Ejecutando el código para dibujar un punto

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

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

glPointSize(10);

Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

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

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

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

Interfaz de usuario gráfica, Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Dibujando los 4 vértices definidos en el array de vértices

glDrawArrays(GL\_POINTS,0,4);

Imagen de la pantalla de un celular en la noche

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Dibujando líneas, juntando los dos primeros vértices

glDrawArrays(GL\_LINES,0,2);

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Dibujando todos los vértices y juntando las líneas

glDrawArrays(GL\_LINE\_LOOP,0,4);

Forma

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Dibujando un triángulo, tomando los 3 primeros vértices

glDrawArrays(GL\_TRIANGLES,0,3);

Imagen que contiene Forma

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Dibujando un triángulo tomando 3 vértices pero empezando a dibujar desde el indice1

glDrawArrays(GL\_TRIANGLES,1,3);

Imagen que contiene Forma

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

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

glDrawElements(GL\_TRIANGLES, 3,GL\_UNSIGNED\_INT,0);

Imagen que contiene Forma

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

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