

# 3D Vision UE

Stefan Zaufl, Christian Brändle, Dominik Schörkhuber

29. Juni 2015



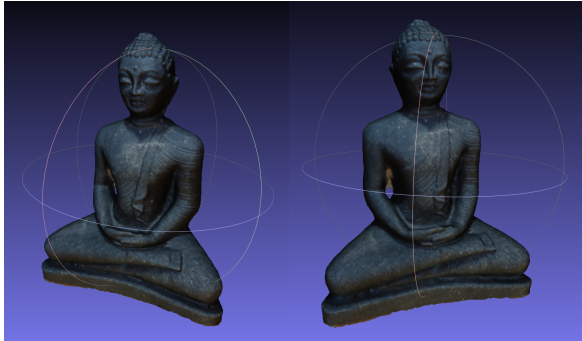
## Objektbeschreibung

- rauhe Oberfläche
- gesprenkelte Texturierung
- viele feine Details
- matt & dunkel



## Objektbeschreibung

- Global, Manuell Registriert, Vereinigt
- Meshdoctor zur Analyse
- manuelle Entfernung von Meshfehlern mit anschließendem Schließen
- Smoothing



## Objektbeschreibung

- Viel Textur und Geometrie -> gute Features
- Nachbearbeitung: Trennen der Figur vom Untergrund & Loch schließen



## Messpunkte

- Fußpunkt
- Haaransatz

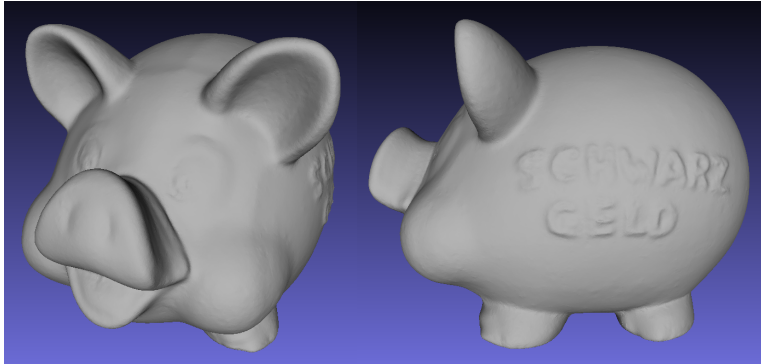
## Messfehler

Abweichung von 5% im Volumen



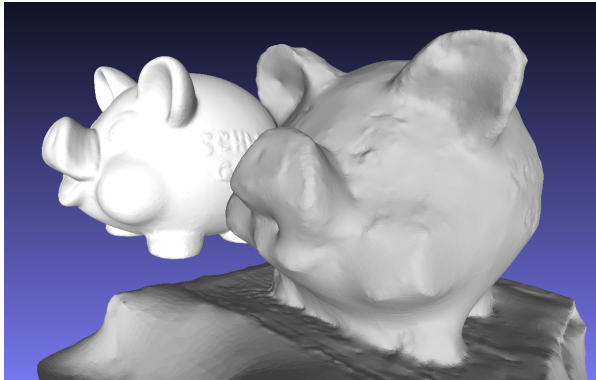
## Objektbeschreibung

- Einfache Geometrie
- Sehr dunkel -> Laser Intensität
- Reflektierende Teile



## Bearbeitungsschritte

- Global, Manuell Registriert, Vereinigt
- Meshdoctor
- Fehlende Geometrie an den Zehen wiederhergestellt
- Sanding



## Objektbeschreibung

- Wenig Textur -> wenig Features :(
- Erst durch manuelle Registrierung brauchbar



## Messpunkte

- Nasenbreite
- Ohrenbreiten
- Münzschlitzlänge
- Münzauswurf Durchmesser
- Schriftgröße

## Messfehler

Abweichung von  $\pm 1\text{mm}$