

Skeneri bazirani na strukturiranoj svetlosti

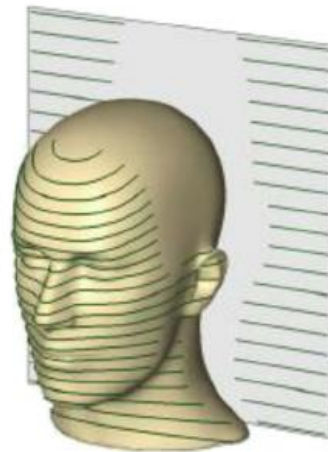
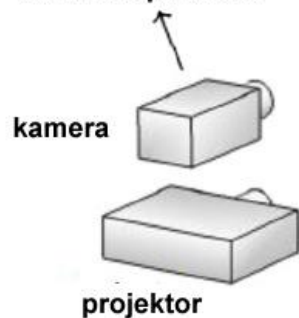
-Vežbe-

PRINCIP RADA

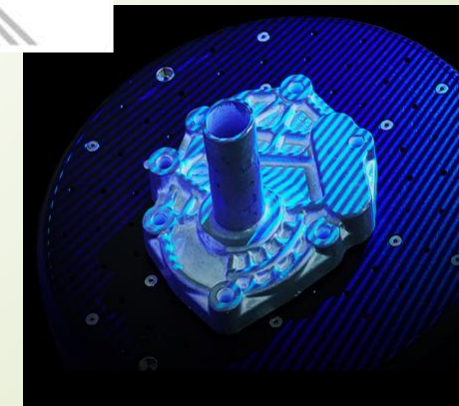
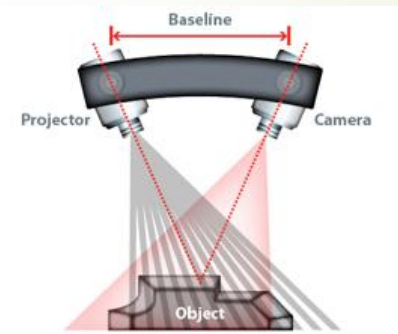
- **Postupak 3D digitalizacije** je zasnovan na triangulaciji i vrši se tako što projektor projektuje **kodirane paterne na objekat 3D digitalizacije** koje zatim kamera (ili kamere) detektuje po frejmovima i beleži kao slike na kojima se nalaze detektovani izobličeni paterni prikazani na objektu.
- **Na osnovu ovih distorziranih projektovanih paterna se (primenom softvera) rekonstruiše geometrija objekta koji se digitalizuje.**



skeniran predmet



predmet skeniranja



TIPOVI SKENERA BAZIRANIH NA STRUKTURNOJ SVETLOSTI

Ručni skeneri:

- Mobilni;
- Jednostavniji za upotrebu;



Skeneri monirani na tripod (stacionarni skeneri):

- Stacionarni;
- Veći stepen automatizacije;
- Fiksna daljina – veća tačnost.



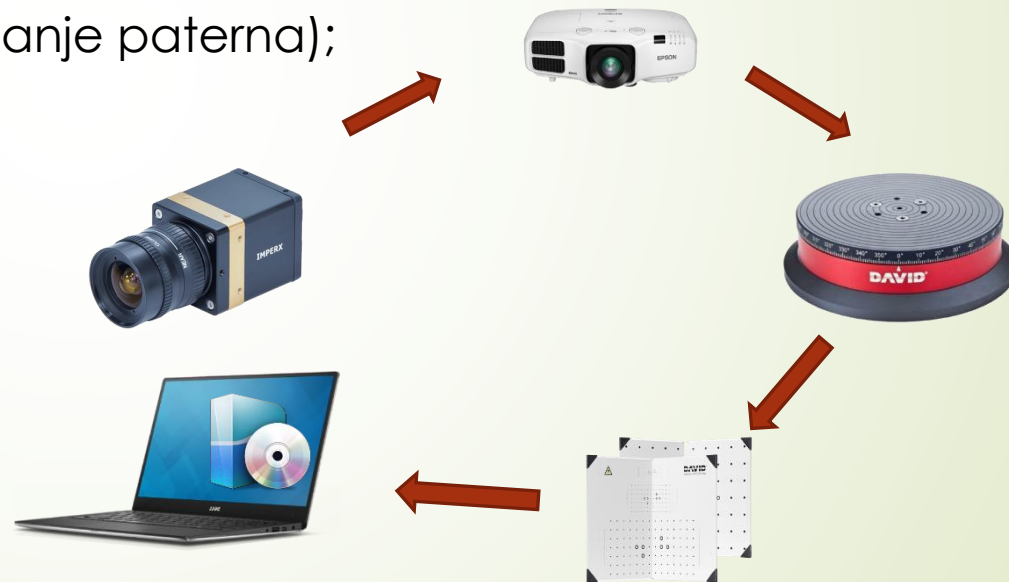
RUČNI SKENERI VS. STACIONARNI SKENERI

- Kod stacionarnih 3D skenera neophodno je da ceo sistem za skeniranje ostane miran prilikom 3D digitalizacije objekta.
- Kod ručnih 3D skenera potrebno je da operater drži skener i da ga pomera oko objekta koji se digitalizuje.
- Iako su ručni skeneri pogodniji za upotrebu, stacionarni 3D skeneri nadmašuju ručne 3D skenere u pogledu tačnosti i rezolucije.
- **Razlog:** Ručni 3D skeneri vrše digitalizaciju poput video kamere, pa je neophodno da se 3D skener kreće oko objekta prilikom 3D digitalizacije, dok stacionarni 3D skeneri ostaju mirni dok vrše 3D digitalizaciju i samim tim dobijaju tačniji rezultati.
- Kod ručnih skenera se nalaze ugrađene dve kamere, dok stacionarni skeneri mogu biti:
 - mono sistem (jedan projektor + jedna kamera) ili
 - stereo sistem (jedan projektor + 2 kamere).

Neophodna oprema za strukturno svetlo (stacionarni skeneri)

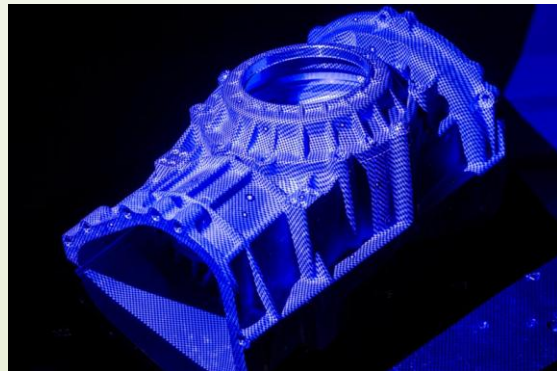
Kod postupka 3D digitalizacije sa struktuiranom svetlošću neophodna je sledeća oprema:

1. Kamera (Web kamera, DSLR fotoapararat, industrijska kamera);
2. Kalibracioni paneli/ploče;
3. Projektor (za projektovanje paterna);
4. Obrtni sto (opciono);
5. Softver.



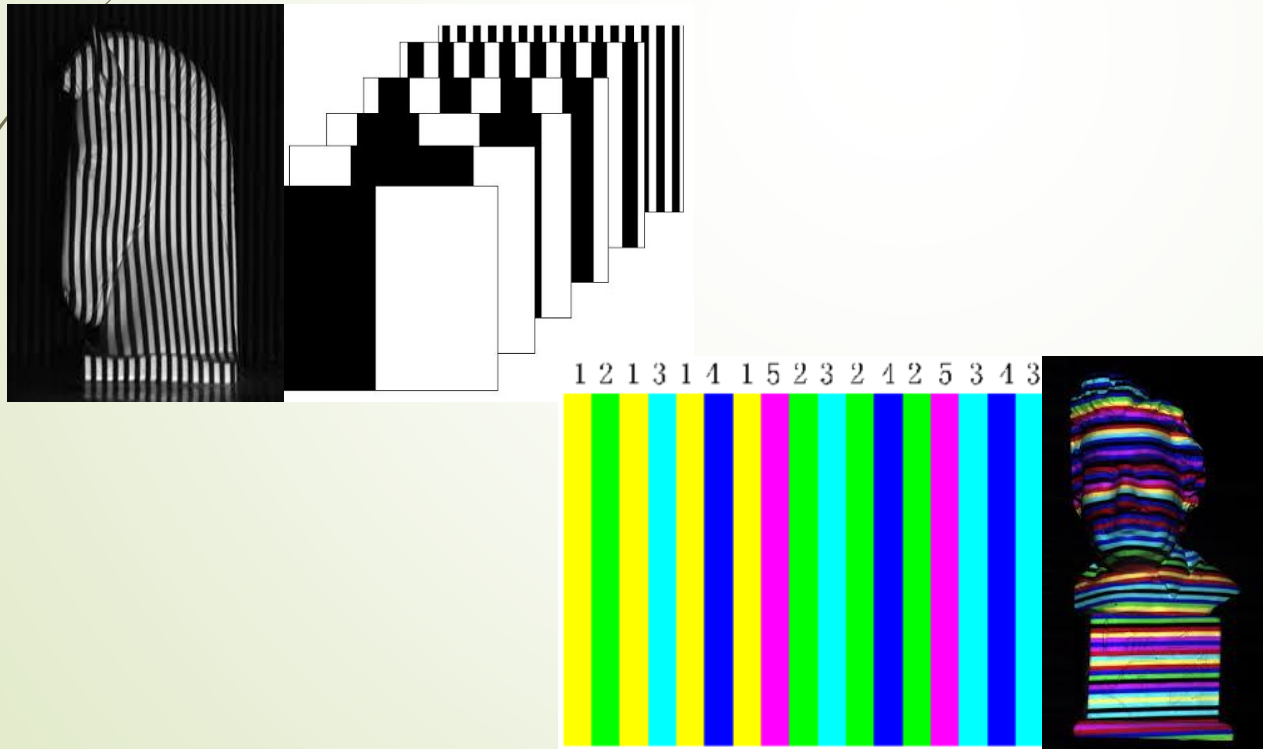
BOJA STRUKTURNOG SVETLA

- ▶ Kod skenera baziranih na strukturalnoj svetlosti danas se koriste plava i bela svetlost.
- ▶ Iako obe vrste svetla omogućavaju efikasnu brzinu i tačnost prilikom akvizicije rezultata, plava svetlost ima nekoliko prednosti u odnosu na belu svetlost:
 - ▶ plava svetlost koristi LED izvor svetlosti - duži vek trajanja;
 - ▶ veća tolerancija za skeniranje u prostoriji koja sadrži dodatne izvore svetlosti;
 - ▶ hladnija radna temperatura u odnosu na belu svetlost.



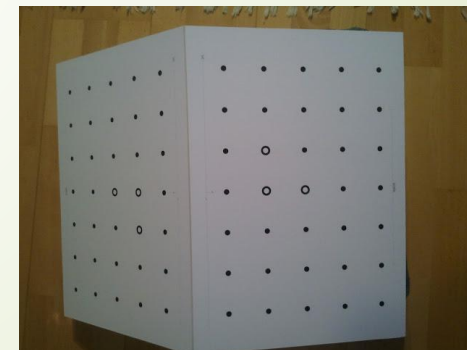
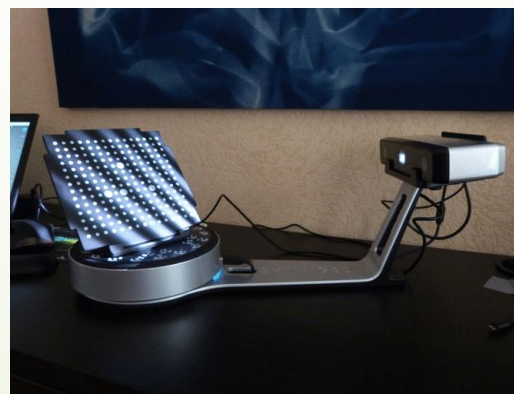
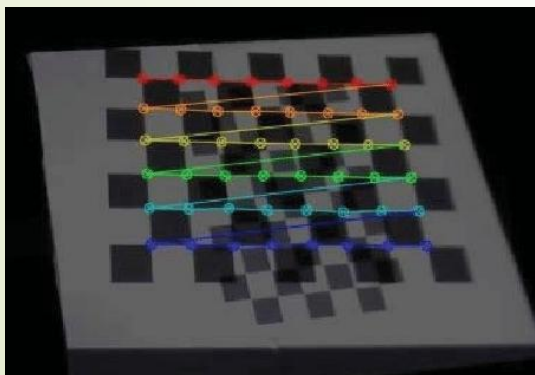
KODIRANI PATERNI

- Postoji više različitih vrsta projektovanih paterna.
- Danas postoje različite vrste projektovanih paterna



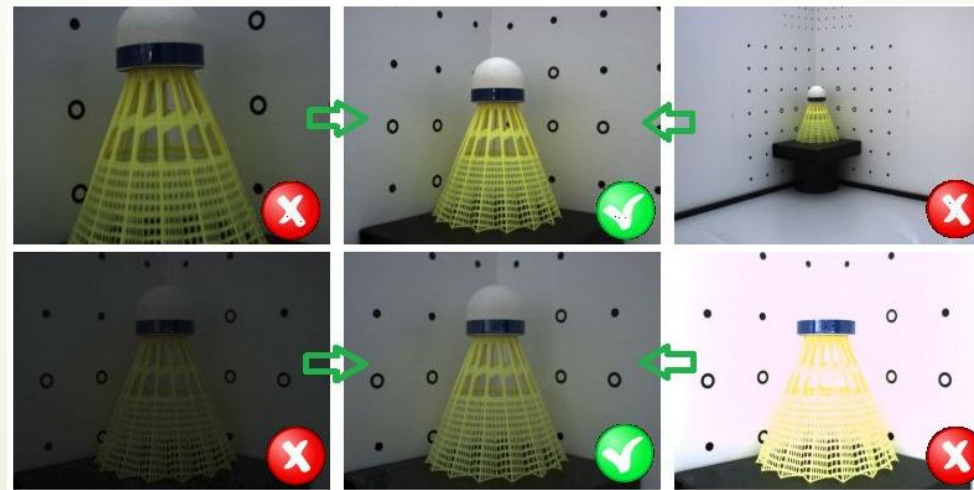
KALIBRACIJA SISTEMA

- Kako bi se mogao sprovesti postupak 3D digitalizacije nekog objekta primenom skenera baziranog na strukturiranoj svetlosti, **neophodno je prvo izvršiti postupak kalibracije.**
- Kod postupka kalibracije, neophodno je, primenom triangulacije, odrediti položaj kamera u odnosu na projektor u trodimenzionalnom prostoru, kao i njihov međusobni ugao.
- Za kalibraciju optičkih mernih uređaja Koriste se **kalibracione ploče (ili kalibracioni paneli)** koje na sebi **sadrže kodirane markere na unapred definisanom rastojanju** koje kamera treba da detektuje.



PODEŠAVANJE KAMERE

- ▶ **Potrebno je podesiti parametre kamere kao što su** rezolucija i format boja, a zatim je potrebno podesiti i ekspoziciju, osvetljenost, kontrast, itd.
- ▶ Podešava se fokus kamere tako da je objekat izoštren na slici. Potrebno je isključiti automatska podešavanja kamere kao što su auto-fokus, auto-ekspozitura, auto-osvetljenost, Face Tracking itd.



Pogodni predmeti za digitalizaciju sa strukturnim skenerom

Objekti koji treba da se digitalizuju primenom skenera baziranih na strukturnoj svetlosti treba da ispune određene uslove kako bi se postigli optimalni rezultati i prikupilo najviše informacija o površini objekta:

- **Površine objekta treba da su matirane** - sjajne površine nisu pogodne usled refleksije koja je projektuje od projektora prema kameri;
- **Površine treba da su neprozirne** - da nisu napravljene od transparentnog materijala (npr. staklo i prozirtna plastika);
- **Poželjno je da su objekt asimetrični** - asimetričnost objekata olakšava poravnavanje parcijalnih skenova kod generisanja 3D modela objekta;
- **Objekti treba da su svetlije boje** - idealni su predmeti koji su bele boje – ovo je bitno zašto što se kod svetlijih objekta bolje vide projektovani binarni paterni, neophodni za uspešnu rekonstrukciju površine objekta.

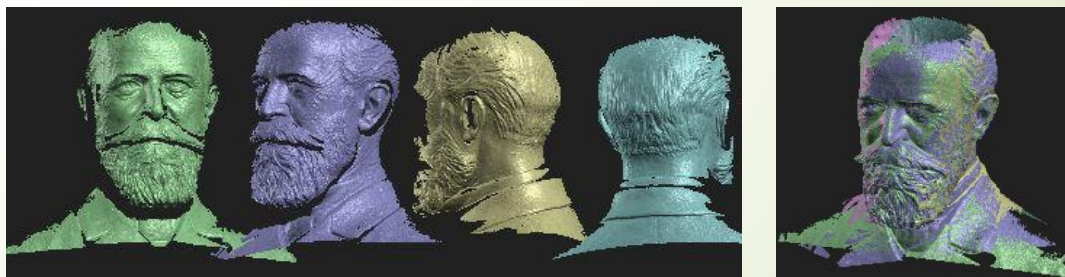


Vreme potrebno za 3D digitalizaciju primenom strukturnog skenera

- ▶ Vreme potrebno za skeniranje objekta može se u velikoj meri razlikovati u zavisnosti od sledećih parametara:
 - ▶ Veličina objekta;
 - ▶ Složenost objekta;
 - ▶ Fizičke karakteristike površine objekta (sjajna površina, matirana površina, monotona površina, itd).

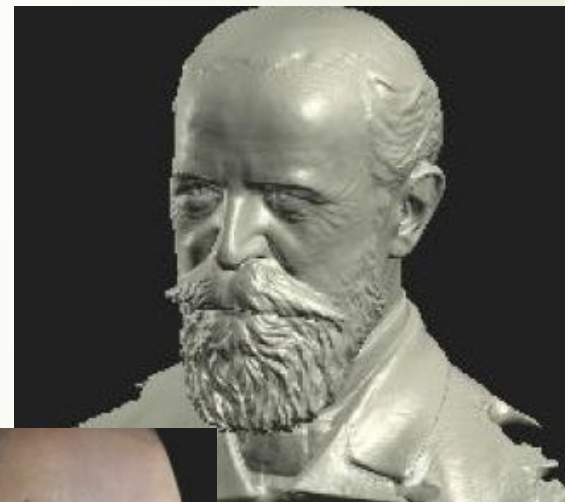
REGISTRACIJA PARCIJALNIH SKENOVA

- ▶ Nakon što se objekat digitalizuje iz nekoliko različitih pozicija, kao rezultat se dobija više različitih parcijalnih skenova koje je neophodno poravnati i preklopiti kako bi se generisala uniformna površina objekta.
- ▶ U mnogim komercijalnim softverima se ovaj postupak vrši u samim softverima za digitalizaciju objekata, međutim registracija skenova se može takođe izvršiti i u drugim softverima.
- ▶ Nakon preklapanja svih skenova vrši se njihovo spajanje u jedan funkcionalni 3D model.
- Najčešće primenjavana metoda za poravnavanje sparcijanih skenova - **Iterative Closest Point – ICP metoda.**



IZVOZ GENERISANIH 3D MODELA

- Kada se izvrši preklapanje svih parcijalnih skenova i kada se spoje u jedan funkcionalni model, generisani 3D modeli se izvoze iz softvera.
- Najčešće se izvoze u STL formatu zapisa, međutim ukoliko sadrže podatke i o teksturi, mogu se izvesti u OBJ formatu zapisa.



PREDNOSTI I NEDOSTACI SKENERA BAZIRANIH NA STRUKTURNOJ SVETLOSTI

PREDNOSTI:

- Brzina;
- Rezolucija;
- Tačnost;
- Velika pokrivenost skenirane površine.

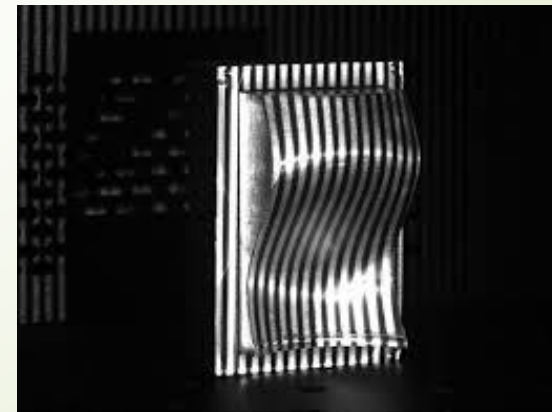


kabine za nanošenje belog praha u spreju



NEDOSTACI:

- Osetljiva na ambijentalne uslove skeniranja;
- Problemi kod skeniranja reflektivnih ili transparentnih površina;
- Često zahteva pripremu površine pre digitalizacije.



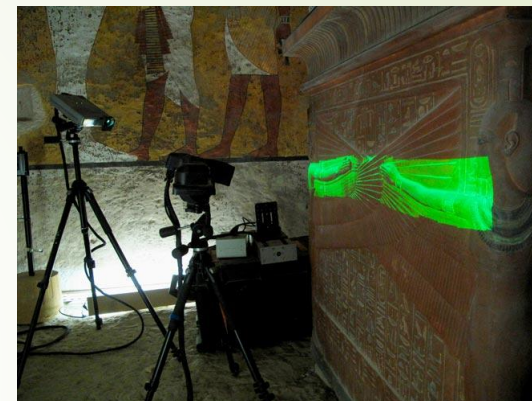
PRIMENA – ANIMACIJA (FILM, TV, ZABAVA)

- 3D digitalizacija za potrebe:
- kreiranja digitalnih 3D modela za filmove i video igrice
- Virtuelne kinematografije.
- U slučajevima kada postoji fizički model, mnogo je brže digitalizovati ga ručno kreirati model pomoću softvera za 3D modeliranje.
- Umetnici često stvaraju fizičke modele onoga što žele i skeniraju ih u digitalni oblik, umesto da direktno stvaraju digitalne modele na računaru.



PRIMENA – ZAŠTITA KULTURNOG NASLEĐA

- Zaštita u oblasti:
 - arheologije,
 - kulture i zaštite spomenika,
 - arhitekture,
 - enterijera,
 - industrijskog nasleđa,
 - religijskih objekata,
 - ...





➔ HVĀLA NA PAŽNJI!