

Código 10: proyecciones

```
#include <windows.h>
#include <gl/glut.h>

void CambiaProy(unsigned char key, int x, int y)
{
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();
    switch(key) {
        case 27: exit(0);
        case 'p': gluPerspective(45, 1, 1, 1000);
                break;
        case 'o': glOrtho(-1.0, 1.0, -1.0, 1.0, 1.0,1000.0);
                default:break;
    }
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
    glLoadIdentity();
    glutPostRedisplay();
}

void Dibuja(void)
{
    glClearColor(1.0,1.0,1.0,0.0);
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

    glColor3f(0.7, 0.0, 1.0);
    glLineWidth(3);

    glTranslatef(0.0, 0.0, -2.5);
    glRotatef(30.0, 1.0, 0.0, 0.0);
    glRotatef(70.0, 0.0, 1.0, 0.0);
    glScalef(3,1.,1.);
    glutWireCube(.5);

    glFlush();
}

void main(int argc, char** argv)
{
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);
    glutInitWindowSize(640, 640);
    glutInitWindowPosition(100, 150);
    glutCreateWindow("Proyecciones");
    glutDisplayFunc(Dibuja);
    glutKeyboardFunc(CambiaProy);
    glutMainLoop();
}
```

