

Приступим

КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ

- A** Сканер
- B** Поворотный стол
- C** Подставка для сканера
- D** Кабель USB 3.0 A
- E** Кабель USB 3.0 B
- F** Светонепроницаемый кожух
- G** Тестовый объект сканирования (утка)



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

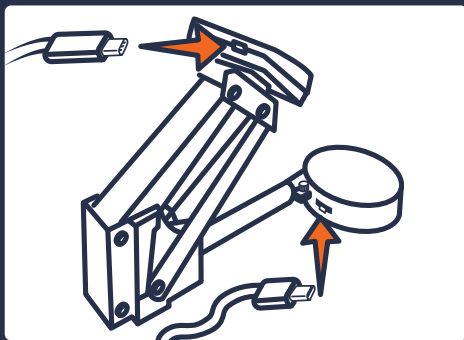
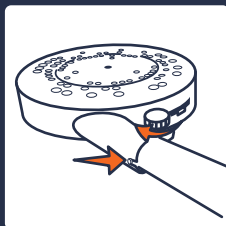
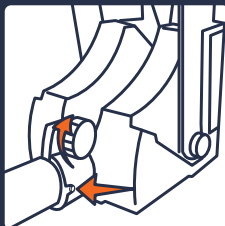
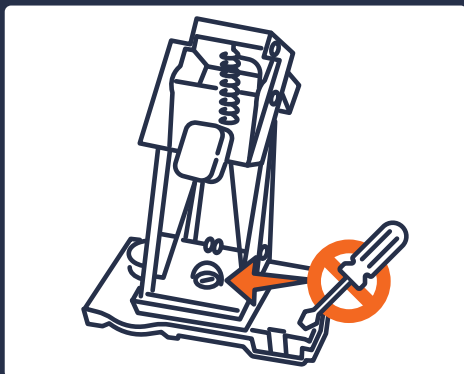
scandimension.com/req



3 СОВЕТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ 3D-СКАНЕРА SOL

- 1** Компьютер должен быть заряжен.
- 2** Используйте порты USB 3.0 (если у вас USB-концентратор, он должен быть заряжен).
- 3** Поместите сканер в кожу и накройте сверху.

1 СБОРКА



3 УСТАНОВКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Загрузите ПО SOL Creator и SOL Viewer:
scandimension.com/softwareinstaller.

Запустите установщик и следуйте инструкциям на экране.

Зарегистрируйте сканер и получайте обновления бесплатно.

3 ПРИСТУПИМ

1. Проверьте, что оборудование правильно собрано, подключено к источнику питания, портам USB 3.0 и интернету.
2. Поместите сканер в кожух и накройте сверху.
3. Откройте SOL Creator и следуйте инструкциям на экране.

Подробное описание вы найдете на странице scandimension.com/getting-started

4 SOL CREATOR

Цикл сканирования.

КАЛИБРОВКА · СКАН · ОБЛАКО ТОЧЕК

ГОТОВО

Калибровка обеспечивает корректную совместную работу сканера и поворотного стола.

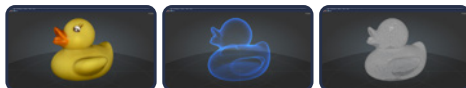
Сканирование — максимум за пять прогонов под разными углами для более точной передачи текстуры.

Создание облака точек — данные из прогонов объединяются в 3D-файл.

5 SOL VIEWER

После создания облака точек 3D-файл открывается в SOL Viewer с расширенными возможностями просмотра.

В SOL Viewer можно сохранять результаты 3D-сканирования и делиться ими.



ТЕСТОВОЕ СКАНИРОВАНИЕ

Советуем начать с тестового объекта (утки).

После одного прогона вы увидите картинку, как на иллюстрации справа.

Если нет, что-то пошло не так.

Убедитесь, что следовали трем советам по использованию 3D-сканера SOL, и попробуйте еще раз.

Если проблемы сохраняются, свяжитесь с нами.
scandimension.com/support



КАКИЕ ОБЪЕКТЫ ВЫБРАТЬ?

Подходящие объекты.

- Матовые
- Непрозрачные
- Асимметричные, с большим количеством точек для выравнивания
- Светлые

Неподходящие объекты.

- Темные *
- Блестящие или отражающие свет *
- Прозрачные *
- Слишком большие или маленькие **
- Симметричные

* Для темных, блестящих и прозрачных объектов используйте матирующий спрей или просто нанесите тонкий слой талька или детской присыпки.

** См. «Размер объектов».

Больше информации и советов вы найдете в базе знаний Scan Dimension:
kb.scandimension.com

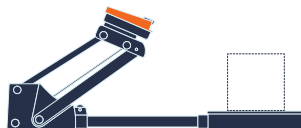
РАЗМЕР ОБЪЕКТОВ

Поворотный стол предназначен для объектов не более 2 кг.

Выберите подходящую позицию в зависимости от размера объекта.

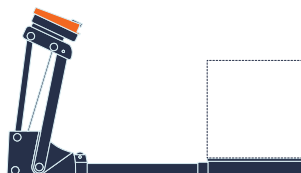
Ближнее положение.

Объекты диаметром 25–100 мм и высотой 30–100 мм.



Дальнее положение *.

Объекты диаметром 70–170 мм и высотой 80–170 мм.



* В дальнем положении точность сканирования может быть ниже.



ИСПЫТАЙТЕ СВОЙ 3D-СКАНЕР SOL