

Prática 2: Criando uma cena virtual

O trabalho é criativo: criar uma cena virtual e a escrever no arquivo `lab4.py`. Vê um exemplo da cena no arquivo **aula4.py** - use esse arquivo como o esqueleto do seu arquivo **lab4.py a ser entregue**. Seguem mais detalhes:

- Há 3 malhas em anexo: `bob190k_tex.obj`, `spot190k_tex.obj`, `esquina_tex.obj` que têm as coordenadas de texturas já definidas. Você pode usar essas malhas ou criar/encontrar malhas novas.
- Há 5 imagens de texturas em anexo (arquivos `.png`) que são mapeadas nas malhas no exemplo anexado. Se têm que mudar pelo menos duas texturas ou encontrar/criar duas texturas novas a serem mapeadas.
- Você deve colocar na cena vários modelos (carregar as malhas em formato `.obj`), mapear texturas neles, definir a posição, orientação e o tamanho deles. Portanto edita o método **carregarModelos** do arquivo em anexo - você têm que criar uma cena diferente do exemplo.
- Em seguida: Você deve definir um movimento de uma câmera virtual captando essa cena e mudar o *FOV/focal lenght* da lente da câmera. Descreve bem o seu objetivo desse movimento e *setting* da câmera. Escreve essa descrição como comentário do método que define a câmera e o movimento dela (no arquivo `aula4.py` o método é chamado **dollyZoomTask**).