

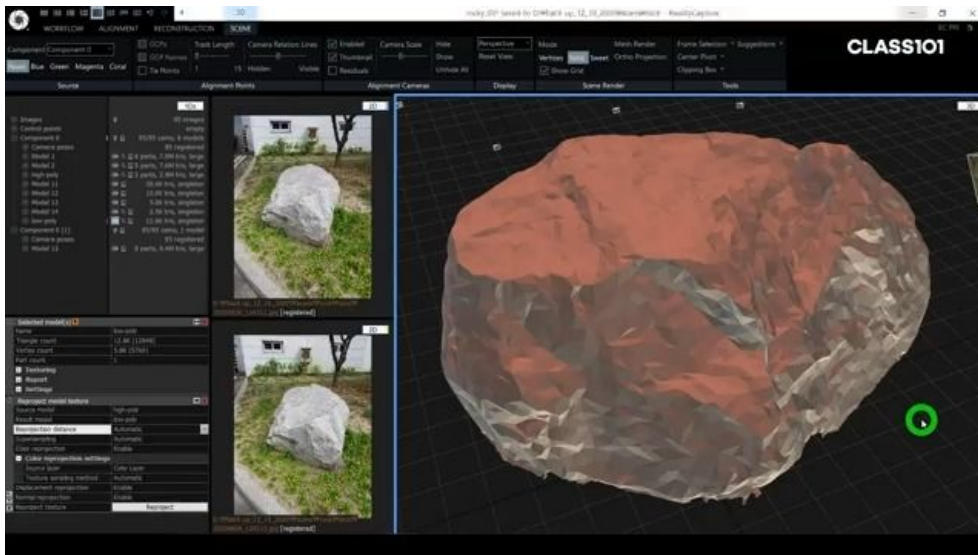
CHAPTER 4

리얼리티캡처와 Blender의 장점을 활용한 모델최적화 과정

[수업 목표]

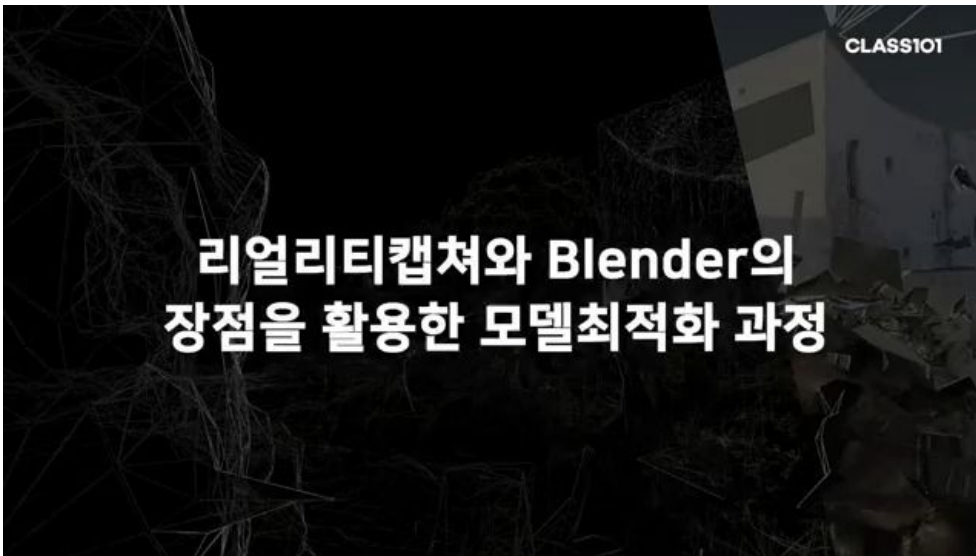
스캔 모델 후공정 과정으로 넘어가기 전에 블렌더를 통해 어떤 과정을 거치는지에 대해 배워봐요.

[수업개요]



0:50 리얼리티 캡처의 한계

- 첫 번째로는 메쉬 간소화를 자동으로 만들어 내는 것입니다 이것이 문제인 이유는 모델 각각의 상황에 맞는 최적화를 하지 못하기 때문인데요. 예를 들면 외부 거리 같이 스캔이 사각형의 면을 포함하고 있는 경우에는 하나의 벽면은 메쉬의 양을 극단적으로 폴리곤 하나로도 줄일 수 있죠. 리얼리티캡처의 심플리파이(Simplify)버튼을 통한 자동 경량화는 판단을 통한 부분적인 경량화를 더 진행할 수 없습니다.
- 두 번째로는 저희가 챕터-3에서 소개해드리지 않았던 리얼리티캡처에서 리프로젝션(Re-projection)이라고 불리는 툴에 관한 것입니다. 리프로젝션(Re-projection)은 고밀도 모델에 담겨 있는 텍스처를 단순한 모델에 그대로 디테일을 살려서 담아내는 것인데요. 이것 또한 자동으로 텍스처를 만들어내는 것으로서 상황에 맞는 최적화를 하지 못하죠.
- 셋 째로 리얼리티캡처로 생성된 스캔 모델에는 더 수정이 요구되는 부분을 대부분 포함하고 있습니다.



리얼리티캡처와 Blender의 장점을 활용한 모델최적화 과정

2:32 블렌더 과정 요약

1. 리얼리티캡처에서 3D스캔 모델 내보내기
2. 블렌더에서 모델 메쉬 정리
3. 스캔 모델 분리
4. UV맵 정리
5. 블렌더에서 모델 내보내기
6. 리얼리티캡처에서 리프로젝션
7. 최적화된 모델 내보내기

[다음 수업 예고]

블렌더 설치를 함께 진행해봐요