**Práctica 2.**

GL\_LINES

GL\_LINE\_STRIP

GL\_LINE\_LOOP

GL\_TRIANGLES

GL\_TRIANGLE\_STRIP

GL\_TRIANGLE\_FAN

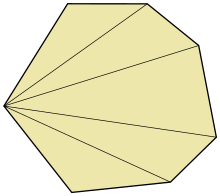
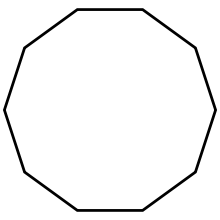
En anteriores versiones de OpenGL existían:

GL\_QUADS

GL\_POLYGON

Ya no se aconseja su uso por cuestiones de optimización.

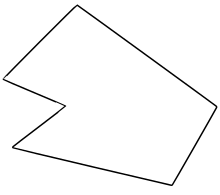
**Polígonos Convexos**



Son polígonos cuyos ángulos internos, cada uno, mide menos de 180 grados.

Sus líneas límite solo se tocan en un vértice

**Polígonos Cóncavos**



glDrawElements(GL\_TRIANGLES, 3, GL\_UNSIGNED\_INT, (void\*)(3\*sizeof(float)));