
UAS 2015
Nya områden för 3D-rekonstruktion

Ludvig Emgård
Katarina Nylander





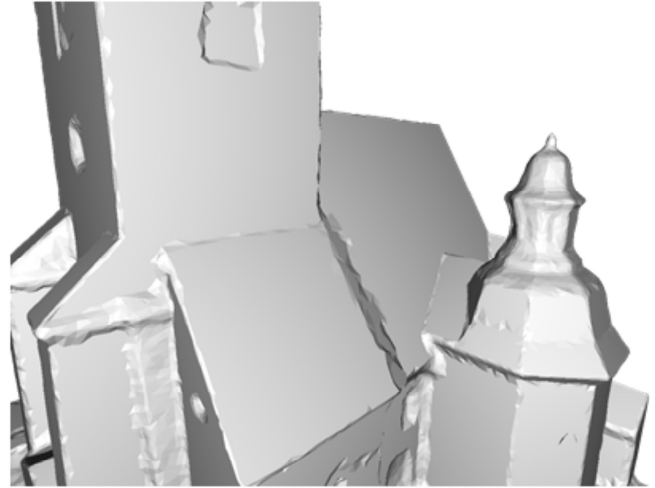
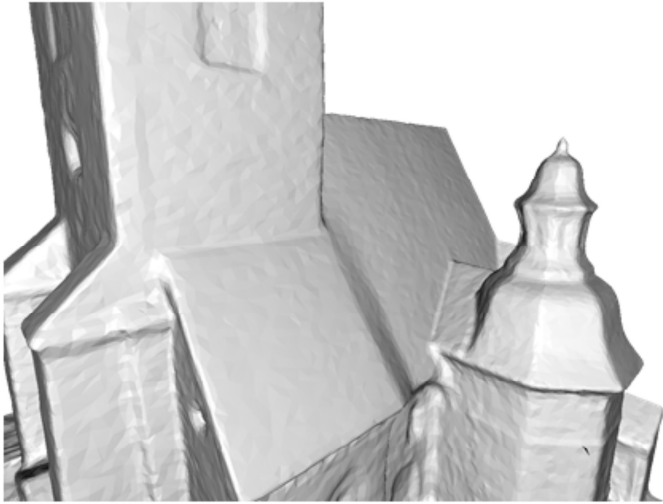
Vi vill utmana denna typ av visualiseringar.
Komplettera med interaktiv 3D av befintliga byggnader och nya byggnader
Exempel <http://spotscale.com/tullhuset/>



Vi vill utmana detta sätt att skapa landmärken.
Ersätt hundratals timmar av manuell arbetskraft
Exempel: <http://spotscale.com/kronprinsen/>

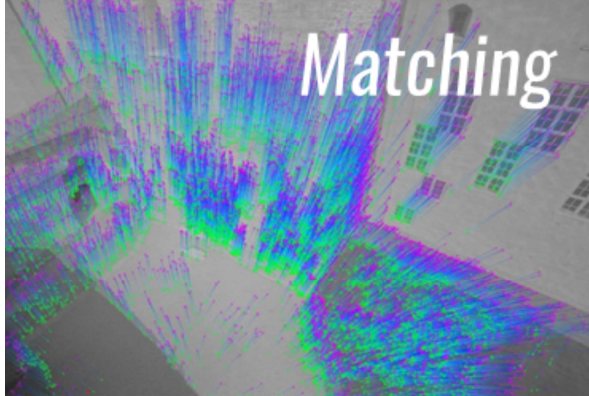


Våra modeller kan användas i datorspel för att skapa miljöer.

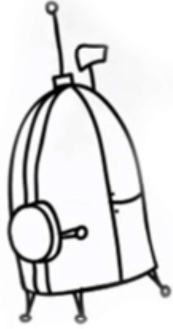


Exempel på problem vi löser. När vi rekonstruerar byggnader i 3D får vi "buckliga" ytor. Dessa kamoufleras av texturen men om tex en arkitekt vill ljussätta, som i första bilden blir ojämnheter synliga. Våra algoritmer behöver då automatiskt kunna detektera ytor som borde vara släta.

Några ord om utmaningar med Reality capture. Glas, tunna strukturer, saker i vägen i gatunivå, vegetation.



Capture



Compute



Create



Vi har tidigare samlat in foto, bearbetat data och skapat applikationer

Computing - Cloud



Men har nu gått över till att fokusera på processande, från bild till 3D, av byggnader.
Söker nya samarbetspartners som kan flyga eller göra bra applikationer kring 3D-datat.

VR/AR



Spaningar från USA VR/AR-företag



www.lifeofspotnik.com

WIN YOUR HOUSE IN 3D



www.lifeofspotnik.com