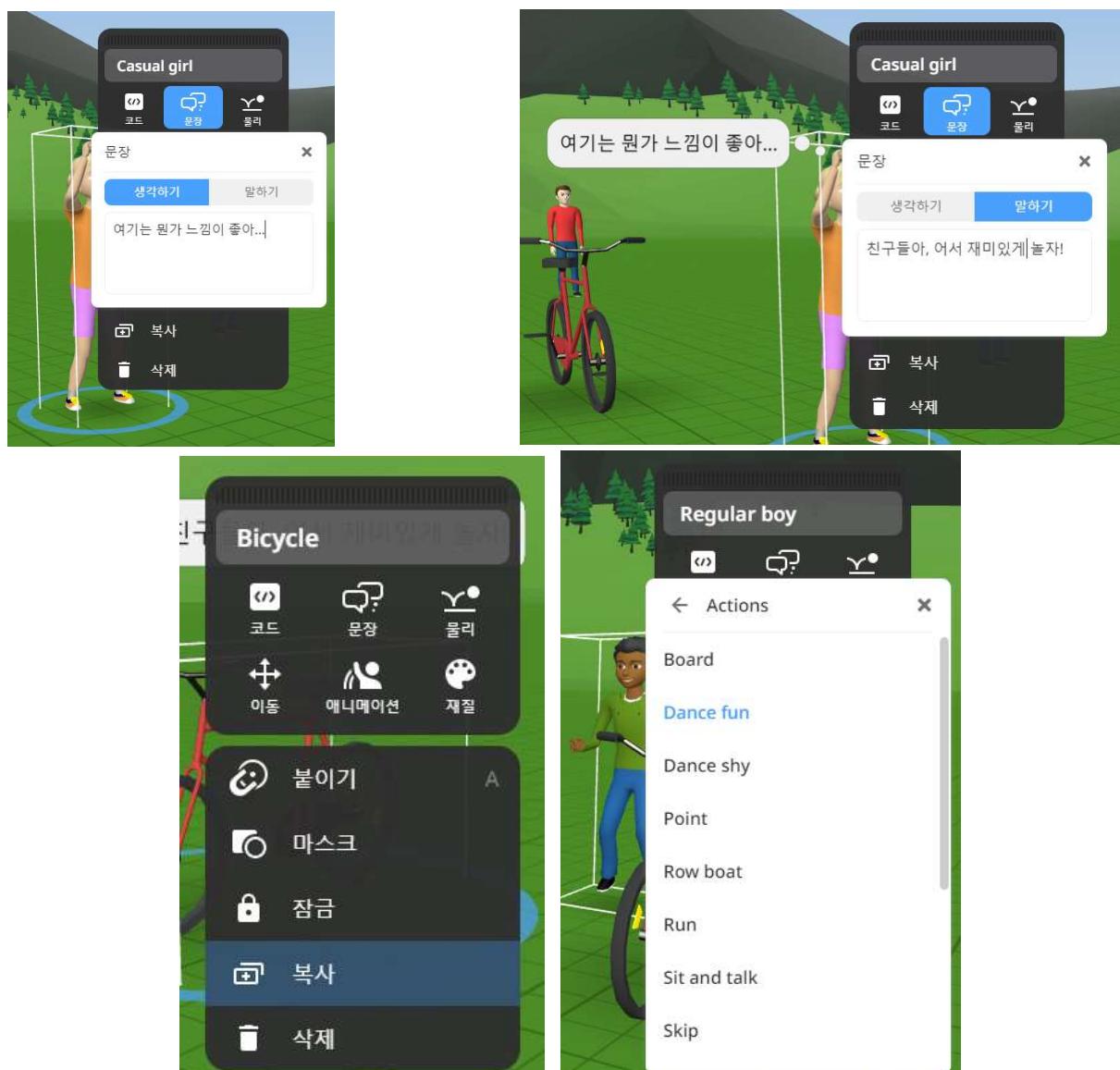
얼마든지 자유롭게 다른 오브젝트를 추가해보시면 사용하면 작동법을 익히게 됩니다.



'캐릭터'를 선택해서 추가 기능을 넣어봅시다. '애니메이션' 아이콘을 선택하고 'Cheer' 기능을 선택해봅니다.

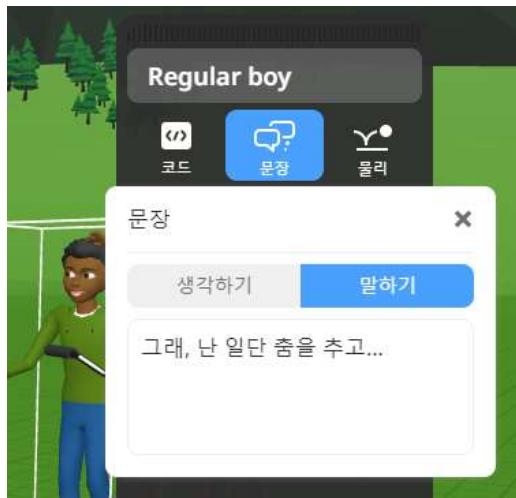


'문장' 아이콘을 선택해서 입력해봅니다. '생각하기'에 입력한 것은 말풍선으로 표시됩니다. 또한 '복사'를 선택하면 얼마든지 분신술이 가능하죠.

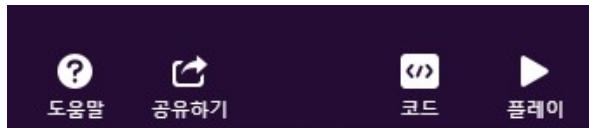


이렇게 작업한 것을 마우스를 조정해서 전체적으로 볼까요?

어린 친구 2 명에게 생각하기, 말하기 기능을 넣었고, 자전거 3 대를 만들어 보았어요.



이제까지 만든 것에 활력을 불어넣어 볼게요. 오른쪽 상단 '플레이' 아이콘을 클릭해보세요.



여기서 키보드 W, A, S, D 키와 화살표, 그리고 지금까지 배운 마우스 왼쪽 버튼, 스페이스 바를 누르고 왼쪽 버튼을 누르면서 지금까지 만든 것을 확인해보세요.



여기까지 얼쑤 TV에서 확인해보시고 따라 해보세요.

장면 구성하기-얼쑤 TV

