**Graziele de Cássia Rodrigues 21.1.8120**

Foi desenhado um cone e uma esfera. Posicionando, inicialmente, o ângulo de abertura para 60° e ajustando no eixo z. Ajuste inicial de posicionamento câmera gluLookAt(5,0,5, 1,0,0, 0,1,0).



Ao mudar o ângulo de abertura para 90° o objeto fica mais distante.



E ajustando ao mudar para 45° fica mais próximo. Também foi posicionada a câmera em gluLookAt(0,0,5, 1,0,0, 0,1,0).



Como escolha final usou a perspectiva em gluPerspective(45, 1.0, 0, 500), onde o primeiro parâmetro (45) representa o campo de visão em graus, o segundo (1.0) é a razão de aspecto, e os dois últimos (0 e 500) representam a distância mínima e máxima do plano de visão. E a definição de posicionamento de câmera foi gluLookAt(5, 0, 5, 0, 1, 0, 0, 0, 1) em que se define a posição da câmera (5, 0, 5), o ponto de visão (0, 1, 0), e a orientação para cima (0, 0, 1).





Foi adiconado também a captura eventos de teclado para manipular variáveis globais , solicitar a atualização da tela (glutPostRedisplay()) e ser posivel aplicar a transformações ao modelo. Essas transformações são aplicadas ao modelo antes de desenhar os objetos, modificando sua posição, orientação e tamanho na cena.