

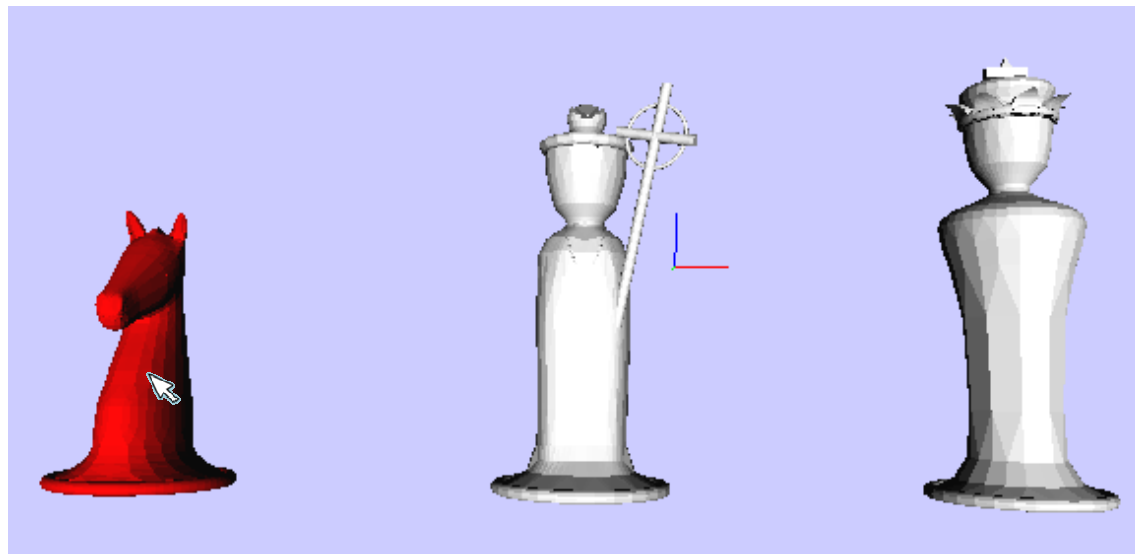
Selecció d'objectes

C. Andujar, A. Vinacua

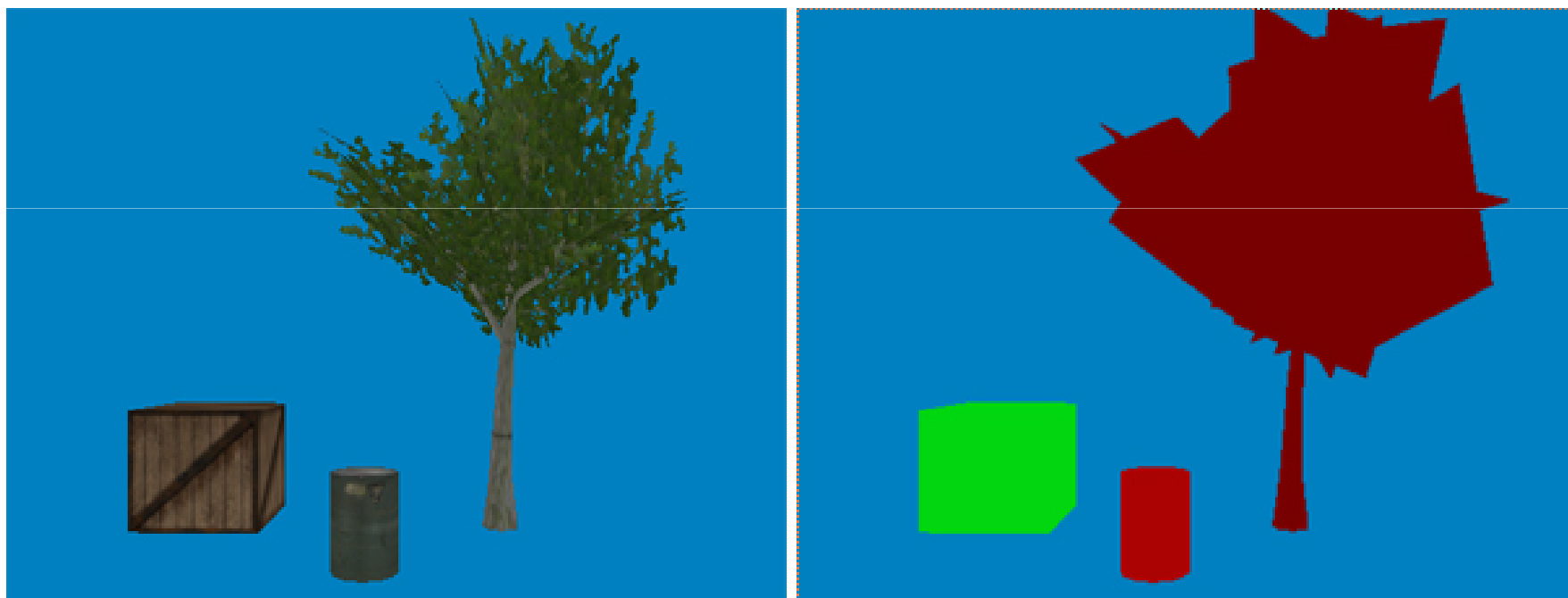
Abril 2013

Selecció d'objectes

- Selecció amb el mouse
- Selecció basada en la lectura del buffer de color
- Només un objecte seleccionat a l'hora



Caldrà pintar amb un color únic



Lectura del buffer color

```
GLint viewport[4];  
glGetIntegerv(GL_VIEWPORT, viewport);
```

```
GLubyte colors[3]; // RGB x 1 pixel  
glReadPixels(mouseX, viewport[3]-mouseY, 1, 1, GL_RGB, GL_UNSIGNED_BYTE, colors);
```