



**Skapa en 3D-modell av  
en besökare & låt hen  
spela in en 2-min  
presentation av  
sig själv**

# Sammanfattning

Övningen tar ca 35 min. Syftet är att digitalisera en av dina besökare och bygga upp ett bibliotek av folk som nyttjar eller kommer att nyttja ert Folk Lab. Dessa digitala modeller kan sedan utgöra en grund för en utställning där besökare kan lära känna andra och få en bättre förståelse för de som utgör "Folk" i ditt Folk Lab. Denna övning är även mycket bra för relationsbyggande marknadsföring av ditt nystartade Folk Lab.



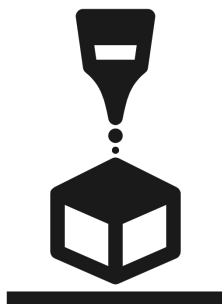
30 min förberedelse.  
35 min workshoptid.  
40-60 min efter-arbete.



1 st deltagare. Lämpligt för 18 år och uppåt.



Faciliteringsnivå: Lätt. Kräver endast att man har en smartphone med bra kamera samt bra ljusmiljö. Efterarbetet kräver dock mer teknisk kunskap om mjukvaran Mesh-room.



För att utföra denna workshop krävs endast en smartphone. Men för att kunna skapa själva 3D-modellen krävs en gaming dator med kraftfullt grafikkort, t.ex. NVIDIA 2080 som Folk Lab Fisksätra använder.

A group of people, including a woman in the foreground on the left and another person on the right, are looking at a laptop screen. The image is overlaid with a warm orange color. The text "Steg för steg handledning" is centered in white.

# Steg för steg handledning

---

# Förberedelser (ställtid)



30 min

Innan du håller i denna workshop se till att du bekantat dig med din smartphone genom att testa hur man kan hålla inne avtryckaren för att ta en serie bilder medan du rör dig runt personen som ska fotas. Vi rekommenderar att du först testat detta på en kollega. Rör dig i en horisontell cirkel runt personens huvud samtidigt som du kontinuerligt tar en massa foton. Gör sedan samma sak fast med kameran vinklad nedåt och positionerad snett uppifrån. Gör sedan samma sak fast snett nedifrån. På detta sätt får du med alla möjliga vinklar av en persons huvud. Totalt behöver du ta 100-200 foton för att kunna få till en bra 3D-modell i ditt efterarbete.

Ladda ner [mesh-room](#) på din dator och bekanta dig med programmet (fungerar på Windows eller Linux). Gör detta även om du i nuläget inte har tillgång till en dator din dator med tillräckligt kraftfullt grafikkort. Detta är mer så att du under sessionen kan visa för deltagaren hur programvaran ser ut och på det sättet väcka intresse för fotogrammetri, processen som gör om foton till en 3D-modell.

Processen att skapa 3D-modellen tar ca 40 min och kan göras som efterarbete.

---

# Check-in



5 min

Deltagaren anländer. Hälsa hen välkommen och stäm av förväntningar på sessionen. Förklara att deltagaren först kommer att få spela in en kort ljudfil om sig själv och att ni sedan kommer att ta de foton som behövs för 3D-rendering. Fråga om det är ok att dessa publiceras online, exempelvis på [Folk Lab's egna 3D-design konto](#) samt på [folklab.nu](#) och/eller på er egna lokala hemsida.

---

# Intro - Fotogrammetri



15 min

*Syfte med detta moment: Lära sig vad fotogrammetri är och hur tekniken fungerar.*

- Visa kort hur mjukvaran mesh-room ser ut på din dator och hur du kommer att importera foton.
- Gå till ett rum eller en miljö med jämn belysning. Du vill hitta en miljö som producerar så lite skuggor som möjligt, t.ex. en bakgrundsbelyst vit fotoduk. Optimal naturlig miljö är utomhus under en molnig dag då detta ger samma typ av bra och jämnt ljussken som i en fotostudio.
- Be deltagaren att stå helt stilla medan du tar dina foton såsom du övat på i dina förberedelser inför sessionen.

---

# Demo & Spela in ljudfil



10 min

- **Demo:** Om du har tillgång till en dator med tillräckligt bra grafikkort så kan du påbörja importen av foton redan nu och passa på att visa deltagaren hur det går till.
- Inför inspelning av ljudfil, se till att ni sitter i ett tyst rum och att mikrofonen är vänd mot deltagaren. Du kan t.ex. lägga din smartphone på en trave böcker så att mikrofonen kommer nära munnen på den som pratar.
- Öppna t.ex. Röstmemo eller annan applikation för ljudinspelning på din smartphone och starta inspelning.
- Om deltagaren är ok med det, börja med att be hen att godkänna att både denna ljudfil och 3D-modell kan publiceras online.
- Låt nu deltagaren berätta kort vem hen är, vad hen har för relation till orten och vad hen ser mest fram emot med att göra i ert Folk Lab. Vi rekommenderar en inspelning på max 2-min.



5 min

---

# Avslutande moment

*Syfte med detta moment: Undersök intresse att delta i fler workshops.*

Tacka för deltagandet och be om personens email-adress ifall hen vill bli notifierad om när 3D-modellen kommer att printas och ställas ut i huset.

Visa [3D-modell på en schackpjäs](#) och fråga om deltagaren skulle vilja delta i en workshop där hen får skapa detta. Om du har en 3D-printer kan du locka med att man får ta med sig denna lite mindre skapelse hem. Om du inte har en 3D-printer kan du säga att ni ändå gör dessa workshops i 3D-design för att undersöka behov av att eventuellt köpa in en egen 3D-printer.

Du kan också nämna att det finns företag som erbjuder 3D-printing as a service så att om man har en 3D-modell så kan man skicka in denna och få det fysiska objektet på posten. [I Materialise](#) är ett exempel på en sådan tjänst. Kolla även med Folk Lab PO om det finns andra lokala Folk Labs som kan tänka sig att printa åt dig mot en mindre avgift, t.ex. Folk Lab Fisksätra.

---

## Källor och länkar

<https://alicevision.org/#meshroom>  
<https://www.thingiverse.com/folklab/designs>  
<https://i.materialise.com/en>



# LYCKA TILL MED DIN WORKSHOP!

Skicka gärna feedback på denna handlednings-pdf till nedan adress, eller skapa en ny och bättre version till dig och dina kollegor!

> [hello@folklab.nu](mailto:hello@folklab.nu)  
Fb, twitter & insta  
[@folklabnu](https://www.instagram.com/folklabnu)