

Skanowanie obiektów 3D z użyciem kamery

Studenci: *Maciej Dąbroś, Dawid Suder*

Opiekun: *Tomasz Jurczyk*

Problem (wirtualizacja obiektów 3D):

- wysokie ceny specjalistycznych przyrządów optycznych
- obecne na rynku aplikacje na smartfony są zależne silnie zależne od warunków oświetlenia



Proponowane rozwiązanie:

- obrotowa platforma
- statyw z kamerą i oświetleniem
- szablon z tłem
- aplikacja komputerowa analizująca dane
- zbiór danych w postaci chmury punktów



Moduły projektu:

1. Platforma obrotowa połączona z komputerem
2. Aplikacja zbierająca dane z kamery i sterująca platformą
3. Aplikacja analizująca dane i tworząca obiekt 3D w postaci

