

Neste projeto, foi criado uma aplicação 3D com translação e rotação da câmera (como se estivéssemos controlando um boneco em primeira pessoa), através das teclas a, w, s e d. Contem iluminação de ponto único, baseado no modelo de Blinn-Phong. Houve também a inclusão de texturização, onde se fez uso de textura difusa e normal. Como obj, foi tomado uma construção que se assemelha a uma torre, com alguns corredores e alguns espaços que servem como janela. Neste existe também uma espécie de escada onde, ao andar sobre ela, a altura da câmera é modificada (subir ou descer a escada), nos levando até o nível superior do obj, que permite uma visão mais clara da implementação do mapeamento de ambiente, onde é possível, ao girar a camera , ver o ambiente ao “redor”. Além desta “interação” com o cubo formado pelo ambiente, em alguns pontos em específico, ao se aproximar, alguns textos são apresentados.