

PROGRAMAÇÃO GRÁFICA E VISÃO COMPUTACIONAL

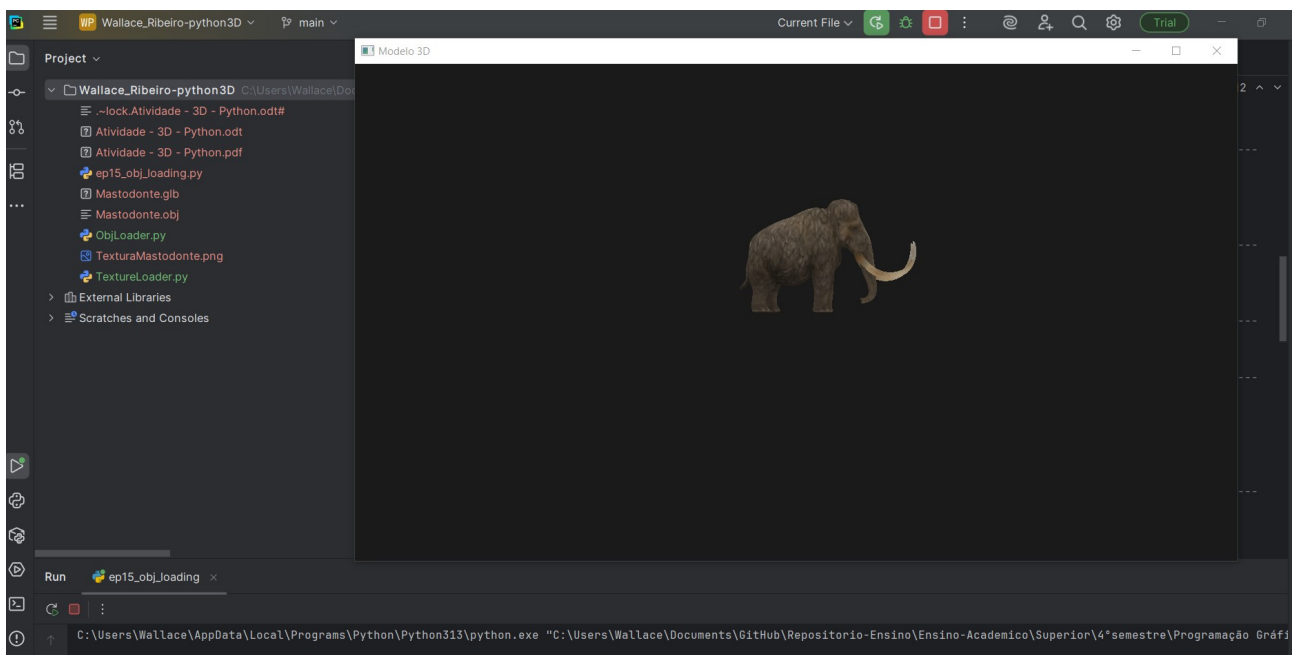
Nome: Wallace Santos Ribeiro RA: 309767

Proposta do exercício: Executar via código no python, visualizador 3D para exibição do modelo escolhido.

- Editor utilizado: PyCharm
- Modelo 3D utilizado: Mastodonte.obj
- Textura utilizada: TexturaMastodonte.png

Na pasta do projeto, realizei a criação de três arquivos: `ep15_obj_loading`, este arquivo possui como finalidade a identificação do modelo 3D, possuindo a finalidade de exibição na janela de visualização. O segundo arquivo chama-se: `TextureLoader` (`import load texture`) realizando a identificação do UV na textura e o terceiro sendo o `ObjLoader`, responsável pela identificação e geração do modelo OBJ.

Ao executar o arquivo “`ep15_obj_loading`”, irá ser exibido o modelo conforme imagem abaixo:



Caso o modelo não seja exibido e apresente algum erro, será necessário importar algumas bibliotecas, como: **OpenGL** e **pyglet**.