

O cavalo é composto pelo conjunto de várias formas, que representam partes do corpo do cavalo. Essas formas são criadas por meio de funções como `desenhaPata`, `desenhaCanela` etc. Na função `desenhaCorpo`, essas funções são chamadas e o cavalo inteiro é desenhado. A função `desenhaCorpo` é chamada na função `renderScene`, para que o cavalo seja desenhado na posição correta.

O cavalo se move quando o usuário aperta “b”. Ao iniciar o movimento do cavalo, a câmera se ajusta para acompanhá-lo conforme ele anda, fixando-se nele. O usuário pode ajustar o zoom, aproximando e afastando a câmera, por meio das teclas F9 e F10.

Rotação não foi ajustada.

É possível mover a câmera com as setas, e com Page Up e Page Down, mas isso faz com que se perca o foco no cavalo.

Foi adicionada iluminação nas árvores.

Equipe: João Duarte Colares, Patrick Duarte Pimenta.