



SOL® 3D scanner

Erste Schritte

WAS IST IN DER BOX

- A Scanner
- B Drehteller
- C Scanner-Ständer
- D USB-Kabel 3.0 A
- E USB-Kabel 3.0 B
- F Zelt zur Verdunkelung
- G Scan-Objekt zum Testen (Ente)



SCAN DIMENSION®

SYSTEMANFORDERUNGEN

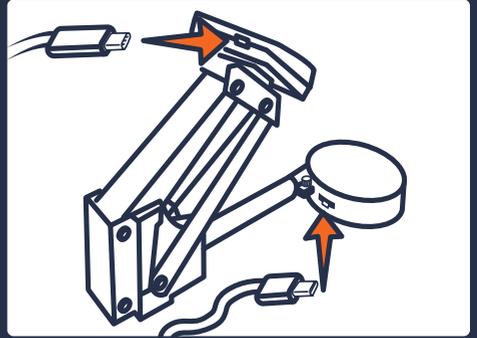
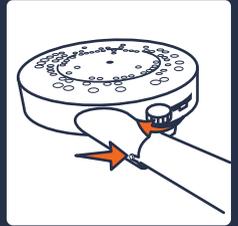
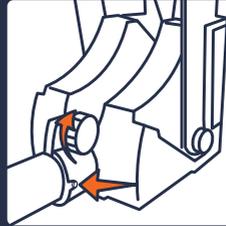
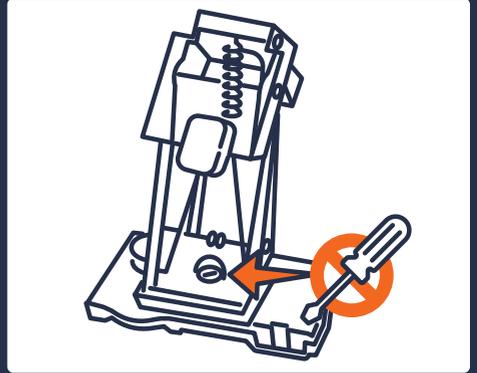
scandimension.com/req



3 TIPPS FÜR ERFOLGREICHE 3D-SCANS MIT SOL

- 1** Achten Sie auf die Stromversorgung Ihres Computers.
- 2** Verwenden Sie USB-3.0-Anschlüsse (wird ein USB-Hub benötigt, muss dieses angeschlossen werden).
- 3** Platzieren Sie den Scanner im Zelt, und decken Sie ihn mit dem Tuch ab.

1 HARDWARE-ZUSAMMENBAU



2 SOFTWARE-INSTALLATION

Laden Sie die Software SOL Creator und SOL Viewer unter dem folgenden Link herunter:
scandimension.com/softwareinstaller

Führen Sie den Installer aus und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Registrieren Sie Ihren Scanner, um in Zukunft kostenlose Updates zu erhalten.

3 ERSTE SCHRITTE

1. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Hardware ordnungsgemäß zusammengebaut wurde, an Strom und USB-3.0-Ports angeschlossen ist und über eine Verbindung zum Internet verfügt.
2. Platzieren Sie den Scanner im Zelt, und decken Sie ihn mit dem Tuch ab.
3. Führen Sie SOL Creator aus und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Weitere Informationen zur Software finden Sie unter: scandimension.com/getting-started

4 SOL CREATOR

Kurz gesagt geschieht Folgendes:

KALIBRIEREN · SCANNEN · VERNETZEN

FERTIG

Kalibrierung – Sorgt dafür, dass Scanner und Drehteller richtig zusammenarbeiten.

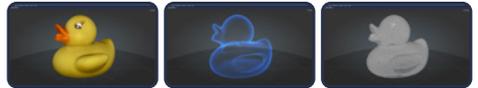
Scan – In fünf Scanvorgängen wird das Objekt aus verschiedenen Blickwinkeln erfasst, um die Textur zu optimieren.

Vernetzung – Hier werden die verschiedenen Informationen aus den Scanvorgängen zu einer 3D-Datei kombiniert.

5 SOL VIEWER

Nach der Vernetzung wird die neue 3D-Datei in SOL Viewer geöffnet. Hier haben Sie Zugriff auf erweiterte Anzeigoptionen.

Schließlich ermöglicht Ihnen SOL Viewer die Speicherung und Weitergabe Ihrer 3D-Scans.



TEST-SCAN

Wir empfehlen, dass Sie als erstes das beigegefügte Testobjekt scannen, eine Ente.

Das Ergebnis sollte nach einem Scanvorgang etwa wie das Bild hier rechts aussehen.

Falls nicht, ist im Vorgang wohl etwas schiefgelaufen. Lesen Sie sich bitte nochmal „3 Tipps für einen erfolgreichen 3D-Scan mit SOL“ durch und versuchen Sie es erneut.

Sollten Sie dann immer noch Probleme haben, helfen wir Ihnen gerne weiter:
scandimension.com/support



LÄSST SICH DAS SCANNEN?

Objekte, die sich gut scannen lassen, sind:

- Matt
- Opak
- Asymmetrisch, mit ausreichend Merkmalen für die Scan-Ausrichtung.
- Hell

Objekte, die bei Scans Probleme verursachen, sind:

- Dunkel*
- Glänzend oder spiegelnd*
- Durchscheinend oder transparent*
- Zu klein oder zu groß*
- Symmetrisch

* Sie können dunkle, glänzende oder transparente Objekte vor dem Scan mit Entwicklerspray besprühen. Eventuell hilft auch schon eine feine Schicht Talkum- bzw. Babypuder.

** Siehe „Objektgrößen“

In der Wissensdatenbank von Scan Dimension erhalten Sie weitere Antworten und Hilfestellung:
kb.scandimension.com



OBJEKTGRÖSSEN

Maximales Scan-Gewicht auf dem Drehteller: 2 Kg.

Achten Sie auf die richtige Scanner-Position, abhängig von der Größe Ihres Objekts.

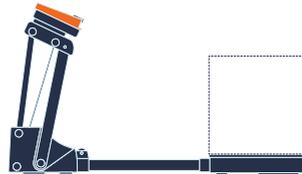
Nahe Scanner-Position:

Objekte von 25–100 mm Durchmesser und 30–100mm Höhe.



Weite* Scanner-Position:

Objekte von 70–170 mm Durchmesser und 80–170 mm Höhe.



*Scans in der weiten Position sind unter Umständen weniger genau.

VIEL SPASS MIT IHREM SOL 3D-SCANNER