



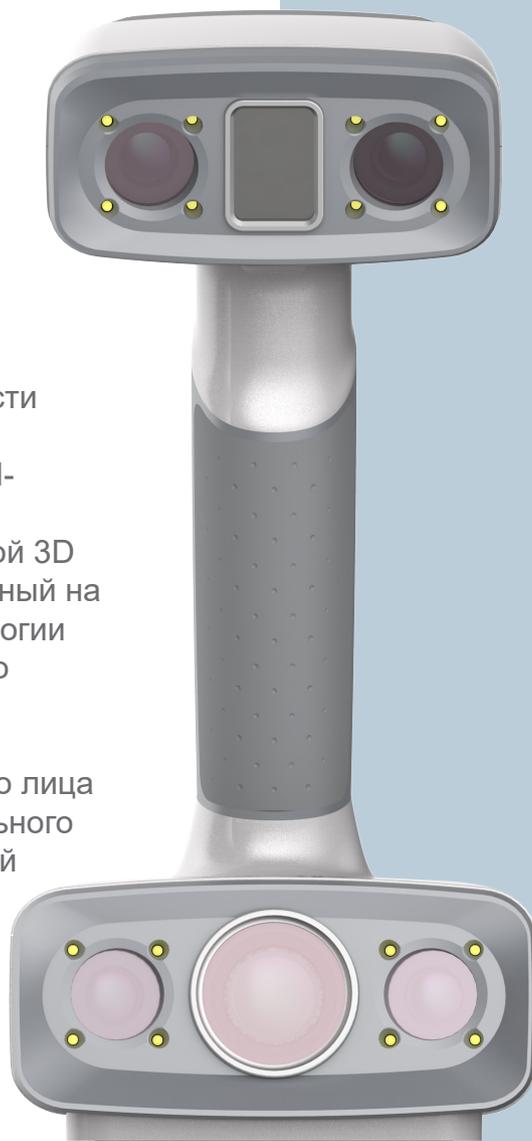
SHINING 3D®



EinScan H

Гибридный 3D сканер со светодиодным и инфракрасным источником света

Благодаря накопленному техническому опыту в области технологии 3D-видения за более чем десятилетие, SHINING 3D представляет свой новый разработанный ручной 3D сканер, EinScan H. Основанный на гибридной структуре технологии светодиодного и невидимого инфракрасного света, EinScan H делает сканирование человеческого лица более комфортным без сильного света. Благодаря встроенной цветной камере и большому полю зрения, EinScan H обеспечивает высококачественные 3D данные с полным цветом, готовых к использованию за считанные минуты.



ПРИМЕНЕНИЯ

ИСКУССТВО И НАСЛЕДИЕ
Дизайн цифровой скульптуры

**СУДЕБНО-МЕДИЦИНСКАЯ
ЭКСПЕРТИЗА**
Анализ и архивирование
доказательств

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
VR/AR**

КАСТОМИЗАЦИЯ
Кастомизация потребительских
товаров на заказ

ЗДРАВООХРАНЕНИЕ
Ортопедия и протезирование,
пластическая хирургия, цифровая
диагностика и лечение

ЦИФРОВЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
Анимация и игры

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ И ПРОСТОЙ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ



ИНФРАКРАСНЫЙ И СТРУКТУРИРОВАННЫЙ СВЕТ ГИБРИДНЫЙ ИСТОЧНИК СВЕТА



Технология источника света с гибридной структурой, объединяющая светодиодный структурированный свет и невидимый инфракрасный свет в одном устройстве и добавляющая расширенную интеллектуальную предварительную настройку в различных режимах сканирования, позволяет выполнять 3D сканирование в широком спектре применений и способствует популяризации портативной технологии 3D сканирования.

БЫСТРОЕ СКАНИРОВАНИЕ



Скорость сканирования до 1 200 000 точек / с и большое поле обзора 420 * 440 мм обеспечивают быстрое 3D сканирование объектов большого размера. Оптимизированный алгоритм выравнивания обеспечивает эффективное выравнивание, несмотря на небольшие перемещения сканируемого объекта или человека.

ПОРТАТИВНОЕ И ПРОСТОЕ УПРАВЛЕНИЕ



Программное обеспечение интуитивно понятно и удобно в использовании, легкое в использовании как для профессиональных пользователей, так и для начинающих.

ГОТОВОЕ РЕШЕНИЕ ДЛЯ СКАНА ЧЕЛОВЕКА

ЭПОХА СКАНИРОВАНИЯ ВОЛОС



Невидимый источник инфракрасного света обеспечивает надежное решение проблемы обнаружения объектов темного цвета и позволяет легко сканировать волосы.

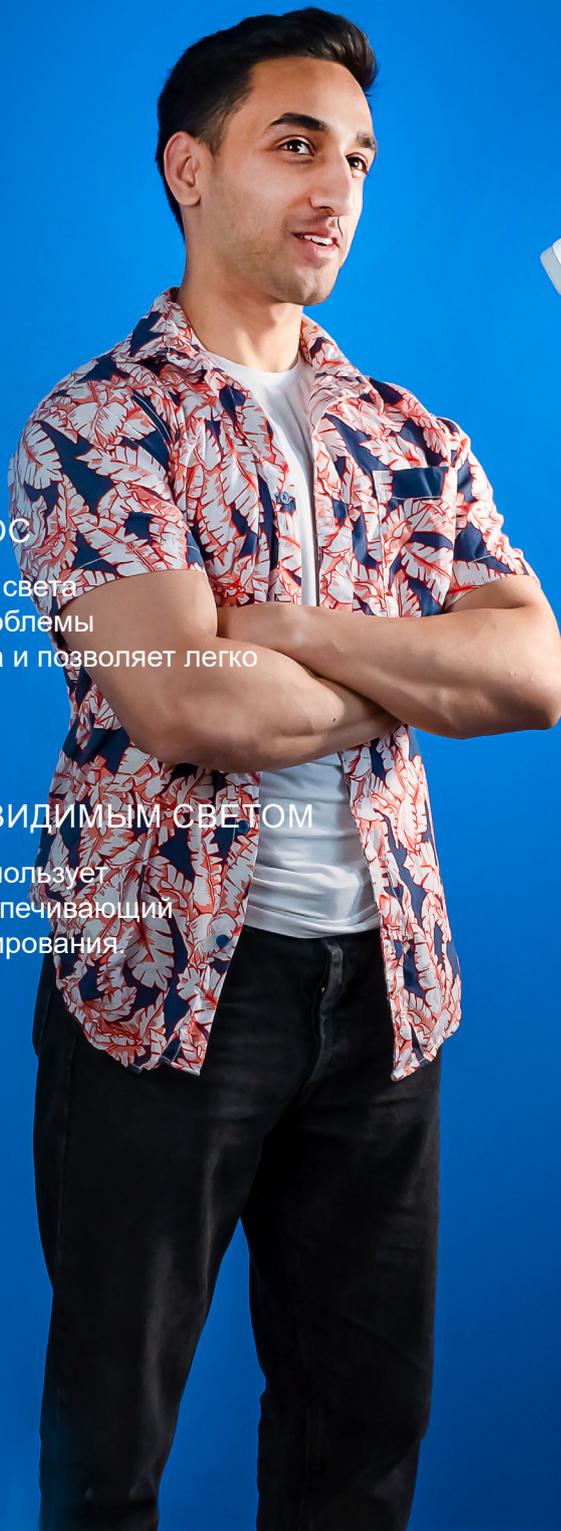
ОПЫТ 3D СКАНИРОВАНИЯ НЕВИДИМЫМ СВЕТОМ



Новый режим сканирования лица использует невидимый инфракрасный свет, обеспечивающий безопасный и удобный процесс сканирования.



Пример скана



АУТЕНТИЧНЫЙ ЗАХВАТ ЦВЕТА



ПОЛНОЦВЕТНОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

Встроенная цветная камера поддерживает полноцветный захват текстур и выравнивание по текстуре.



МЕЛКИЕ ДЕТАЛИЗАЦИИ

Впечатляющее высокое разрешение достигает 0,25 мм. Einscan H фиксирует полную геометрию объектов, таких как произведения искусства или мебель, с мельчайшими деталями. Высокая точность отсканированных данных до 0,05 мм и объемная точность 0,1 мм/м повышают точность 3D моделирования в плотном облаке точек или полигональных сетках.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

EinScan H

Режим сканирования	Standard Scan	Body Scan	Face Scan
Источник света	Белый свет, видимый		Инфракрасный свет, невидимый
Безопасность	Безопасный для глаз		Класс I(Безопасный для глаз)
Точность сканирования	До 0,05мм		До 0,06мм
Объемная точность*	0.05+0.1мм/м		/
Скорость сканирования	1,200,000 точек/с, 20кадр		720,000 точек/с, 20кадр
Метод выравнивания	Геометрия, маркер, текстура, гибрид		Геометрия
Частота кадров		55кадров	
Рабочая дистанция		470мм	
Глубина резкости	200-700мм		200-1500мм
Макс FOV	420*440мм		780*900мм
Расстояние между точками	0.25-3мм		0.5-3мм
Встроенная цветная камера		Есть	
Сканирование текстур		Есть	
Интерфейс		USB3.0	
Формат файлов		OBJ, STL, PLY, P3, 3MF	
Габариты		108мм*110мм*237мм	
Вес		703г	
Сертификаты		CE, FCC, ROHS, WEEE, KC	
Системные требования	OS:Win10, 64 bit; Graphics card: NVIDIA GTX1080 and higher; Video memory: ≥4GB; Processor: I7-8700; Memory: ≥32GB		

* Объемная точность показывает соотношение точности 3D данных и размеров объекта; точность снижается на 0,1 мм на каждые 100 см (standard scan & body scan). Конечное значение выводится путем измерения центра сферы при выравнивании по маркеру.