

Introdução à fotogrametria com Software Livre em contexto educativo



5. Apresentação e difusão dos resultados: soluções para visualização de modelos 3D

5.1 Sketchfab

1. Preparar modelo e texturas que vamos enviar para a Internet

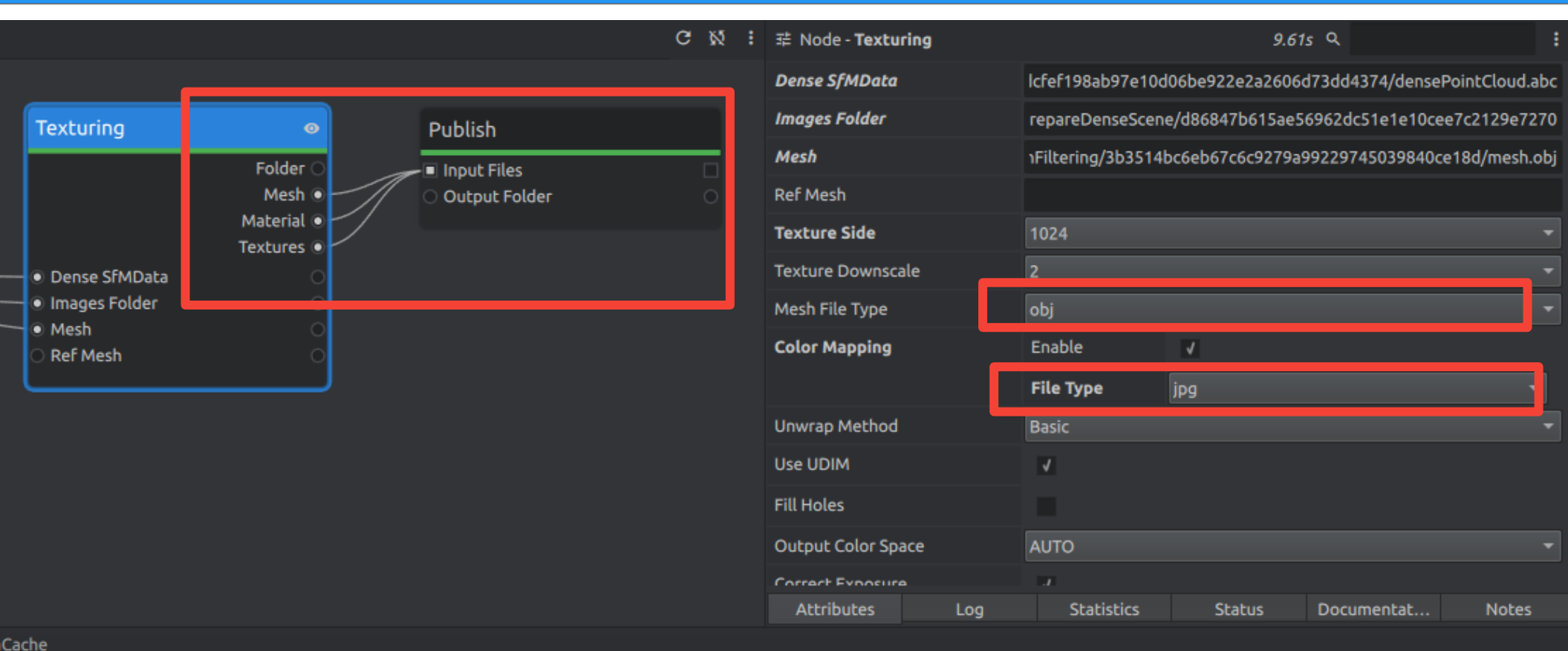
Configuração recomendada:

Mesh File Type **OBJ**

Color Mapping – File Type **JPG**

2. (Opcional) Preparar pasta de saída (caminho absoluto) no nó Publish

Sketchfab

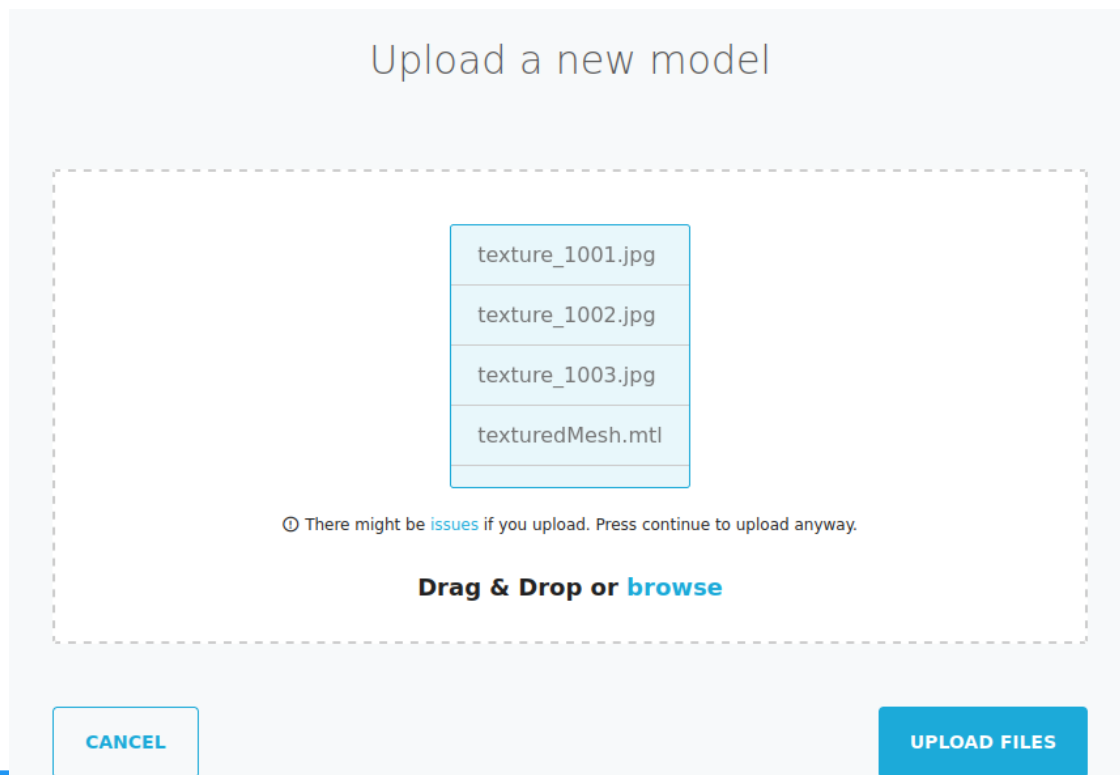


3. No Sketchfab, clique no botão de UPLOAD

4. Drag&Drop dos ficheiros para a área de Upload

Ficheiros a enviar: OBJ, MTL e os JPG que existirem. No exemplo, ao lado, estão 3 ficheiros JPG.

5. Clique em Upload Files



7. Configurar 3D Settings



SAVE VIEW

GENERAL (?)

Straighten model

X Y Z

☐ Show advanced rotation

Renderer

PBR

Matcap

Shading

Shadeless

CAMERA (?)

Field Of View

45°

Limit orbit camera

Upgrade to [Sketchfab PRO](#) to limit the camera☐ Show advanced camera settings

BACKGROUND (?)

ON

DEVELOPER (?)

☐ Display logs

O menu de topo permite aceder a vários painéis de configuração.

No primeiro painel é especialmente importante (caso seja um modelo fotogramétrico) ativar o modo de iluminação **Shadeless** e configurar o **fundo**.



Para guardar as configurações, clique em **Save Settings**.

O **Publish** permite publicar o modelo, tornar o modelo visível para o público em geral.

Sketchfab

Identificação dos painéis de configurações das esquerda para a direita...

Scene (Cena)

Lighting (Iluminação)

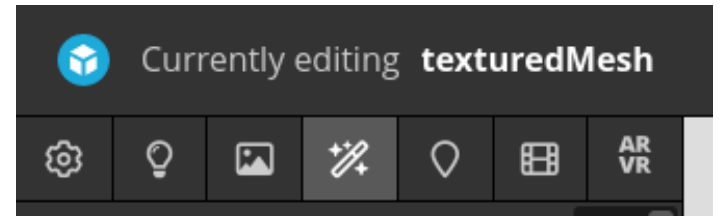
Materials (Materiais e texturas)

Post Processing Filters (Filtros)

Annotations (Anotações)

Animation (Animação)

Virtual Reality & Augmented Reality (Realidade Virtual & Realidade Aumentada)



8. Nos Post Processing Filters, pode ativar...

SSAO: o Screen space ambient occlusion permite criar áreas de sombra, simulando luz ambiente.

Sharpness: permite aumentar a definição da textura.

Tone Mapping: para poder configurar a exposição, claridade, contraste e saturação.

9. Pode adicionar pontos de informação ao seu modelo.

10. Pode configurar o seu modelo para AR/VR

