

Geinterviewden



Zelfstandige

- Setup opsteller
- Mensen scannen
- Photogrammetrie

digitalcloning.io

- 3D scanner
- Vastgoed
- Leika laser scanners

meet-het.be

- Landmetingen
- Sites
- BIM modellen

AP immersive lab

- Unreal developer
- Mensen scannen
- High end VR

Cyborn.be

- Regisseur
- Gaming
- Mocap

Conclusies

Gelijkenissen

- Toegang tot locatie op voorhand
 - Inlichten aanwezig
 - Ontruiming indien nodig
- Omgevingsfactoren inkaderen
 - Bewolkte dag voor neutrale belichting
 - Reflectieve voorwerpen bedekken of verwijderen
- Product ecosystemen
 - Software compatibiliteitsproblemen
- Trail-and-error aanpak
 - Verschillende tests
 - 1 variabele aanpassen

Conclusies

Verschillen

- Insteek
 - enkel geometrie scan
 - photogrammetrie
 - animatie
 - volledige toepassing
- Context gebonden
 - Mensen
 - Begeleiding
 - Vaste A of T-pose
 - Beweging
 - Gebouwen
 - Techniek
 - Flyover (drone)
 - handmatig
 - Producten
 - Techniekspecifiek

Conclusies

Verschillen

Context	zelfstandige	digitalcloning	MEET HET	AP immersive lab	Cyborn
Mens	Eigen pose Specifieke casting Bullettime rig Eigen custom setups				Mocap
Gebouw/site					
Object					

Uitdagingen

Compatibiliteiten

Scan-to-BIM

Wachttijden tussen (laser) scans

Omgevingsomstandigheden constant houden

Apparatuur halverwege activiteit controleren

Communicatie vanop afstand

Cost of ownership

Algemeen overzicht

	<50.000	50.000-100.000	>100.000
Geïnterviewde	Zelfstandige	Cyborn AP Immersive Lab Digitalcloning.io	MEET HET
Hardware	DSLR camera's		Leica BLK 360 Leica P40 Leica RTC Leica BLK2GO NavVis
Software	Realitycapture	Unity Unreal Realitycapture	Leica NavVis
Personeel	Alles doe-het-zelf		Scannend personeel, eigen expertises

Cost of ownership

Overzicht in detail

Context	zelfstandige	digitalcloning	MEET HET	AP immersive lab	Cyborn
Hardware	Bullettime rig 500 x 60 = 30.000				Mocap = 2000
Software	Realitycapture = 3.750				
Personeel	Setup = 3.000				

Tips

- Mensen
 - Oneffen kledij
 - Zo puur mogelijk (egaal, zenuwen of inspanning kalmeren)
 - Scannen op 1 dag proberen → menselijke staat constant houden
- Gebouwen
 - Scanbare schaal is naast hardware ook softwareafhankelijk (Unreal)
 - Coördinatie op voorhand intern maar ook extern (te scannen locatie)
 - Matte coating om reflecterende materialen te bedekken
- Assets (producten)
 - Contrasterende achtergrond
 - Op verhoog voor onderzijde