

2) Pode ser feito girando o eixo o Câmera ficando travado em um único lugar e eixo sendo rotacionado, ou como eu fiz, deixando o eixo parado e rotacionando o câmetro. Em dois rotacionar o câmetro mais fácil do que não obter nenhuma transformação o objeto, apenas obter o perspectiva

3) podemos fazer diminuindo ou aumentando o tamanho que está o objeto, assim para que ele esteja diminuindo ou aumentando, outro forma seria mexer no câmetro, aumentando e diminuindo o distância do objeto, ou redimensionar o objeto com glScalef. Eu optei por mexer no tamanho do objeto para que pareça mais fácil apenas alterando seus parâmetros.

4) Com a projeção em perspectiva ao invés de obter o tamanho do objeto eu alterei o tamanho do objeto da glulerspective, que mexe na altura do câmetro.