

# Trabalho Complementar - Textura

- Tire fotos de algum objeto simples e crie o modelo geométrico através de um software de modelagem (Blender, Sketchup, Maya, 3DS,...), usando a imagem como textura e salvando em formato obj/mtl;
- Visualize este objeto modelado utilizando OpenGL. É possível utilizar alguma biblioteca para ler .obj e .mtl (ou outro formato caso preferir) ou fazer um parser simples.
- Data limite de entrega: ver apresentação sobre datas