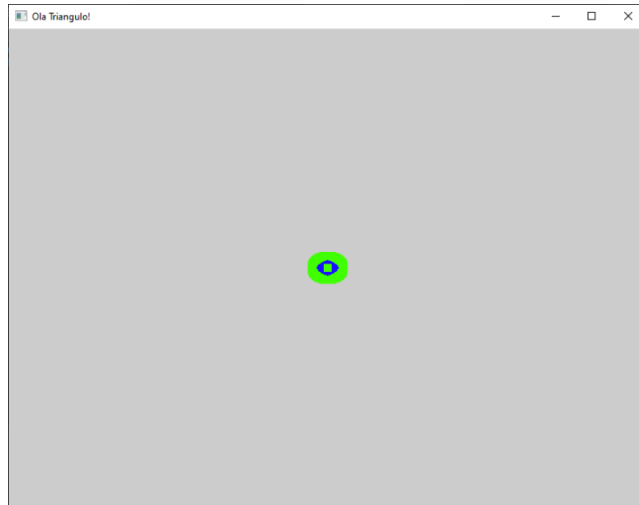
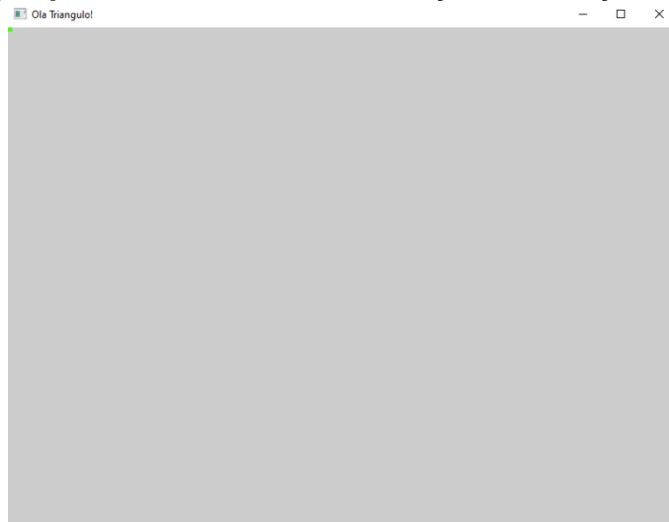


1. Modifique a janela do mundo (window/ortho) para os limites: $x_{min}=-10$, $x_{max}=10$, $y_{min}=-10$, $y_{max}=10$.



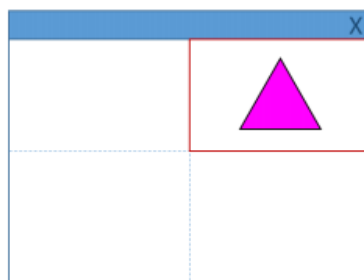
2. Agora modifique para: $x_{min}=0$, $x_{max}=800$, $y_{min}=600$, $y_{max}=0$.

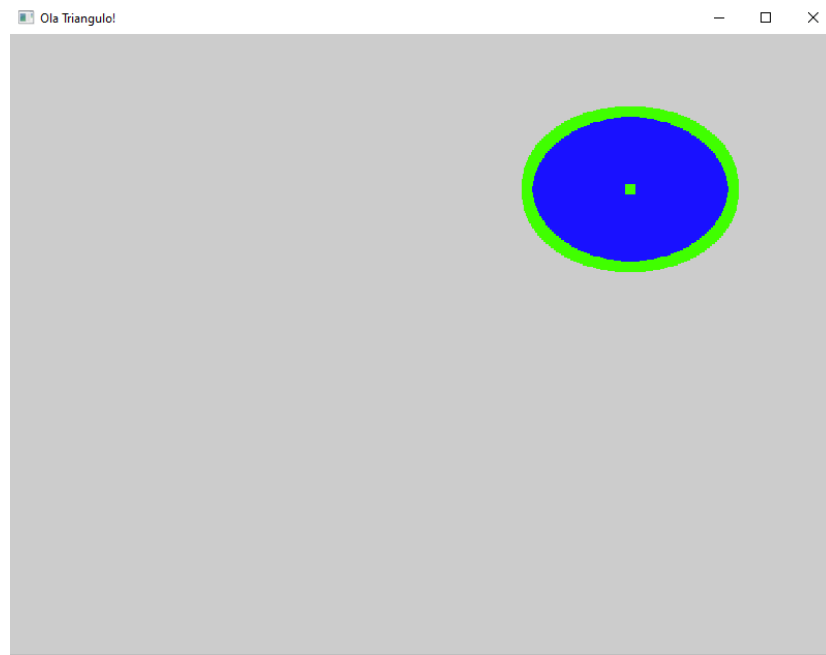


3. Utilizando a câmera 2D do exercício anterior, desenhe algo na tela. O que acontece quando posicionamos os objetos? Por que é útil essa configuração?

O objeto não aparece na tela, pois as coordenadas dos vértices coincidem com as dos pixels. Pode ser bastante útil para configurar as coordenadas dos vértices iguais às coordenadas dos pixels onde eles vão ficar na tela.

4. Modifique o viewport para desenhar a cena apenas no seguinte quadrante da janela da aplicação:





5. Agora, desenhe a mesma cena nos 4 quadrantes.

