

# SCANBULL®

## QUICKCAP®

- **Automatische ScanSystem – Ansteuerung**  
Durch den Software ausgelösten Scanstart, wird der Aufnahmevorgang automatisch ausgelöst
- **Automatische Kameraansteuerung**  
Die Auslösung der Kamera erfolgt automatisch über die Software
- **Automatische Speicherung der Ausgangsaufnahmen**  
Die erzeugten Aufnahmen werden automatisch auf den PC übertragen und in den für die weiteren Berechnungen erforderlichen Projektordner gespeichert
- **Cutter Funktion**  
Mit dem Cutter können Sie das fertige 3D Modell beschneiden, um z.B. an den Rändern überflüssige Bildanteile zu entfernen
- **Lasso Funktion**  
Um die manuellen Segmentierung zu vereinfachen, können Sie das Lasso benutzen. Hiermit wird die rote Maske begrenzt. Eine weitere Segmentierung findet manuell statt
- **Zoomfunktion**  
Individuelle Einstellung der Darstellungsgröße
- **Komperator**  
Differenzbildverfahren
- **Greenbox**  
Farbwerte –Extraktionsverfahren im Verhältnis Hintergrund zu Objekt
- **Cleaner**  
Beseitigung kleinerer Pixelhaufen innerhalb und außerhalb des Objekts
- **2te Achse**  
X-Y Achsenaufnahme und Verschmelzung
- **3D Animationsmodus**  
Animation beweglicher Objektteile
- **Export der Einzelbilder (TIF)**  
Automatisches Laden der Bilddaten, Umwandlung in TIF, Speicherung in Bildordner
- **Objekttyp: Inhärente 3D Box Animation**  
Die Objektdaten werden in der 3d Box berechnet und gesichert

### QuickCap® Basic

### QuickCap® Professional

### QuickCap® Enterprise

### QuickCap® Evolution

### QuickCap® Evolution X3M

# SCANBULL®

## QUICKCAP®

- **automatic Scan system control**  
Scan starts by the software and the admission process is automatically released
- **Automatic camera control**  
the release of the camera automatically occurs by the software
- **Automatic storage of the source admissions**  
the generated admissions will be automatically transferred, picture by picture, on the pc and will be saved in the needed project folder for further calculations
- **Cutter function**  
with the cutter you can cut the ready 3D model to remove superfluous picture shares in the edges e. g.
- **Lasso function**  
to simplify the manual segmentation you can use the lasso. Herewith the red mask is limited. A further segmentation will be done manuel
- **Zoom function**  
Individual setting of the representation size in the second level
- **Comparator**  
Full automatic exemption method calculation
- **Greenbox**  
Chromaticity-extraction process proportionately: background to object
- **Cleaner**  
Particulate matter removal within and beyond the object
- **2nd axis**  
X-Y axis carrying and fusion
- **3D animation modus**  
Animation of movably objects
- **Export of the images**  
Automatic loading if the image data, data change in TIF, storage in image folder
- **object type: Inherent 3D box animation**  
The object data are calculated and saved in the 3D box

### QuickCap® Basic

### QuickCap® Professional

### QuickCap® Enterprise

### QuickCap® Evolution

### QuickCap® Evolution X3M

# SCANBULL®

## SCANWARE®

- Polygone: max. 3.000
- Polygone: max. 30.000
- Polygone: max. 90.000
- Polygon, Mesh, Punktwolke, Textur  
Darstellung einer Objektoberfläche durch ein Netz von Polygonen.

**Polygone:** Polygonale Darstellung  
**Mesh:** Oberfläche geschlossen ohne Textur.  
**Punktwolke:** Darstellung in Punkten.  
**Textur:** Bildinformationen.

- **MARLIN 3D Editor**
- Keyframe Animation
- Textur und View Point Editor
- Polygon Editor
- Rendering intern

3D Editor von ScanBull zur Nachbearbeitung von 3D Objekten. Marlin gestattet die Erstellung einfacher Animationen, die Nachbearbeitung der Fototextur unmittelbar auf dem 3D Modell, und die Erstellung von 3D ActionMaps™.

**3D ActionMap™:** Patentverfahren zur pixelgenauen Zuordnung von Aktionen zu Regionen eines 3D Modells.

**Rendering intern:** Oberflächenglättung Textur und View  
**Point Editor:** Oberflächeninformation eines Objektes bzw. seines Modells.

Die Textur beschreibt lokale Farbwerte eines Objektes. Abbildung von Oberflächen-(Farb) informationen eines Objektes auf die Modelloberfläche zur Visualisierung des Modells.

- **Objektmischung: zweifach/automatisch**  
Die erzeugten Daten, Zuordnungen und Rauminformationen werden aus der X+Y Achse (1ter und 2ter Scan) zu einem Modell berechnet
- **Objekttyp: 3D Geometrie**  
Ermöglicht die Weiterverarbeitung in Programmen die dreidimensional arbeiten. Wie z.B. 3DS Max, Cinema 4D, 3D Plotter, Fräsmaschinen etc.

**ScanWare® Professional**

**ScanWare® Enterprise**

**ScanWare® Evolution**

# SCANBULL®

## SCANWARE®

- Polygone: max. 3.000
- Polygone: max. 30.000
- Polygone: max. 90.000
- Polygon, mesh, scatter plot, texture  
Exposition of the object surface by a net of polygons.

<b>Polygone:</b>	polygonal description
<b>Mesh:</b>	Surface closed without texture.
<b>Scatter plot:</b>	Exposition shown in points.
<b>Texture:</b>	Picture information.

- **MARLIN 3D Editor**
  - Keyframe animation
  - Texture and view point editor
  - Polygon editor
  - Rendering intern

3D Editor of ScanBull for further treatment of 3D objects. Marlin allows to establish simple animations, further treatment of the image texture directly on the 3D model and to generate 3D ActionMaps™.

<b>3d ActionMap™:</b>	Patent procedures for an allocation of actions of the 3d model in pixel level.
<b>Rendering intern:</b>	Surface smoothing, texture and View Point
<b>Editor:</b>	Surface information of an object or of its model.

The texture describes the local chromaticity of an object. Maps of surfaces (colour) information of an object to the model surface for visualisation of the object.

- **Mix of object: double/automatic**  
The generated data, allocation and space information will be calculated from the X-Y axis (first and second scan) to a model.
- **Object type: 3D geometry**  
Affords further processing in programs which work three dimensional, e.g 3DS Max, Cinema4D, 3D Plotter, milling machine

**ScanWare® Professional**

**ScanWare® Enterprise**

**ScanWare® Evolution**

<b>Quick Cap</b>	<b>Basic</b>	<b>Professional</b>	<b>Enterprise</b>	<b>Evolution</b>	<b>Evolution X3M</b>
<i>Speicherung in Bildordner storage in imagefolder</i>					●
<i>Umwandlung in .tif convert in .tif</i>					●
<i>Automatisches Laden der Bilddaten automatic loading of the images</i>					●
<i>Export der Einzelbilder (.tif) Export of the images (.tif)</i>					●
<i>3D Animationsmodus 3D animation modus</i>				●	●
<i>Zweite Achse 2nd axis</i>				●	●
<i>Cleaner Cleaner</i>			●	●	●
<i>Greenbox Greenbox</i>			●	●	●
<i>Komperator Comperator</i>			●	●	●
<i>Zoomfunktion zoom function</i>		●	●	●	●
<i>Lasso Funktion lasso function</i>	●	●	●	●	●
<i>Cutter Funktion cutter function</i>	●	●	●	●	●
<i>Automatische Speicherung der Ausgangsaufn. automatic storage of the source admissions</i>	●	●	●	●	●
<i>Automatische Kameraansteuerung Automatic camera control</i>	●	●	●	●	●
<i>Automatische Scan-System Ansteuerung Automatic scan-system control</i>	●	●	●	●	●
<i>Objekttyp: Inhärente 3D Box Animation object type: inherent 3D box animation</i>	●	●	●	●	●

<b>Scanware</b>	<b>Professional</b>	<b>Enterprise</b>	<b>Evolution</b>
<i>max. 90000 Polygone</i> <i>max. 90000 Polygon</i>			●
<i>max. 35000 Polygone</i> <i>max. 35000 Polygon</i>		●	
<i>max. 3000 Polygone</i> <i>max. 3000 Polygon</i>	●		
<i>Polygon, Mesh, Punktwolke, Textur</i> <i>Polygon, mesh, scatter plot, texture</i>	●	●	●
<i>MARLIN 3D Editor</i>	●	●	●
<i>Keyframe animation</i> <i>keyframe animation</i>	●	●	●
<i>Textur und Point View Editor</i> <i>Texture and point view editor</i>	●	●	●
<i>Polygon Editor</i> <i>Polygon editor</i>	●	●	●
<i>Rendering Editor</i> <i>Rendering editor</i>	●	●	●
<i>Objektmischung: zweifach/automatisch</i> <i>Mix of object: double/automatic</i>	●	●	●
<i>Objekttyp: 3D Geometrie</i> <i>Object type: 3D geometry</i>	●	●	●