

# Random tips

Je kunt met je de camera van je telefoon of tablet foto's maken en deze inladen in software die vervolgens deze foto's omzet naar een scan.

Je kunt daarvoor je camera app gebruiken of een 3Dscan app zoals [3DScannerApp](#) (ios) of [Scaniverse](#) (iOS of android) die je kunnen helpen als guide om de juiste strategie/route (opeenvolgende foto's of overlap) te volgen voor het fotograferen.

Als je met photogrammetry (meerdere foto's maken en daarna processen in software zoals Abound) een scan wilt maken:

- Zet je wit balans en focus op automatisch
- Raw kwaliteit voor goede scan
  - Groot mogelijke scherpte diepte met zo klein mogelijke diafragma want je wilt **geen** geblurde achtergrond. De achtergrond informatie is nodig om de juiste diepte referentie te kunnen maken bij het verwerken van de foto's.
  - Omgeving niet leeg. De achtergrond is nodig voor referentie tijdens het verwerken tpt 3D scan.
  - 20% overlap tussen je foto's
  - Maak bogen om je onderwerp tijdens het fotograferen

Tools om je foto's te verwerken tot scan:

[Abound](#) (online) of [RealityCapture](#) (software)

Afhankelijk van waar je je 3D scan voor wilt gebruiken is het handig om rekening te houden met de hoeveelheid polygonen die de scan heeft. Dit zou je kunnen uitleggen als de resolutie van de scan en details die de scan heeft. Hoe meer hoe groter het bestand en hoe zwaarder om in te laden in sommige toepassingen. Voor 3D printen zou je een hoge polygon dichtheid willen. Voor VR juiste en lage want VR wordt continu live gerenderd. Dan zorgt minder polygonen voor een snelle weergave. (lowpoly)

Deze website is heel uitgebreid en leerzaam:

<https://dev.epicgames.com/community/learning/courses/blA/unreal-engine-capturing-reality-photogrammetry-basics-by-quixel/r222/unreal-engine-capturing-reality-an-introduction-to-photogrammetry>

---

Revision #5

Created 10 June 2025 09:27:57 by Simone

Updated 25 June 2025 14:00:23 by Tjerk