

Capítulo 4. Pintando entidades

ngl_paint()

Pinta una entidad en screen.

El funcionamiento de esta función puede ser un poco complejo de entender, porque le afectan las señales (signals) y las regiones.

Las regiones sirven para seleccionar una zona (cuadrada o rectangular) dentro del gráfico de la entidad y pintar solamente lo que hay dentro de dicha zona.

Primero, se comprueba si la entidad tiene un gráfico cargado. Posteriormente se comprueba la señal activa. Por último, se procede al pintado de la entidad teniendo en cuenta las posibles regiones usadas.

ngl_paint_region()

Pinta una entidad en otra entidad, usando sus regiones.

ngl_paint_entity()

Pinta una entidad en otra entidad, usando sus coordenadas XY.