

# Die Microsoft Kinect als 3D-Objektscanner

Thema:

Die Microsoft Kinect als 3D-Objektscanner

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Microsoft, Kinect, 3D, Scanner, Digitalisierung

angelegt:

2012-06-21

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

## Beschreibung

**Ausgangssituation:** 3D-Scanner sind eine bequeme Alternative zu manuellem Modellieren. Die entsprechende Hard- und Software ist derzeit aber relativ kostspielig.

**Problemstellung:** Die Microsoft Kinect ist in der Lage plastische Objekte zu erfassen und vom Hintergrund zu separieren. Wie kann man diese Technik nutzen, um Objekte als 3D-Modell zu erfassen.

**Zielsetzung:** Umsetzung eines primitiven 3D-Scanners mit Hilfe der Microsoft Kinect. Bauen Sie dabei auf bestehenden Open-Source-Lösungen auf und optimieren Sie die Verarbeitung. Worauf muss geachtet werden und welche Faktoren sind für ein optimales Ergebnis verantwortlich?

**Voraussetzungen:** Umgang mit der Kinect. Erfahrung in Computergrafik und im 3D-Bereich.

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:

[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/die\\_microsoft\\_kinect\\_als\\_3d-objektscanner](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/die_microsoft_kinect_als_3d-objektscanner)

Last update: **11.01.2023 15:19**

