

## CHAPTER 1

## 리얼리티캡처 인터페이스와 화면조작

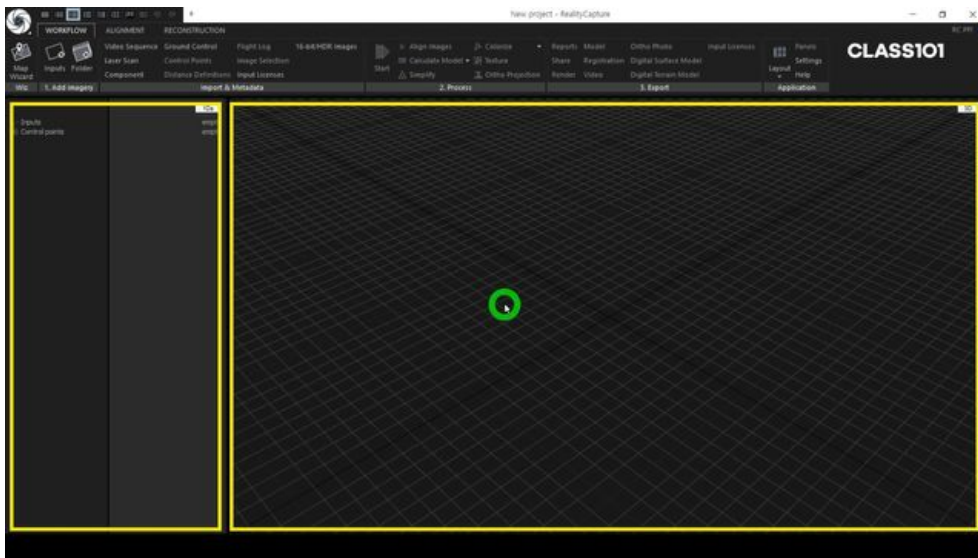
## [수업목표]

리얼리티 캡처의 기본 인터페이스와 기본조작에 대해 배워보도록 하겠습니다.

## [준비물]

수업노트 첨부파일에서 압축파일( Cone 프로젝트파일과 이미지)을 다운로드 해주세요.

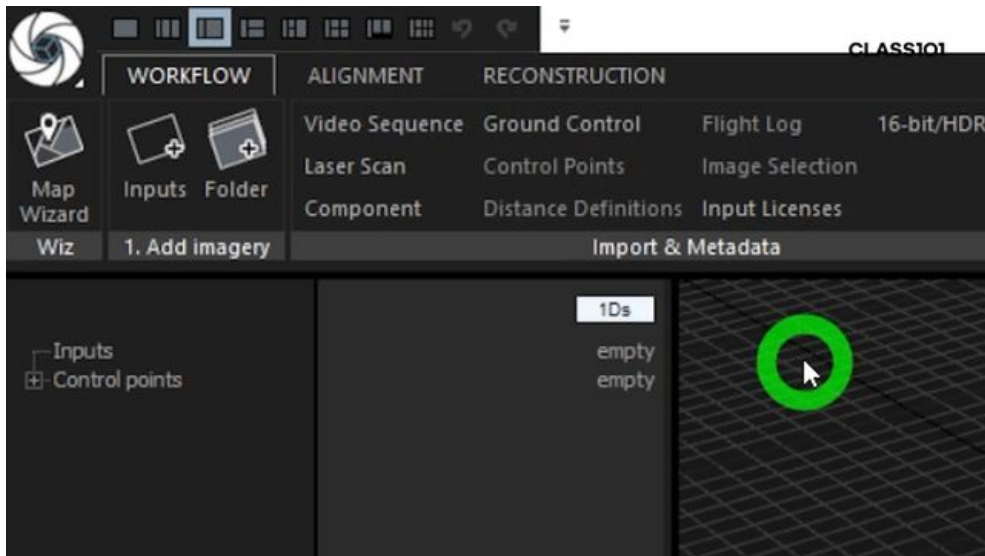
## [수업개요]



## 0:29 기본 인터페이스

리얼리티 캡처의 기본 레이아웃은 2분할로 자체개선 좌측에선 사진정보와 다양한 설정을 바꿀 수 있고 오른 쪽은 3D 모델을 시각화하는 창으로 포인트클라우드 그리고 메쉬라고 부르는 형식의 모델을 불러올 수 있습니다.

쉽게 설명 드리자면 좌측은 정보, 시각화 창입니다.



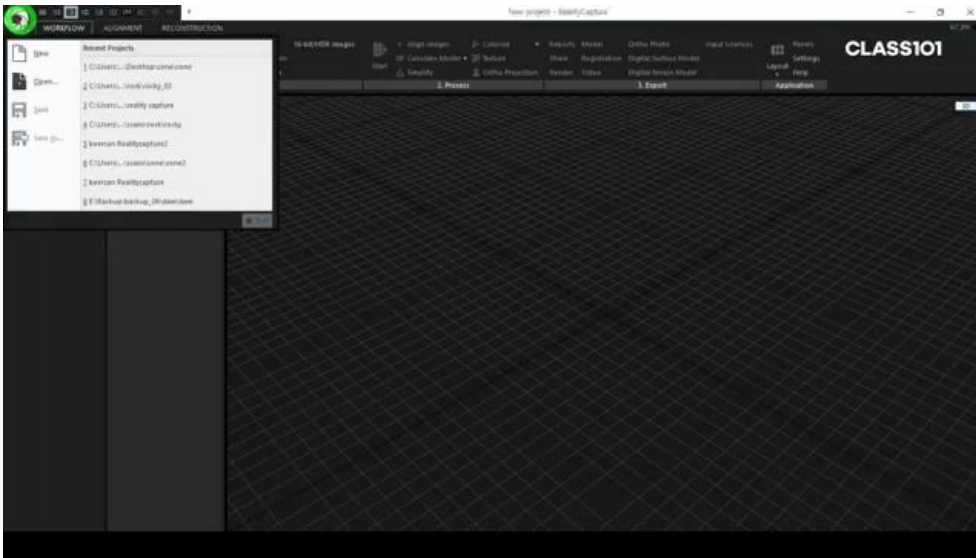
### 0:54 기본 레이아웃 변경방법

레이아웃을 변경하기 위해 좌측 상단을 보겠습니다. 현재 레이아웃은 파란색 박스로 강조되어 있습니다.



### 1:26 첨부된 압축파일 다운로드

저희가 준비한 프로젝트 파일을 열기 위해 프로젝트 파일은 수업 노트에 첨부했으니 다운로드 받습니다.

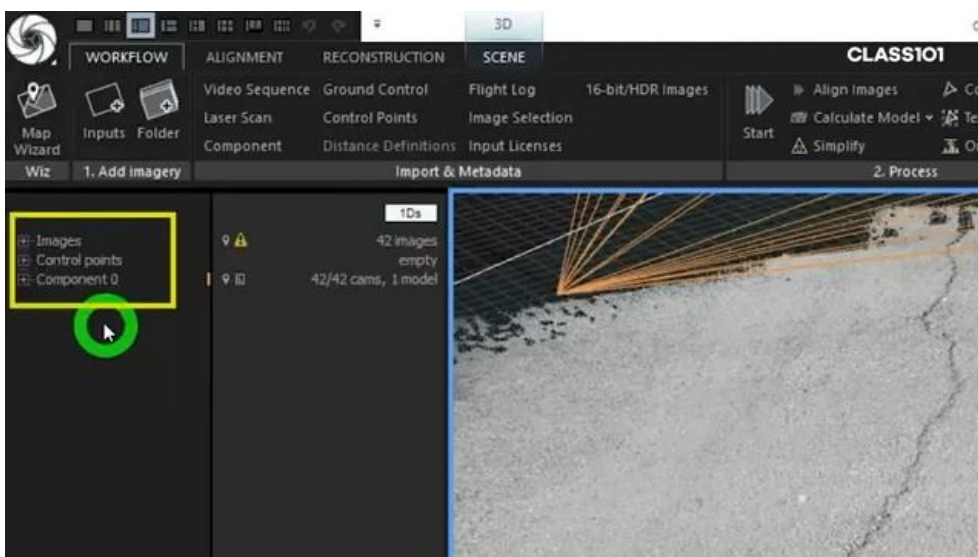


### 1:43 프로젝트 파일 열기

프로젝트 파일을 열기 위해 리얼리티캡처 화면에서 좌측 상단에 카메라 셔터 같은 아이콘을 클릭하셔서 Open을 눌러줍니다.

여기에서 중요한 점을 말씀드리자면 예전에 진행했던 프로젝트 파일이 새로운 컴퓨터에서 불러오게 되면 프로젝트의 이미지와 파일들의 위치를 재설정해야 되는데요.

팝업된 창에서 요구하는 이미지 파일의 이름을 확인하시고 더블클릭하여 불러옵니다. 프로젝트 파일과 사진을 각각 불러오는 이유는 리얼리티캡처에서 만들어진 최종 3D 모델이 사진들과 연동되어 있기 때문입니다.

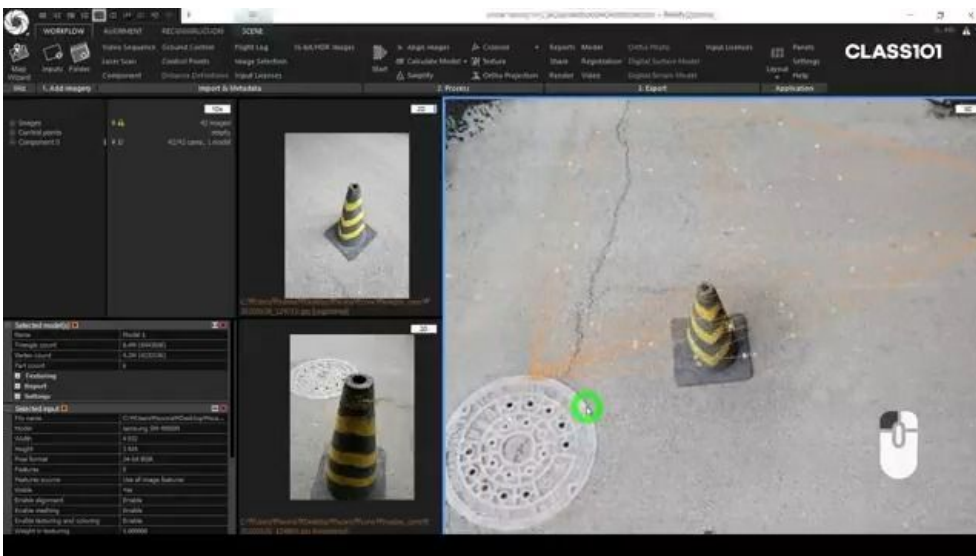


## 1:32 좌측 정보창

성공적으로 불러오셨다면 분할된 창들에 새로운 파일로 채워질 텐데요. 불러오기 이전과는 다르게 이미지, 컨트롤포인트 그리고 컴포넌트라는 폴더가 생겼습니다.

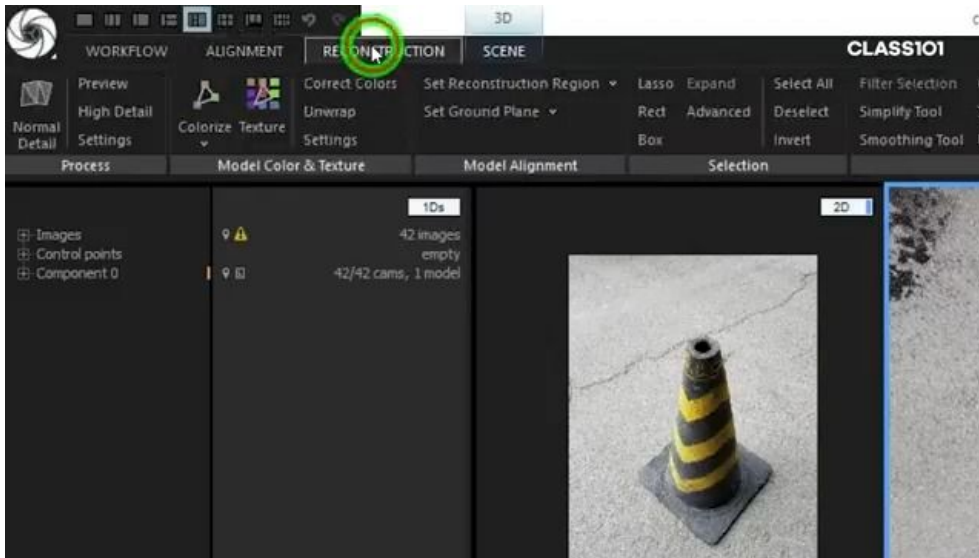
여기에서 이미지는 말 그대로 3D 스캔 생성을 위해 넣은 사진을 말합니다. 클릭하시면 세부적으로 어떤 사진들로 구성되어 있는지 확인하실 수 있습니다.

이 사진들은 Cone이라는 파일을 만들기 위해 저희가 사용했던 사진들입니다.



## 6:00 시각화창 네비게이팅

- 화면 위에 마우스를 올려놓고 마우스 휠을 상하로 조정하시면 줌-인 / 줌-아웃을 하실 수 있습니다.
- 마우스 왼쪽 클릭을 누른 상태로 움직이시면 화면이 회전없이 움직이게 됩니다.
- 마우스 오른쪽 클릭을 하신 상태로 움직이시면 화면이 회전됩니다.



### 6:34 상단의 주요 4개 탭

총 4개의 탭 이 있는데 워크플로우, 얼라인먼트, 리컨스트럭션, 그리고 씬으로 구성되어 있습니다.

- 워크플로우 탭에서는 이미지를 불러오는 것에서부터 3D 스캔 모델을 내보내는 일련의 과정을 클릭 하나로 진행하실 수 있습니다.
- 얼라인먼트 탭에서는 리얼리티캡처에서 정렬된 이미지들의 위치 그리고 서로 간에 매칭 정보 등 정렬 상태를 확인하실 수 있습니다.
- 리컨스트럭션 은 생성된 모델을 편집할 수 있는 탭입니다
- 씬 탭에서는 생성된 3D 스캔 모델을 화면에서 보는 시각화 상태를 바꿀 수 있습니다. 포인트클라우드 형태, 솔리드 형태, 또는 스왑이라고 불리는 재질이 입혀진 텍스처 형태로 변경할 수 있습니다

[다음 수업 예고]

다음 영상에서는 스캔을 하는 과정에 대해 말씀드리겠습니다.