



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

División de Ingeniería Eléctrica (DIE)

Laboratorio de computación gráfica e interacción humano-computadora

Grupo 2

Previo de la práctica No. 3

Alumno: Suxo Pérez Luis Axel

Maestro: Ing. Valencia Castro Luis Sergio

Semestre 2021-2

Fecha de entrega: 15 de marzo de 2021

1. Investigue los valores de las teclas para la biblioteca GLFW, importan las flechas, Inicio, Fin, Av Pág, Re Pág.

R=

Valores	Biblioteca GLFW
Flecha a la derecha	GLFW_KEY_RIGHT
Flecha a la izquierda	GLFW_KEY_LEFT
Flecha abajo	GLFW_KEY_DOWN
Flecha arriba	GLFW_KEY_UP
Inicio	GLFW_KEY_HOME
Fin	GLFW_KEY_END
Av pág	GLFW_KEY_PAGEDOWN
Re pág	GLFW_KEY_PAGEUP

2. Investigue e indique las diferencias entre las Proyecciones Ortogonal y en Perspectiva.

R=

- Proyección ortogonal.
En esta proyección se puede apreciar en tres planos un objeto, pero solo en un ángulo.
- Proyección perspectiva.
En esta proyección se puede apreciar el objeto en todos sus ángulos, dando una vista a cada uno de sus lados.

Comentario.

Siento que es la primera vez que investigo sobre las proyecciones, me gustaría retomar esta parte en el laboratorio con un poco de ejemplos, porque la teoría siento que no me quedo del todo clara, y bueno creó que los estudiantes de arquitectura manejan bien las proyecciones, y creo que sería una forma de poder relacionar ciertos conocimientos y habilidades, aunque estemos en diferentes facultades.

Bibliografía.

- GLFW. (2020). *Keyboard keys*.
https://www.glfw.org/docs/3.3/group_keys.html
- Berglund, C. (2012). *GLFW: Reference Manual*. p. 32
<https://www.glfw.org/GLFWReference277.pdf>
- González, J. (2012). *Proyección ortogonal y perspectiva*.
<http://juangonzalezgraficacion.blogspot.com/2012/03/proyeccion-ortogonal-y-perspectiva.html#:~:text=Es%20aquella%20cuyas%20rectas%20proyectantes,elemento%20proyectante%20con%20los%20proyectados.>