**Кейс 3. «Для чего на самом деле нужен беспилотный летательный аппарат?» (построение трехмерной модели)**

**SketchFab Meshroom**

1. После того как все фотографии были перекинуты на компьютер, запускаем программу ScetchFab Meshroom.
2. Переносим фотографии на панель «Images», которая находится в левой части экрана.



1. Сохраняем наш проект на компьютере. Для этого выполняем команды «File», «Save as…».



1. Находим зеленую кнопку «Start button». Нажимаем на нее. Начинается процесс загрузки.



1. После того как длительный процесс загрузки завершен, нажимаем кнопку «Load model».



1. В режиме просмотра вы можете переключаться между разными режимами отображения объекта. По окончании процесса в папке «Texturing» можно найти окончательные файлы форматов .obj или .stl.

