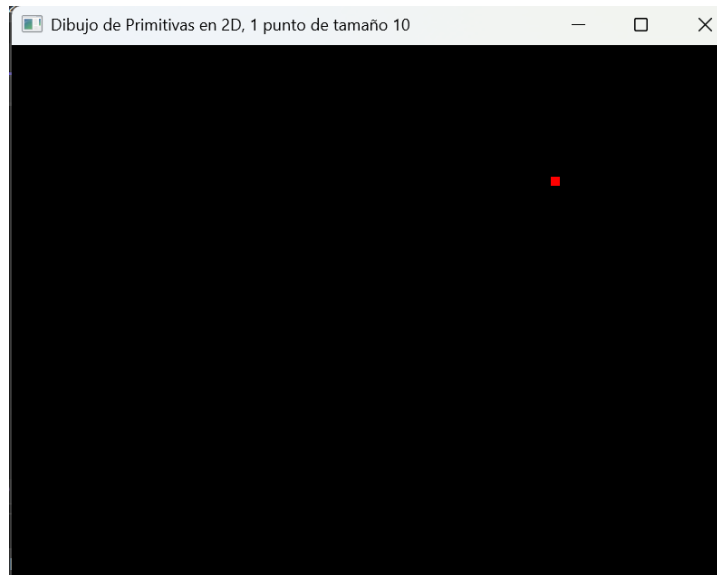


Ejecutando el código para dibujar un punto



Modificando la siguiente línea de código para visualizar el punto más grande

```
glPointSize(10);
```



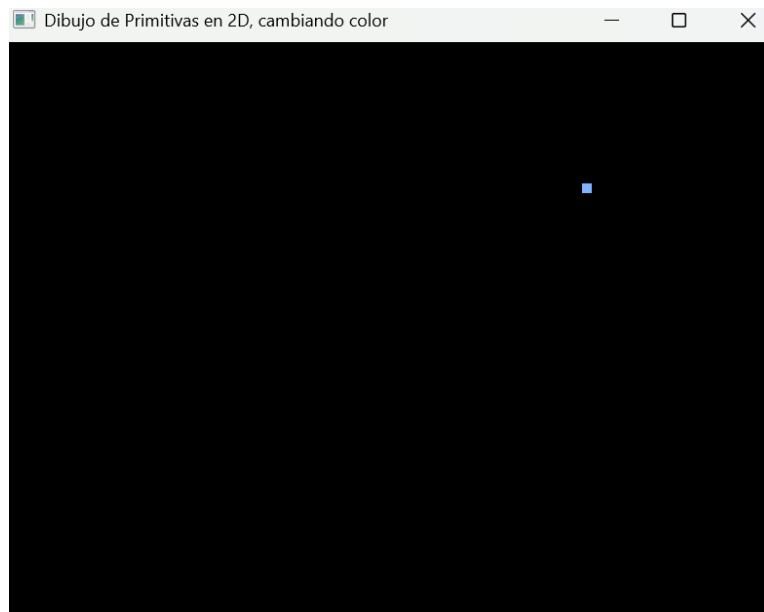
Modificando la primera línea de vértices para ubicar el punto en el centro

```
// Posiciones           // Colores en RGB  
0.0f,  0.0f, 0.0f,      1.0f,0.0f,0.0f, // top right
```



Regresando el punto a su valor original, pero cambio su valor RGB para un azul cielo

```
0.5f,  0.5f, 0.0f,      0.5f,0.7f,1.0f, // top right
```



Dibujando los 4 vértices definidos en el array de vértices

```
glDrawArrays(GL_POINTS,0,4);
```



Dibujando líneas, juntando los dos primeros vértices

```
glDrawArrays (GL_LINES, 0, 2) ;
```



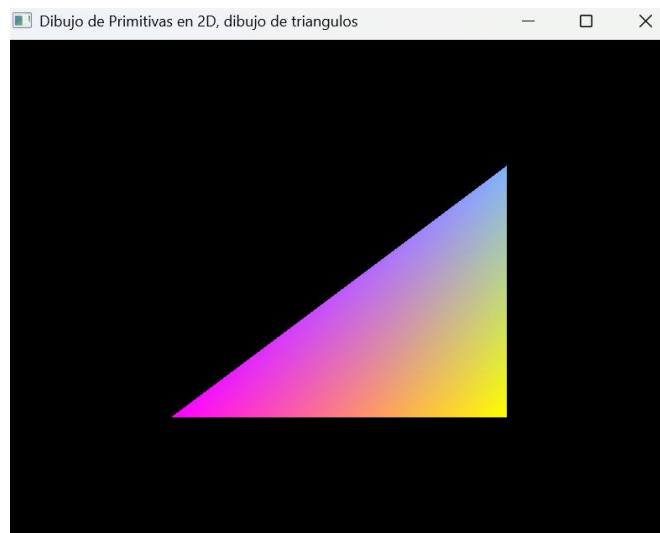
Dibujando todos los vértices y juntando las líneas

```
glDrawArrays (GL_LINE_LOOP, 0, 4) ;
```



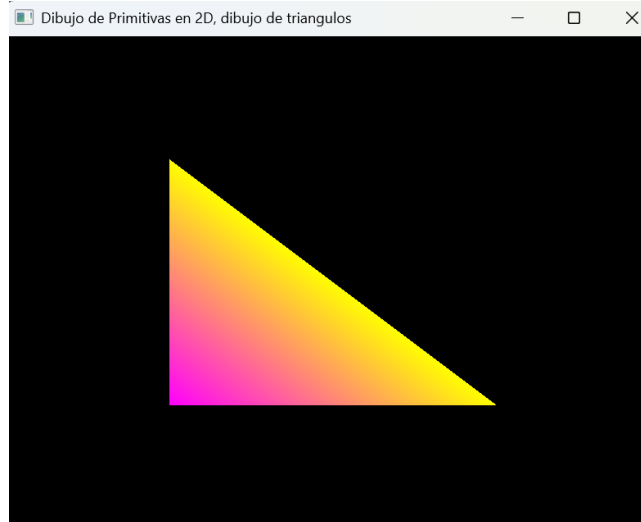
Dibujando un triángulo, tomando los 3 primeros vértices

```
glDrawArrays (GL_TRIANGLES, 0, 3) ;
```



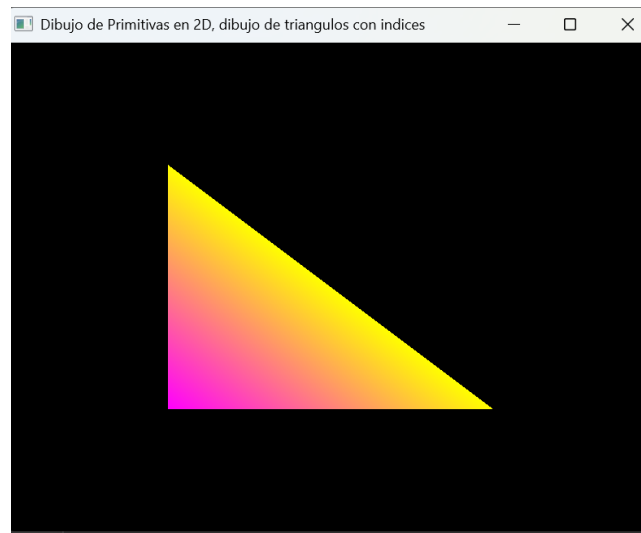
Dibujando un triángulo tomando 3 vértices pero empezando a dibujar desde el índice 1

```
glDrawArrays(GL_TRIANGLES, 1, 3);
```



Dibujando un triangulo con 3 vértices pero invirtiendo el orden de los índices

```
glDrawElements(GL_TRIANGLES, 3, GL_UNSIGNED_INT, 0);
```



Bibliografía

Pérez, A. [Tecnologías Interactivas y Computación Gráfica] (9 de agosto de 2024). Dibujo de Primitivas en 2D con Shaders en OpenGL [Video]. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=UWcnvhSDYYA>