

Een voorwerp inscannen

Geschikte voorwerpen om te scannen

Niet alle voorwerpen zijn even geschikt om gescand te worden. Experimenteer op voorhand met verschillende soorten voorwerpen om te ervaren welke voorwerpen eerder geschikt zijn.

Algemeen kan je stellen dat je een beter resultaat krijgt bij voorwerpen:

- met zacht gebogen oppervlakten.
- met wisselende kleuren.
- met een mat, niet-blinkende oppervlak.
- die ondoorzichtig zijn.

Je kan moeilijkheden verwachten bij:

- voorwerpen met holtes en sterke uitsteeksel.
- oppervlakten die donker van kleur zijn.
- oppervlakten die weinig kleurschakering of geen textuur bevatten.
- voorwerpen die licht reflecteren.
- voorwerpen die transparent zijn.

Gebruik van het doelschijfje

Het plaatsen van het doelschijfje

Het is belangrijk bij de selectie van je voorwerp om een idee te hebben van gebied dat in één keer gescand kan worden. Het gebied dat in één keer kan gescand worden heeft een diagonaal van ongeveer 37 cm. Indien je voorwerp groter is, ga je het in meerdere keren moeten scannen en dan de verschillende beelden samenvoegen tot één 3D-model.

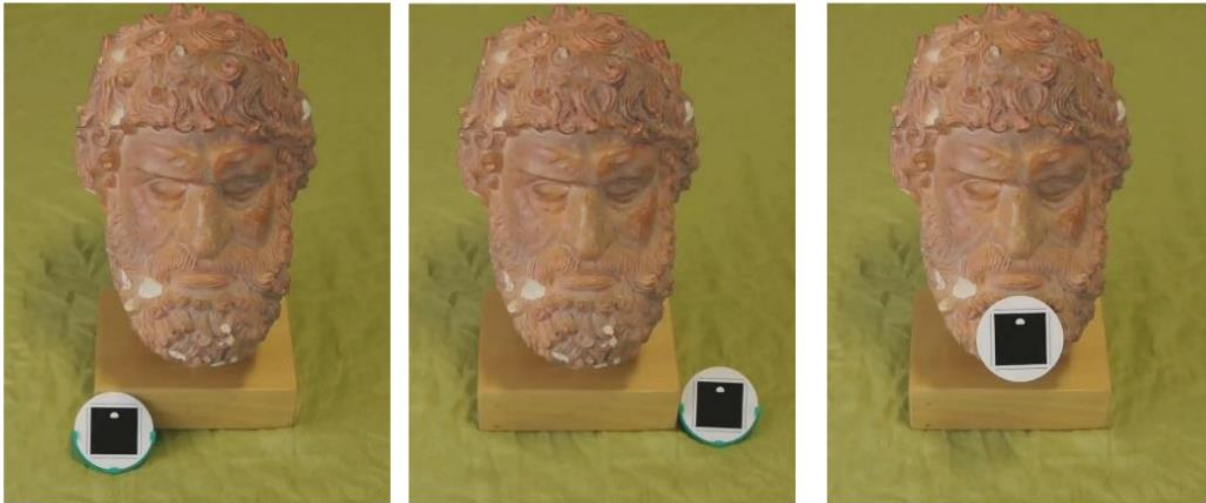
Het doelschijfje zorgt voor een juiste afstand tussen het voorwerp en de scanner.

Scannen van een bewegeloos voorwerp

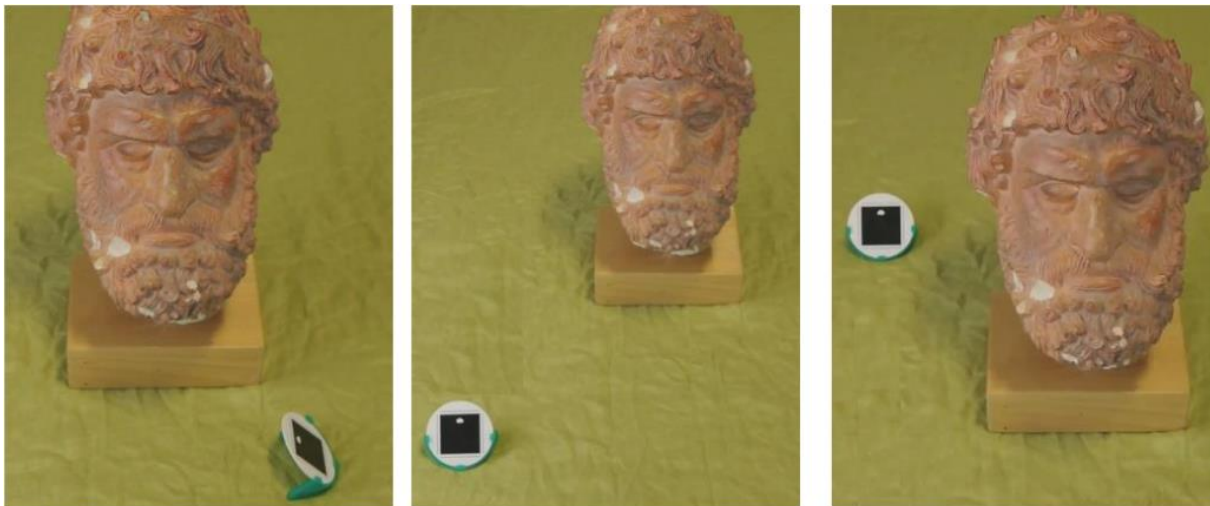
Het doelschijfje kan op het voorwerp of net naast het voorwerp geplaatst worden. Het is belangrijk dat het doelschijfje steeds gericht is naar de scanner.

Enkel originele doelschijfjes kunnen gebruikt worden.

Goede positionering:



Slechte positionering:



Scannen van beweegbaar voorwerp.

Plaats het doelschijfje zodat het het voorwerp raakt. Dit zorgt ervoor dat het doelschijfje de beweging van het voorwerp volgt.

Wanneer je het gezicht van een persoon scant wordt het aangeraden om het doelschijfje tegen de huid te houden.

Tip:

- Wanneer het doelschijfje een gedeelte van het voorwerp bedekt, dan kan je je scan bijsnijden.
- Het is belangrijk om in het begin te experimenteren met verschillende posities van het doelschijfje.
- Om te assisteren met de plaatsing van het doelschijfje kan je houders printen. De STL-bestanden kan je downloaden met onderstaande link.

Opgelet:

- Scan geen personen die gevoelig zijn voor epileptische aanvallen. Tijdens de scan gaat de flits verscheidene keren af. Dit kan een aanval veroorzaken.

Het gebruik van de Fuel3D Studio Software

Eerst keer gebruiken

Bij het eerste keer gebruik van de Fuel3D Studio Software, wordt je gevraagd of je de software wenst te upgraden, of dat je gebruik wenst te maken van de gratis versie.

Welcome to Fuel3D Studio

FUEL3D Studio [Click here to start your 30 day free trial](#)

<input checked="" type="checkbox"/> ACTIVE PLAN		
Studio Starter	Studio Advanced	Studio Professional
Features include: <ul style="list-style-type: none">3D full color image captureIntegrated viewfinderScan croppingAdjustable lightingMultiple export formats (STL/OBJ/PLY)Project Import/ExportStitch up to six scans	Features include: <ul style="list-style-type: none">DecimationMesh smoothingMirror and flat volumizationEdge smoothingExtruded volumizationHole fixingUnlimited stitching... in addition to Studio Starter	Features include: <ul style="list-style-type: none">Measurement ToolsImproved Z-Axis precisionExport as 3DPDF... in addition to Studio Advanced
	Buy now	Buy now
<input type="checkbox"/> Don't show me this screen again	Learn More	Continue to Studio →

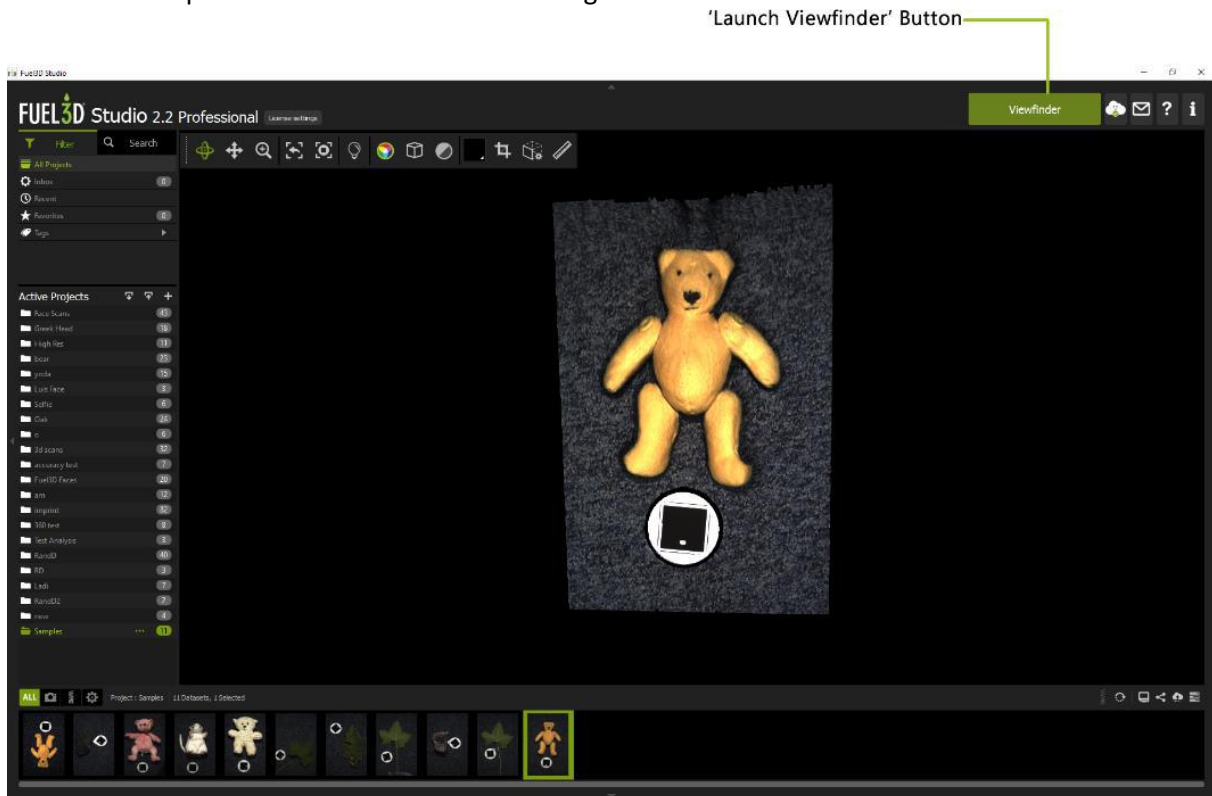
TIP

Door onderaan "Don't show me this screen again" aan te vinken, kan je vermijden dat deze vraag herhaald wordt.

Open de Viewfinder (zoeker).

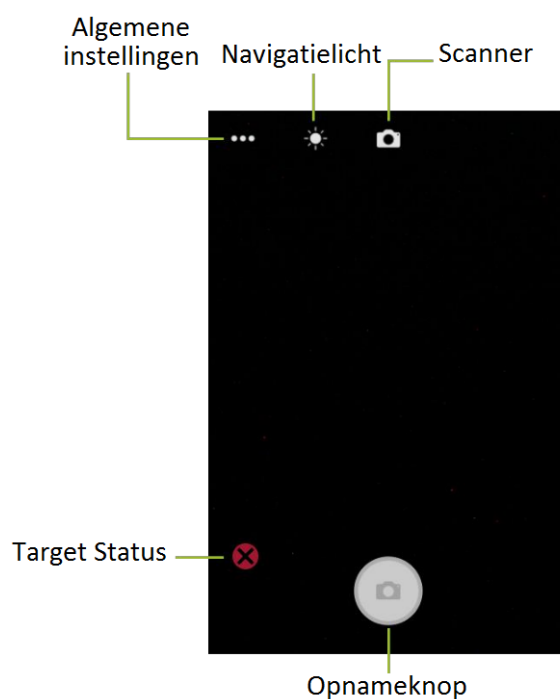
Je kan de Viewfinder openen door op de knop "Launch Viewfinder" te klikken.

Je vindt de knop rechtsboven in het venster terug.



Zodra je de Viewfinder opent, krijg je een live beeld van de scanner.

De Viewfinder



Positioneren van de scanner met de Viewfinder

Het doelschijfje is noodzakelijk om een scan te maken.

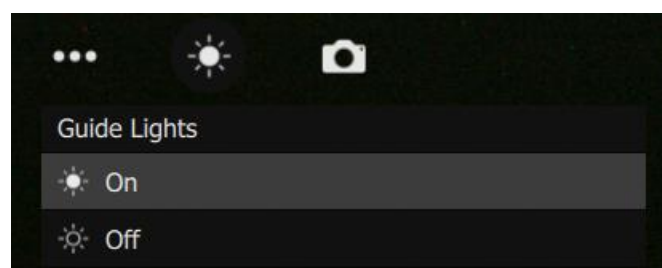
De Viewfinder kan het doelschijfje lokaliseren en toont met een ring rond het doelschijfje of de positie van de scanner ten opzichte van het doelschijfje in orde is.

Een groene ring duid op een goede afstand tussen voorwerp en scanner, een rode ring op een te grote, en een witte ring op een te kleine afstand.



De beste omstandigheden om te scannen is binnenshuis met een standaard verlichting. Bij te weinig omgevingslicht kan je gebruik maken van de orientatielichten (Guide Lights).

Standaard staan deze aan maar kunnen "UIT" of "AAN" geschakeld worden met de knop bovenaan in het scherm van de Viewfinder.



Zorg ervoor dat tijdens de scan er geen omgevingslicht gereflecteerd wordt van het voorwerp.

Om dit reden zal het moeilijk zijn om juwelen in te scannen.

Maak de scan

Zodra het voorwerp binnen het bereik van de scanner is, kan je een scan maken. Hiervoor kan je ofwel de opnameknoppen van scanner zelf induwen, of op de “Opname-knop” in de Viewfinder klikken.

Als het voorwerp niet goed zichtbaar is, of de software heeft problemen om het doelschijfje te lokaliseren, dan kan je de opnameknoppen van scanner half indrukken.

Dit zorgt ervoor dat de oriëntatielichten van de scanner aangaan en maakt het makkelijker voor de scanner om het doelschijfje te vinden.

Zodra een scan gemaakt is, zal een voorbeeld van de scan getoond worden in de Viewfinder. Je hebt dan de mogelijkheid om de scan te bewaren (Save), of niet te gebruiken (Discard).

Wanneer je “Save” selecteert zal de scan verwerkt worden. In de Viewfinder krijg je opnieuw het live beeld van de scanner.

De balk onder de thumbnail van je scan, toont je de vooruitgang van dit verwerkingsproces.

Opmerking:

Zodra een scan genomen is, duurt het ongeveer 15 seconden voordat de flits voldoende is afgekoeld om een tweede scan te nemen.