Készítsen pingvin (Pygoscelis antarcticus) szimulátort. A pingvin teste a Geometriai modellezés diasor 25. diáján szereplő felosztási séma szerinti Catmull-Clark felosztott felület, amit négyszög hálóból minimum egy, de a teljes megoldáshoz legalább két lépéssel kell felosztani. A teljes megoldásban a 40. dián lévő half-edge adatstruktúrában kell a geometriát tárolni. A pingvin teste texúrázott, diffúz, a textúrakoordinátákat hengerkoordinátákból kell számítani (hengeres vetítés). A textúra maga procedurális. A pingvinnnek még két szeme van, csőre és két mozgatható merev vagy több ízületből összerakott lába van, amit felosztott felülettel vagy paraméteres felületekből kell kialakítani.

A havas terepen diffúz/spekuláris tojások vannak. Az avatár pinvginünket W=jobbra fordul, E=előre lép, R=balra fordul, SPACE=leül billentyűkkel lehet irányítani. Ha a pingvin 3 másodpercet ül egy tojáson, akkor a tojás kikel és egy újabb pingvin születik azon a helyen, amely őseihez hasonlóan rohan tojásokat kikelteni. A kamera az avatár pingvinre néz mindig, de poziciója állandó. A nap, lévén, hogy a Déli sarok közelébe vagyunk, lapos szögbe világítja meg a sík tájat, tojásokat és pingvineket. A síkon, síkra vetített árnyékok láthatók, amelyek feketék.