WELCOME

코칭권 사용법 | 3D스캔 생성 방식과 응용과정의 빠른 요약

구독서비스 (CLASS101+) 에서는 코칭권 구매가 제공 되지 않습니다.

[수업목표]

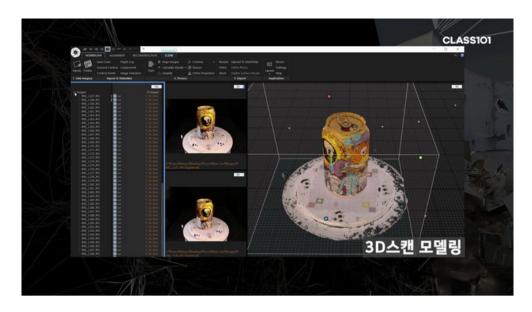
3D스캔 생성방식과 응용과정을 3단계의 워크플로우로 소개합니다.

[수업개요]

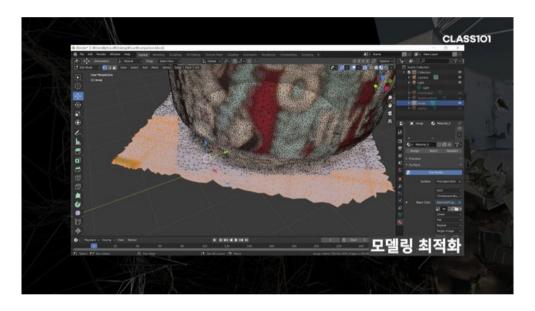
0:35 3단계의 워크플로우



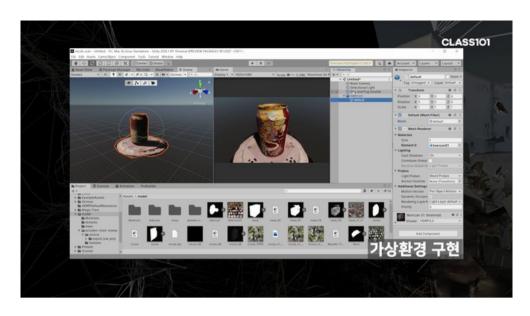
저희가 같이 만들어나갈 가상환경은 크게 3단계의 워크플로우 가 있습니다.



첫 번째 3D 스캔 모델링 입니다. 먼저 현실에 존재하는 사물 혹은 건물 등의 스캔 대상을 정하고, 이것을 사진으로 담아 3D 스캔 모델 을 만듭니다.



두 번째 모델링 최적화 입니다. 게임이나, VR 또는 AR과 같은 공간에서 원활하게 작동되기 위한 모델 최적화를 거칩니다.



세 번째 가상환경 구현 입니다. 최적화를 거친 완성된 모델을 Unity와 같은 게임엔진으로 불러들여서 하나의 가상환경 을 만드는 것이 최종 단계입니다.

이와 같은 작업을 하기 위해, **사진을 3D 모델링으로 변환시켜주는 리얼리티 캡처 또는 리캡, 3D 모델링 툴인** Blender, **그리고 Unity 게임엔진** 이 사용됩니다.

1:54 step1 사진촬영 및 3D 스캔 모델링 변환

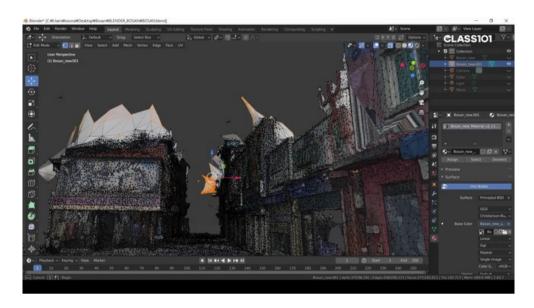


우리 주변에 모든 것들이 스캔 대상 이 됩니다.

항상 가지고 다니는 스마트폰으로 시간이 날 때마다 저희가 가르쳐드리는 방법으로 사진을 찍어보세요!

여러분이 찍은 사진은 리얼리티 캡처라는 3D 스캔 소프트웨어의 알고리즘을 거쳐 3D 모델 이 됩니다!

2:49 step2 블랜더를 이용한 모델링 최적화



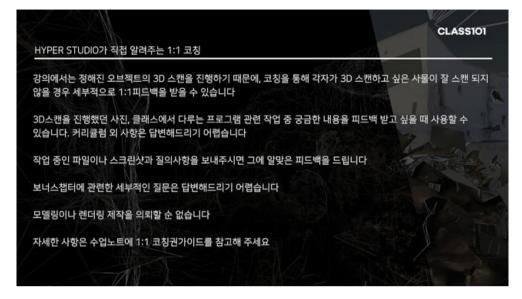
게임 또는 VR / AR 같은 디지털 **가상공간 속 3D 모델은 최대한 가벼워야 합니다.** Blender라는 무료 3D 모델 링 툴을 사용하여, 깎고 자르고, 도려내고 없애는 과정을 통해 가장 가볍게 만들어 줍니다.

2:49 step3 유니티를 이용한 가상환경 구현



HDRP라는 리얼타임 렌더링 방식을 시작으로, 에셋, 조명, 텍스처, 더 나아가 애니메이션까지 더해서, 가상환경을 Unity 게임엔진으로 만들어 봅니다.

3:41 1:1 코칭권 가이드



혹시 궁금한 사항이 생기시면, 아래 수업노트에 나와있는 1:1 코칭권 가이드를 참고하셔서 사용해 주시면 될 것 같습니다.

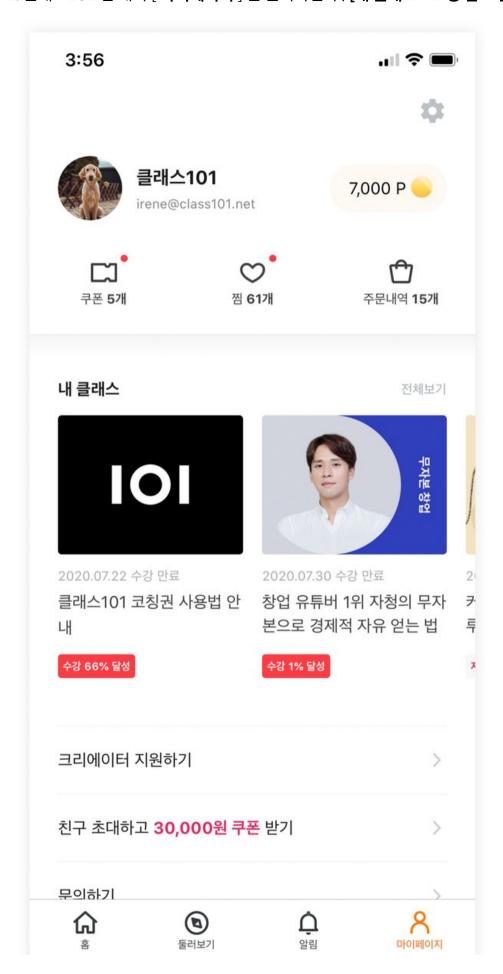
- 강의에서는 정해진 오브젝트의 3D 스캔을 진행하기 때문에, 코칭을 통해 각자가 3D 스캔하고 싶은 사물이 잘 스캔 되지 않을 경우 세부적으로 1:1피드백을 받을 수 있습니다
- 3D스캔을 진행했던 사진, 클래스에서 다루는 프로그램 관련 작업 중 궁금한 내용을 피드백 받고 싶을
 때 사용할 수 있습니다. 커리큘럼 외 사항은 답변해드리기 어렵습니다
- 작업 중인 파일이나 스크린샷과 질의사항을 보내주시면 그에 알맞은 피드백을 드립니다
- 보너스챕터에 관련한 세부적인 질문은 답변해드리기 어렵습니다
- 모델링이나 렌더링 제작을 의뢰할 순 없습니다
- 자세한 사항은 아래 수업노트에 1:1 코칭권가이드를 참고해 주세요

[다음 수업 예고]

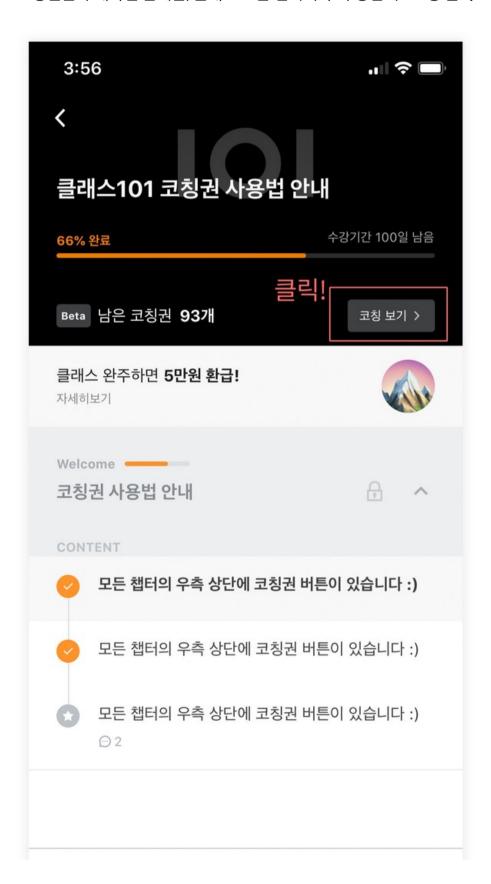
다음 챕터-1에서는 3D스캔 소프트웨어인 리얼리티캡쳐와 리캡에 대해 소개해드리고 간단한 기본 조작방법에 대해 알려드릴게요.

#클래스101 어플리케이션(앱)으로 질문 하시는 방법

1. 클래스101 앱 내의 [**마이페이지**] 를 클릭하신 후, [**내 클래스 - 코칭 받고 싶은 클래스**] 를 눌러주세요.

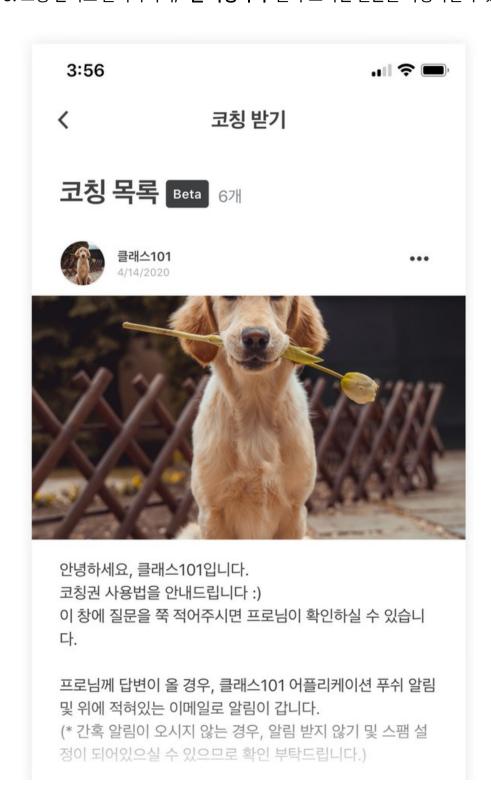


2. 코칭권을 구매하신 분께는, 클래스 모든 챕터의 우측 상단에 ' 코칭 받기 ' 버튼이 보입니다.



Welcome-1 이어서 하기

3. 코칭 받기로 들어가셔서, ' 글 작성하기 '를 누르시면 질문을 작성하실 수 있습니다.



글 작성하기

글을 작성하시면 코칭권 1개가 사용됩니다.

く 코칭 받기

❷ 파일 첨부



안녕하세요, 클래스101입니다. 코칭권 사용법을 안내드립니다:)

이 창에 질문을 쭉 적어주시면 프로님이 확인하실 수 있습니다.

프로님께 답변이 올 경우, 클래스101 어플리케이션 푸쉬 알림 및 위에 적혀있는 이메일로 알림이 갑니다.

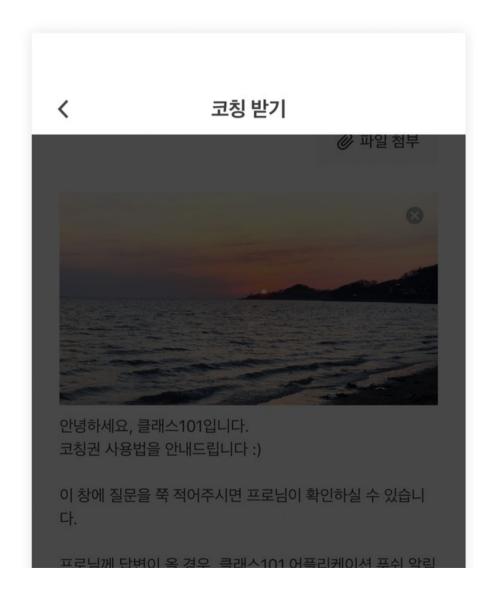
(* 간혹 알림이 오시지 않는 경우, 알림 받지 않기 및 스팸 설정이 되어있으실 수 있으므로 확인 부탁드립니다.)

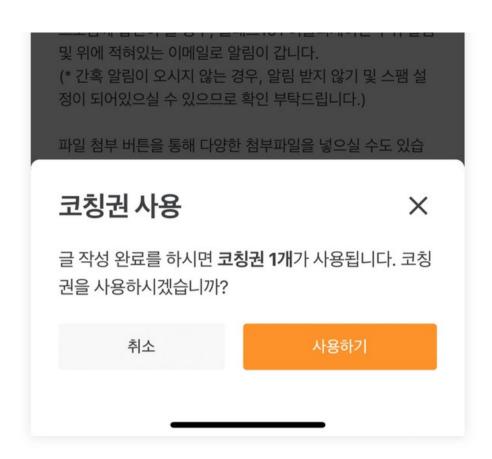
파일 첨부 버튼을 통해 다양한 첨부파일을 넣으실 수도 있습니다.



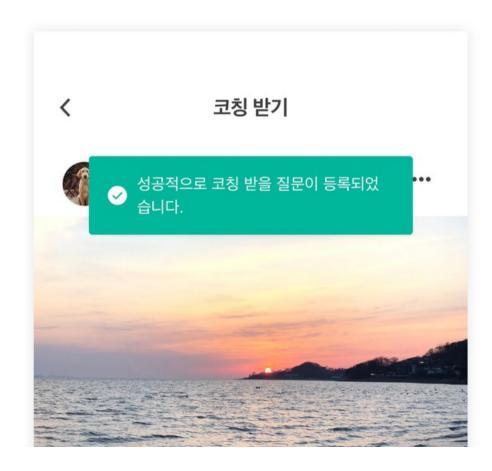
- 글 작성하기를 누르신 후, 질문을 적어주시고 [**파일첨부**] 버튼을 통해 첨부파일도 넣으실 수 있습니다.
- 질문을 모두 적으신 후 [**작성하기**] 버튼을 꼭 눌러주세요.

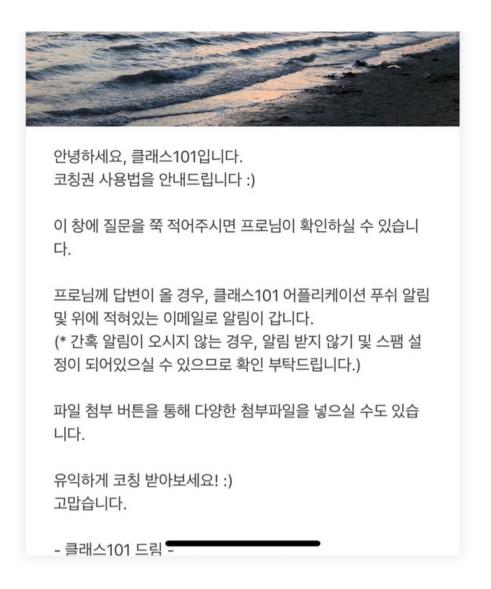
4. 코칭권 최종 제출



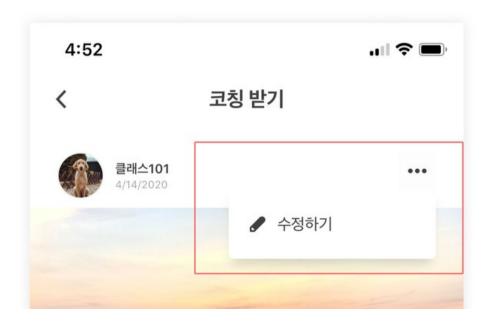


- 작성하기를 누르시면 코칭권 사용을 하실건지 여부를 묻는 창이 뜹니다.
- 사용을 원하시면 ' 사용하기 ' 버튼을 눌러주세요.





- 위의 파란창이 뜨면 작성이 완료됩니다.
- 5. 수정을 원하실 경우, 점 모양 버튼을 누르시면 수정하기 버튼이 생깁니다.





안녕하세요, 클래스101입니다. 코칭권 사용법을 안내드립니다 :)

이 창에 질문을 쭉 적어주시면 프로님이 확인하실 수 있습니다.

프로님께 답변이 올 경우, 클래스101 어플리케이션 푸쉬 알림 및 위에 적혀있는 이메일로 알림이 갑니다. (* 간혹 알림이 오시지 않는 경우, 알림 받지 않기 및 스팸 설 정이 되어있으실 수 있으므로 확인 부탁드립니다.)

파일 첨부 버튼을 통해 다양한 첨부파일을 넣으실 수도 있습니다.

유익하게 코칭 받아보세요! :) 고맙습니다.

- 클래스101 드림 -

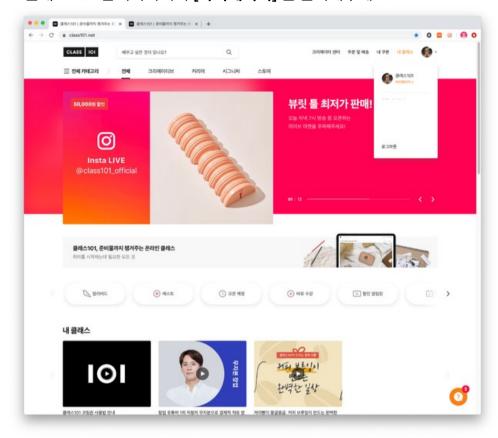
프로님께 답변이 올 경우, 클래스101 어플리케이션 푸쉬 알림 및 가입하신 이메일로 알림이 갑니다.

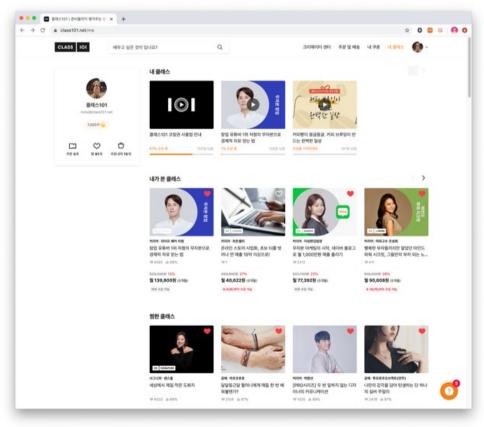
(* 간혹 알림이 오시지 않는 경우, 알림 받지 않기 및 스팸 설정이 되어있으실 수 있으므로 확인 부탁드립니다.)

다시 1번의 방법으로 접속하시면, 그간 질문하신 내역 확인도 가능합니다.

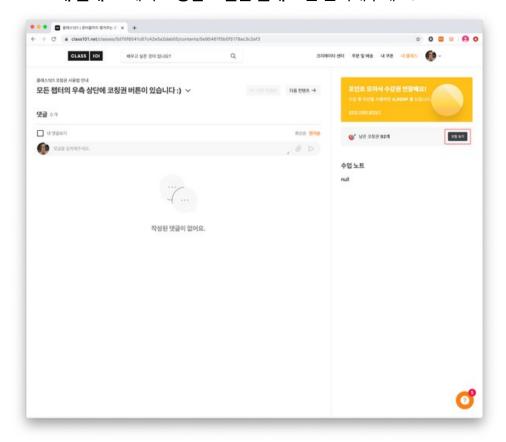
#인터넷(웹)으로 질문 하실 때 방법

1. 클래스101 홈페이지에서 [마이페이지] 를 클릭해주세요.

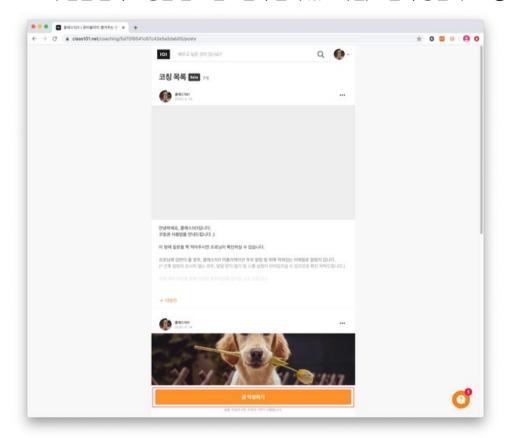




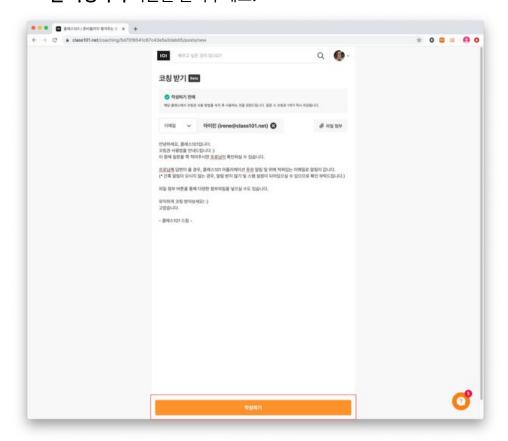
• '**내 클래스** '에서 **코칭받고 싶은 클래스** 를 클릭해주세요.



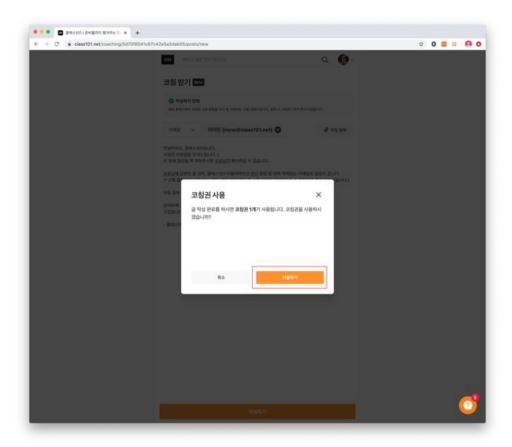
• 수업을 듣다 코칭을 받고 싶으신 부분이 있으시면, 오른쪽 상단에 ' **코칭 받기** ' 버튼을 눌러주세요.



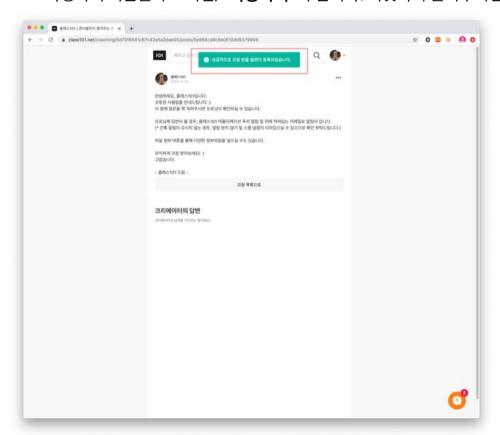
● **글 작성하기** 버튼을 눌러주세요.



- 질문하고 싶은 내용을 적어주세요.
- 질문에 필요한 첨부파일이 있다면 오른쪽 위 ' 파일 첨부 ' 버튼을 눌러주세요.



● 작성하기 버튼을 누르시면, ' **사용하기** '가 뜹니다. 이것까지 눌러주시면 최종으로 제출됩니다.



● 성공적으로 코칭 받을 질문이 등록되었다는 알람이 뜨면, 최종 제출이 완료됩니다.

- 프로님께 답변이 올 경우, 클래스101 어플리케이션 푸쉬 알림 및 위에 적혀있는 이메일로 알림이 갑니다.
- 간혹 알림이 오시지 않는 경우, 알림 받지 않기 및 스팸 설정이 되어있으실 수 있으므로 확인 부탁드립니다.

#동영상 가이드

- 위의 동영상을 통해 사용법 을 자세히 확인하실 수 있습니다.
- 프로님께 답변이 올 경우, 클래스101 어플리케이션 푸쉬 알림 및 위에 적혀있는 이메일로 알림이 갑니다.
- 간혹 알림이 오시지 않는 경우, 알림 받지 않기 및 스팸 설정이 되어있으실 수 있으므로 확인 부탁드립니다.
- * 일부 클래스에는 적용이 불가할 수 있습니다.

이외에 코칭권 사용 관련한 문의가 있으실 경우 클래스101 고객센터로 말씀주시면 도와드리겠습니다. 고맙습니다:)

- 클래스101 드림 -