

Trabalho feito sozinho.

Nome: Caio Márcio Vieira de Araújo

RA: 12624124879

Link do GitHub: https://github.com/Caio893/projeto_A3_Rogério02/tree/main

Aqui no GitHub o [Readme.md](#) tem o guia de ativação da .venv que fica mais fácil de visualizar.

Link do Google Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1VJUvSp0NwB5kN7S0IGDHSzFa1kljEG4d?usp=sharing>

Olá Professor Rogério, esqueci de avisar e detalhar no .txt mas coloquei nos link para o GitHub e Google Drive o PDF.

Os scripts que funcionam na aplicação são o primeira pessoa.py, 3º pessoa.py e GLB Mundo Virtual.py no GLB Mundo [Virtual.py](#)

Eu usei o script que o senhor passou na aula de hoje dia 04/12/2025 e nos outros segue o original FBX com aqueles bugs de texturas que conhecemos.

O script 3º pessoas.py apertando 1 2 3 4 você muda o FBX que você controla; e tem todos os comandos básicos, movimentação W S A D, Barra de Espaço pula Movimentação da câmera é com o mouse e **apertando F exclusivamente no GLB Mundo Virtual.py acontece uma coisa.**

Guia de instalação de ambiente

Esse projeto já tem um ambiente virtual .venv com todas as dependências necessárias

Criar um ambiente usando o .venv dentro do projeto

- Com vsCode aberto no terminal na pasta do projeto:

```
`python -m venv .venv`
```

```
`.\.venv\Scripts\activate`
```

```
`py.venv\Scripts\activate`
```

```
`python -m pip install --upgrade pip`
```

```
`python -m pip install -r requirements.txt`
```

Rodar pelo terminal do VSCode usando o python e libs da .venv:

- Selecione o interpretador `.\.venv\Scripts\python.exe`` no VSCode.

- OPCIONAL ABAIXO

- Adicione o python.exe dentro de python-3.10.11-embed-amd64 como seu interpretador.

- Dentro do vsode aperte Control + Shift + P

- Vá em ou digite "Escolher Interpretador"

- Clique em Insira o caminho do interpretador

- E escolha o python.exe na pasta python-3.10.11-embed-amd64:

- Terminal na raiz:

```
...
```

```
python "primeira pessoa.py"
python "3º pessoa.py"
python "GLB Mundo Virtual.py"
...
```

Essa parte abaixo foi feita no Pc da faculdade, apenas o guia acima funcionou em outra maquina além da minha de casa que já tinha Python.

Guia mais técnico para instalar o ambiente com .venv

1) Extraia o ZIP inteiro para uma pasta sem espaços protegidos.

Conteúdo offline incluso OPCIONAL!!!!!!(FBX SDK):

- Instalador original: `fbx202037_fbxpythonsdk_win.exe` esse é o SDK necessário para rodar os FBX mas já deixei extraído dentro de uma pasta chamada `Arquivos SDK para extraídos do fbx202037_fbxpythonsdk_win.exe/2020.3.7/`

- Instale Python 3.10.11 64-bit com "Add python.exe to PATH".

- No terminal (nesta pasta):

```
...
```

```
python portable_env_builder.py --offline --wheel-dir "Arquivos SDK para extraídos do
fbx202037_fbxpythonsdk_win.exe/2020.3.7"
```

```
...
```

(Guia abaixo feito no PC da faculdade)

```
...
```

```
python -m venv .venv
.\.venv\Scripts\activate
python -m pip install --upgrade pip
python -m pip install --no-index --find-links "Arquivos SDK para extraídos do
fbx202037_fbxpythonsdk_win.exe/2020.3.7" -r requirements.txt
...
```

Rodar pelo terminal do VSCode usando o python e libs da .venv:

- Selecione o interpretador `.venv\Scripts\python.exe` no VSCode.

- Terminal na raiz:

```
...
```

```
python "primeira pessoa.py"
python "3º pessoa.py"
python "GLB Mundo Virtual.py"
...
```

Requisitos rapidos:

- Windows 64 bits com driver OpenGL 3.3+ ativo.

- GPU dedicada ou integrada recente.

- Permissão para capturar o mouse enquanto a janela roda.