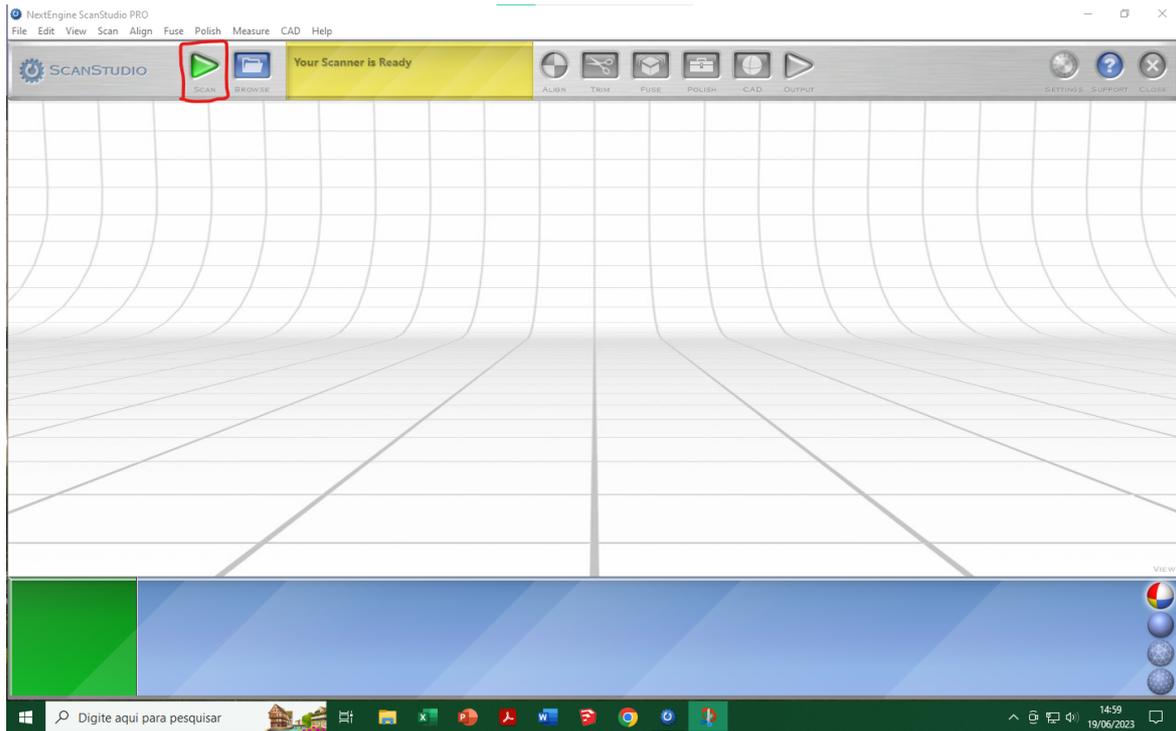


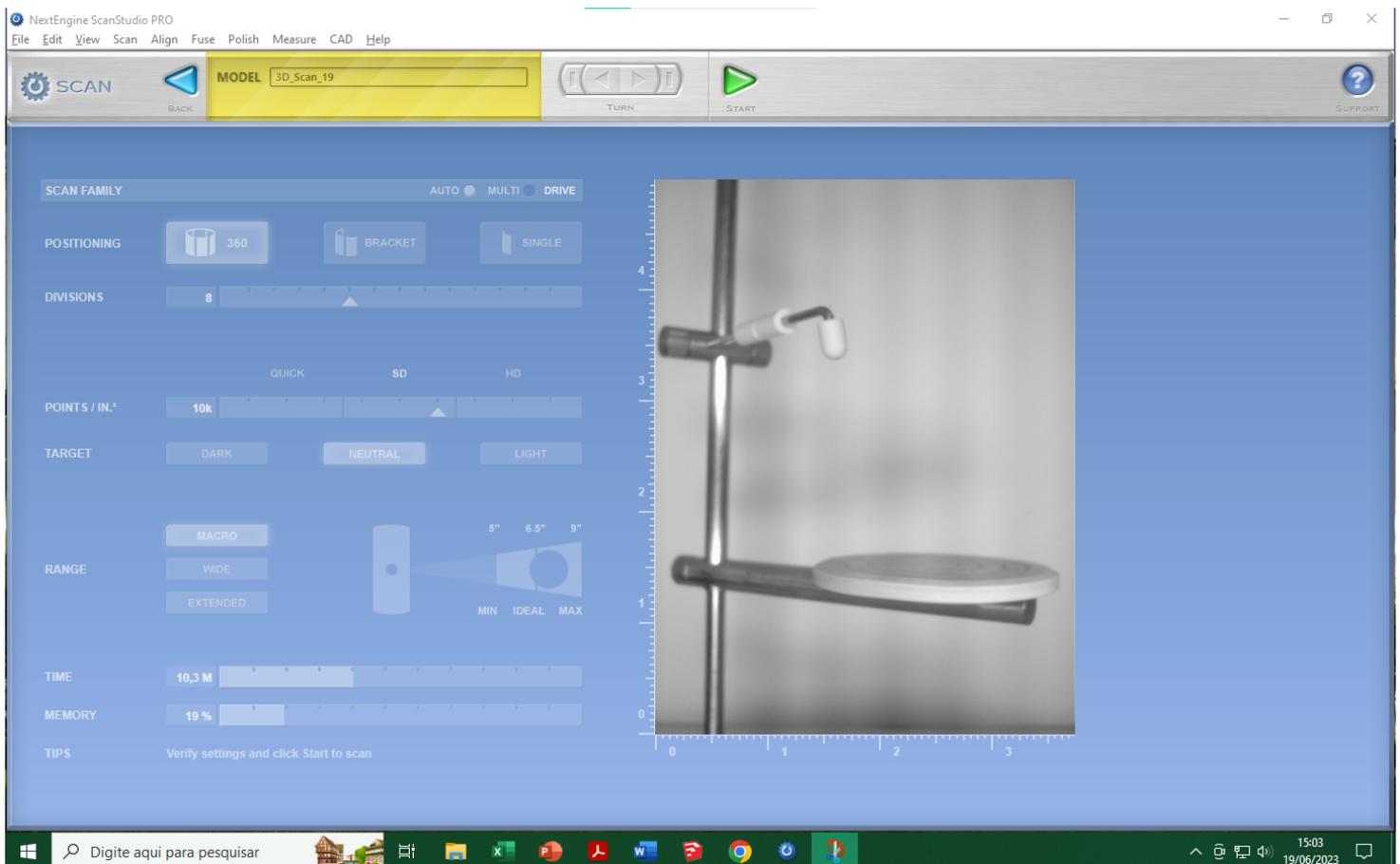
COMO USAR O SCANNER 3D DO LAB MAKER

ETAPA 1 - ENTENDENDO COMO CONFIGURAR O SCANNER

Após abrir o programa ScanStudio no computador, selecione a seta verde “SCAN”, no canto superior esquerdo.



O scanner irá ligar e aparecerá na tela as seguintes configurações:



1) POSITIONING (Posicionamento): Qual parcela do objeto será scaneada.

Na prática, será usado apenas o modo 360.

2) DIVISIONS (Divisões): Quantas imagens individuais serão utilizadas para gerar o modelo.

Mais divisões aumentam a qualidade do modelo e o tempo gasto para scanear.

3) POINTS / IN.² (Pontos por polegada quadrada): Quantidade de pontos que será mapeada para gerar o modelo.

Mais pontos aumentam a qualidade do modelo e o tempo gasto para scanear.

4) TARGET (Alvo): Indica a cor do objeto que será scaneado.

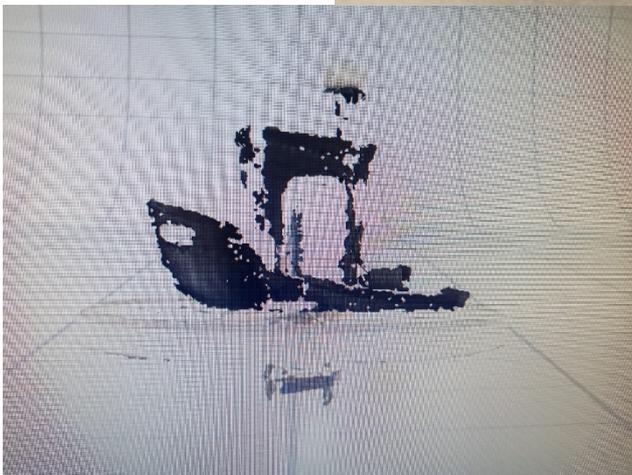
- Dark: Escuro

- Neutral: Neutro

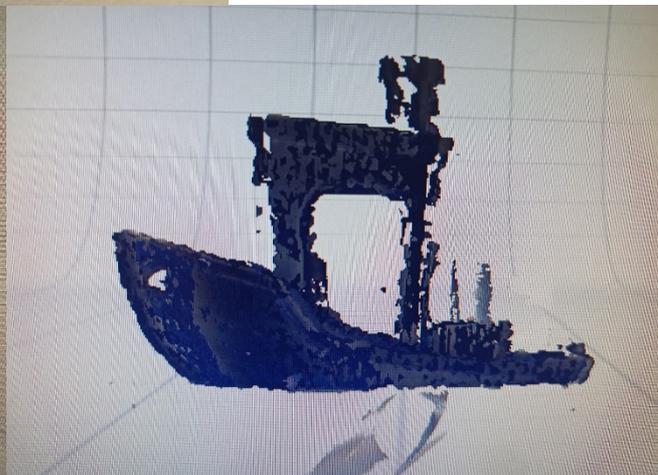
- Light: Claro

Em geral, objetos mais claros (próximos do branco) geram modelos de maior qualidade. Objetos mais escuros (próximos do preto) necessitam de configurações de maior qualidade para compensar. A configuração TARGET visa melhorar a qualidade dos modelos de objetos escuros. Objetos claros são pouco afetados por essa configuração

Exemplo:



MODO NEUTRO



MODO ESCURO

5) RANGE (Alcance): Referente ao tamanho do objeto scaneado.

Na prática, será usado apenas o modo MACRO.

6) TIME – Estimativa de tempo que será gasto para scanear com as configurações selecionadas.

7) MEMORY- Tamanho do arquivo do modelo que será gerado, sendo que 100% representa o tamanho do arquivo de maior qualidade possível

ETAPA 2 - CONFIGURAÇÃO PADRÃO

Ao realizar o 1º scan do objeto, selecione as seguintes opções:

POSITIONING: **360**

DIVISIONS: **8**

POINTS / IN.²: **10k**

TARGET:

- Objeto escuro (preto): Dark
- Objeto claro (branco): Light
- **Outra cor: Neutral**

RANGE: **MACRO**

Esta configuração visa tempo-eficiência para o 1º modelo, garantindo qualidade decente com pouco tempo gasto.

ETAPA 3 - POSICIONAR O OBJETO

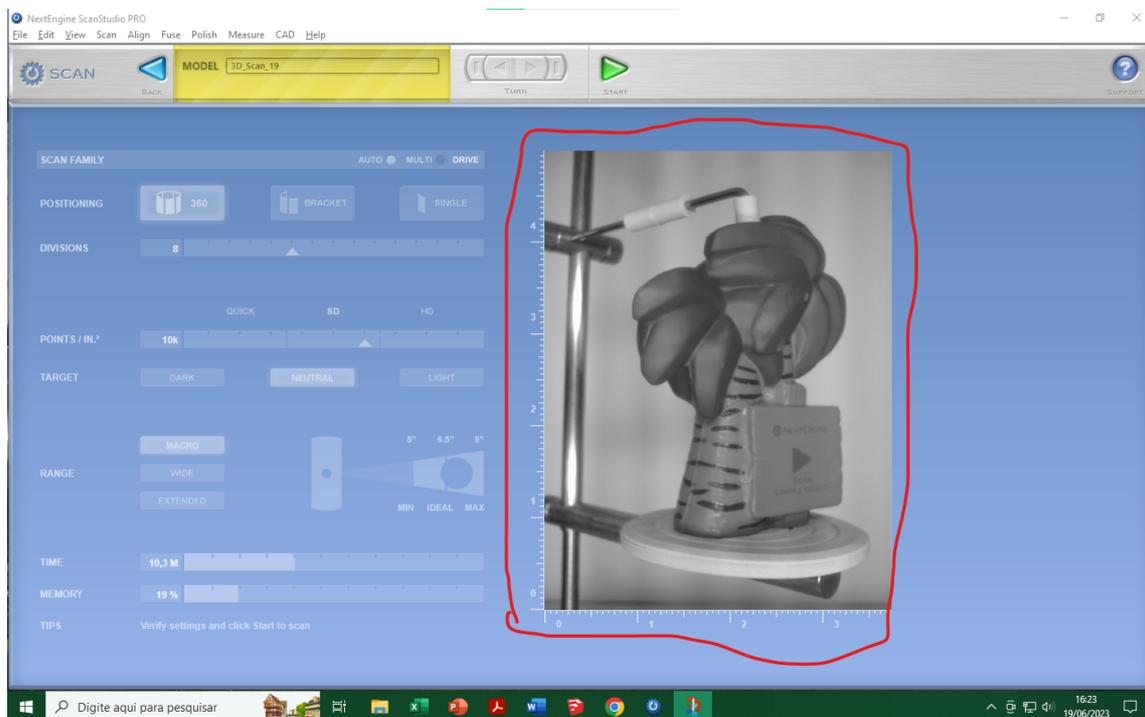
Posicione o objeto no centro da plataforma superior e **prenda-o no lugar com o pino de suporte**

Verifique se o objeto está bem preso, caso contrário ele irá se mexer quando a mesa girar e o modelo perderá qualidade.

Alinh



Ajuste a altura da plataforma superior e a posição lateral da mesa de forma que todo o objeto esteja visível na câmera do scanner (verifique a imagem que aparece no computador)

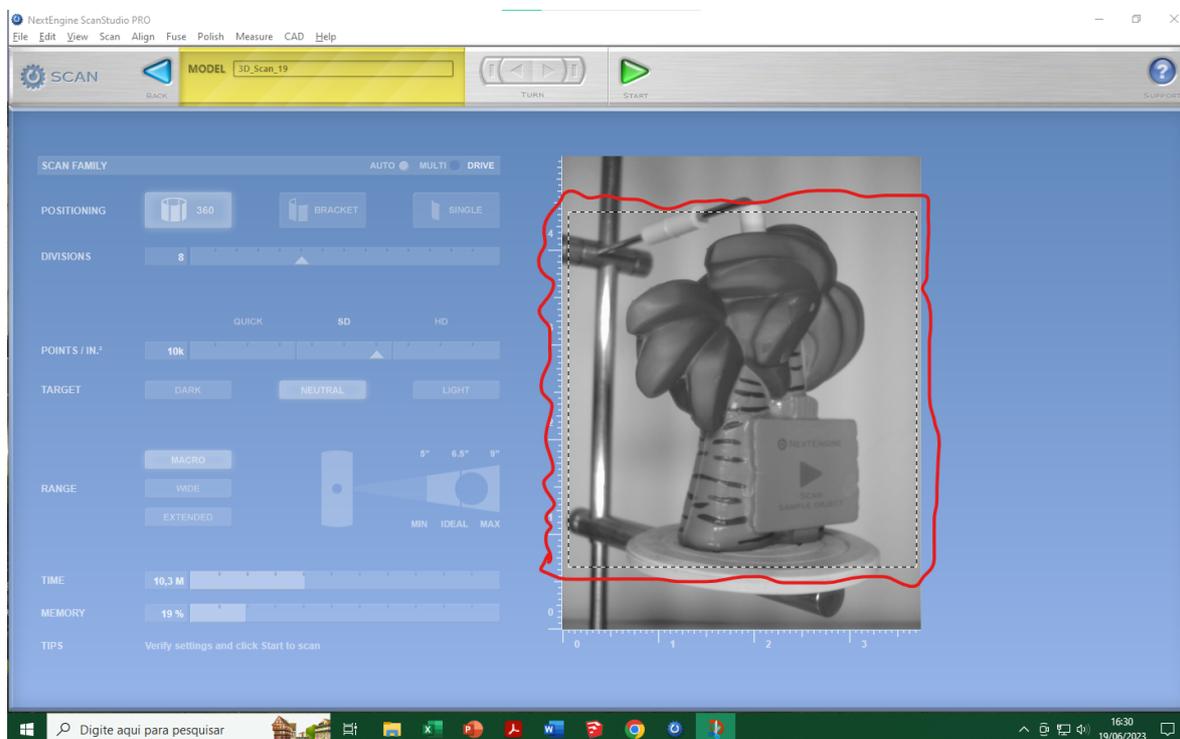


Posicione a mesa de forma que a borda da plataforma superior esteja a 16cm de distância do scanner.

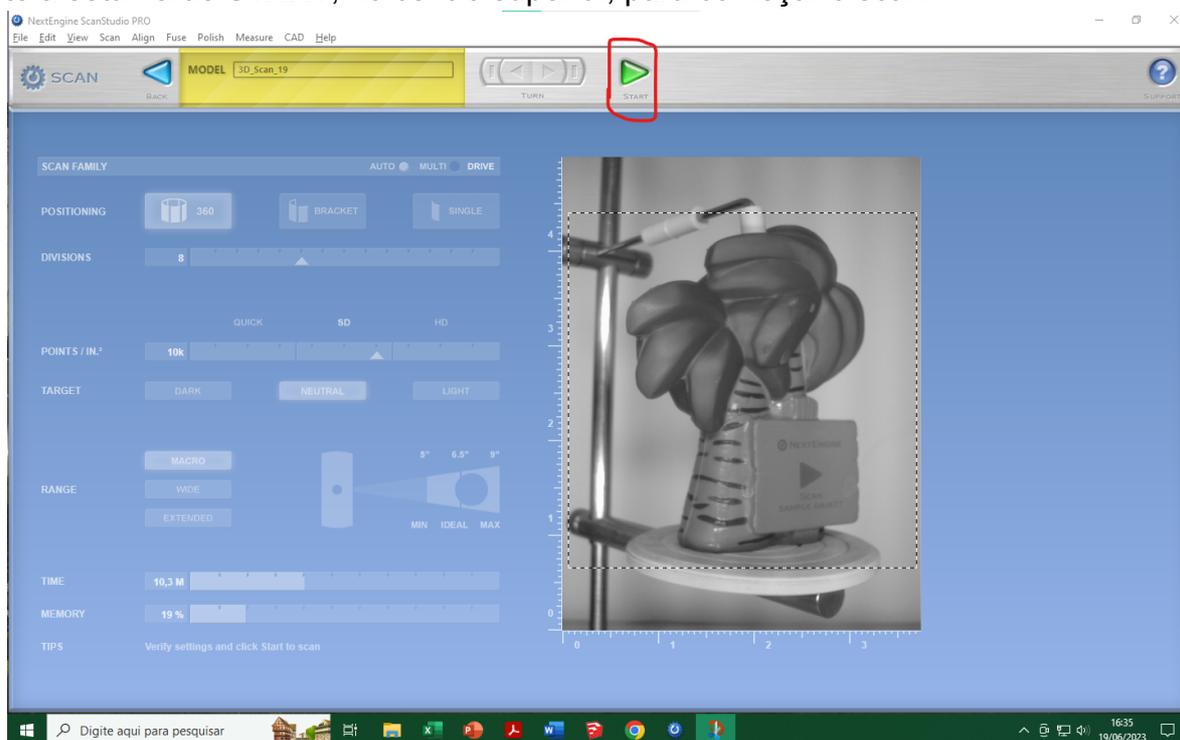
Evite que a barra metálica fique em frente à câmera.



Opcional: Use o mouse para realçar a posição do objeto na câmera. Deixe uma maior distância lateral para levar em conta a rotação do objeto.



Aperte a seta verde **START**, no centro superior, para começar o scan.



O processo levará em média 10 minutos para ser concluído.

ETAPA 4 – VERIFICAÇÃO DE QUALIDADE

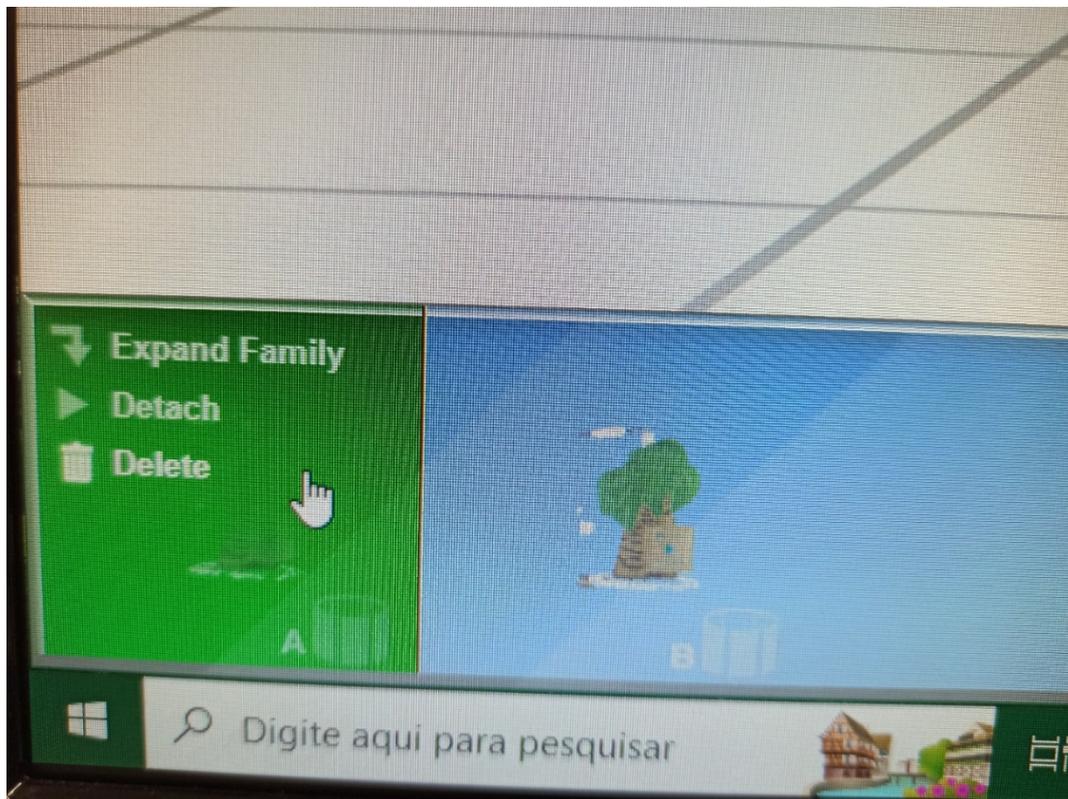
Após o scan ser concluído, use o mouse para rotacionar e inspecionar o modelo gerado.

Caso o modelo não possua a qualidade desejada, aperte o a seta SCAN novamente para configurar outro scan.

Os principais parâmetros que determinam a qualidade do modelo são **DIVISIONS** e **POINTS / IN.²**, logo, para obter outro modelo de maior qualidade, **aumente os valores desses parâmetros**. Comece aumentando o número de divisões para 16, e caso o modelo não apresente melhoras significativas no próximo scan, aumente o número de pontos para o máximo (160k).

Importante lembrar apenas que **quanto maior a qualidade do modelo, maior o tempo gasto para realizar o scan**, portanto utilizar a qualidade máxima imediatamente nem sempre é eficiente.

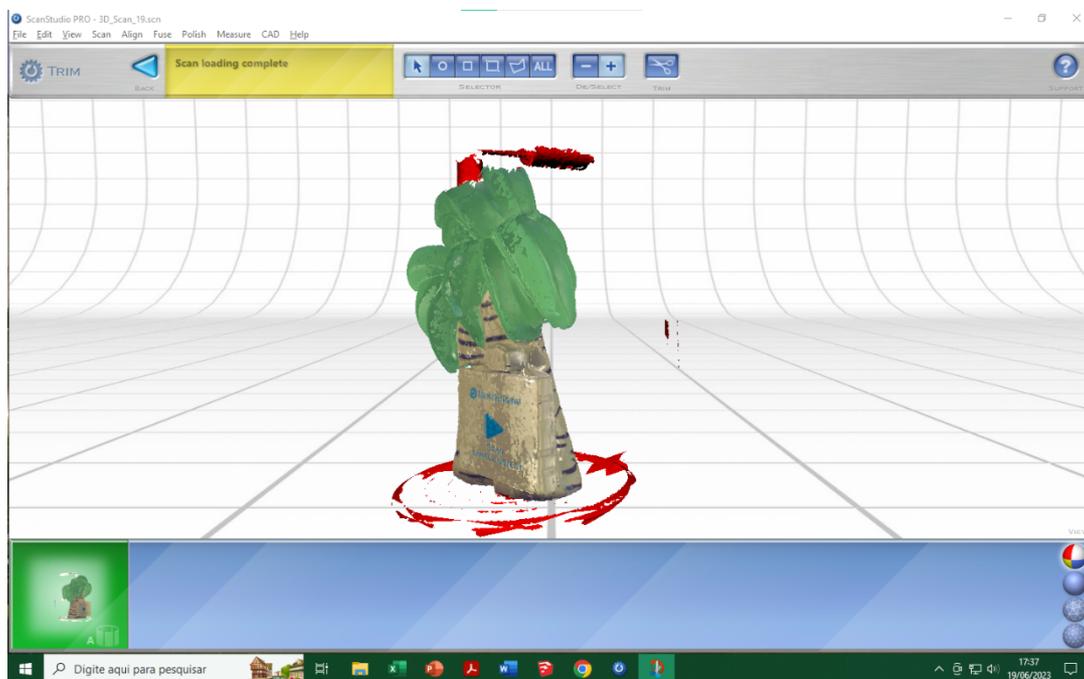
Quando obtiver um novo modelo, caso deseje descartar o antigo, clique no modelo antigo com o botão direito e selecione DELETE para apagá-lo.



ETAPA 5 – LIMPEZA

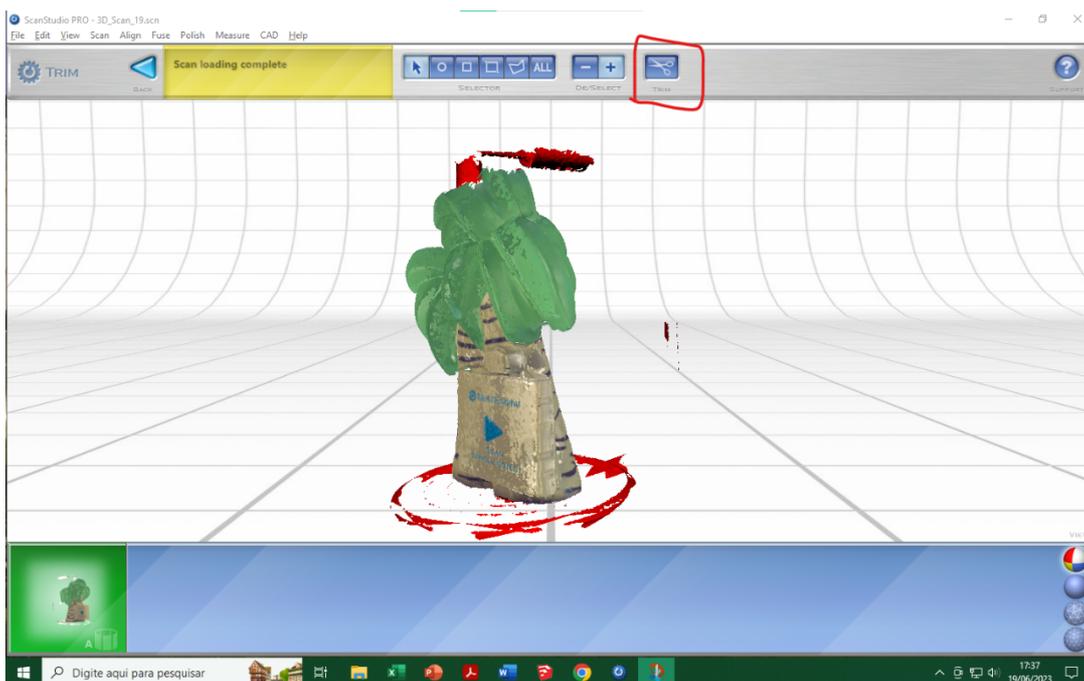
Quando obtiver um modelo de boa qualidade, selecione-o e **clique na tesoura azul TRIM no centro superior.**

Utilize o pincel circular (o) para selecionar quaisquer excessos existentes no seu modelo (como a plataforma, a barra, o pino, entre outras peças indesejadas).



Caso deseje desfazer uma marcação errada, selecione o modo (-), desmarque a região selecionada e retorne para o modo (+).

Apague os excessos com a tesoura azul TRIM.





O modelo agora está pronto para sofrer Fuse.