

3D Vision UE

Stefan Zaufl, Christian Brändle, Dominik Schörkhuber

29. Juni 2015



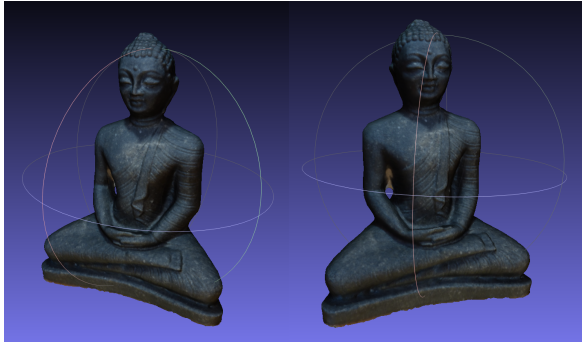
Objektbeschreibung

- 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

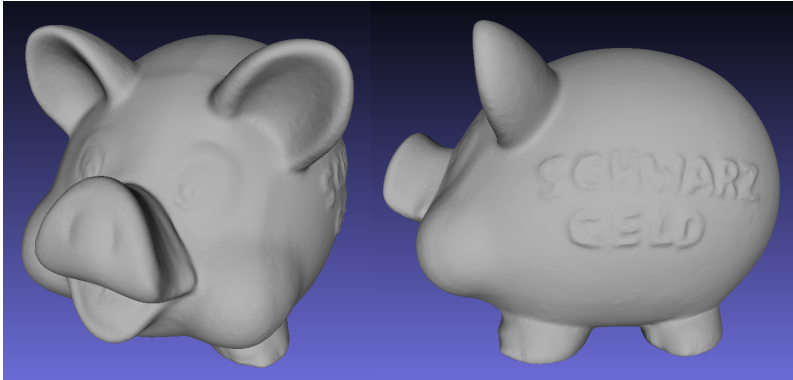
- Fußpunkt
- Haaransatz

Messfehler

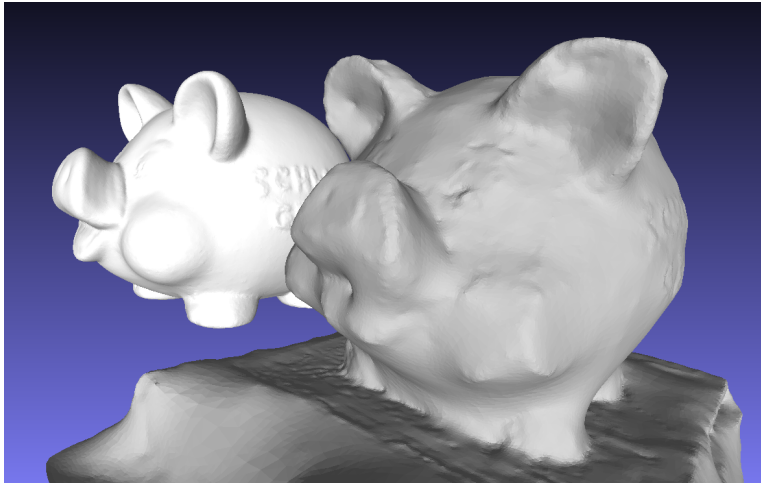
Abweichung von 5% im Volumen



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



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



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

Messpunkte

- Nasenbreite
- Ohrenbreiten
- Münzschlitzlänge
- Münzauswurf Durchmesser
- Schriftgröße

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