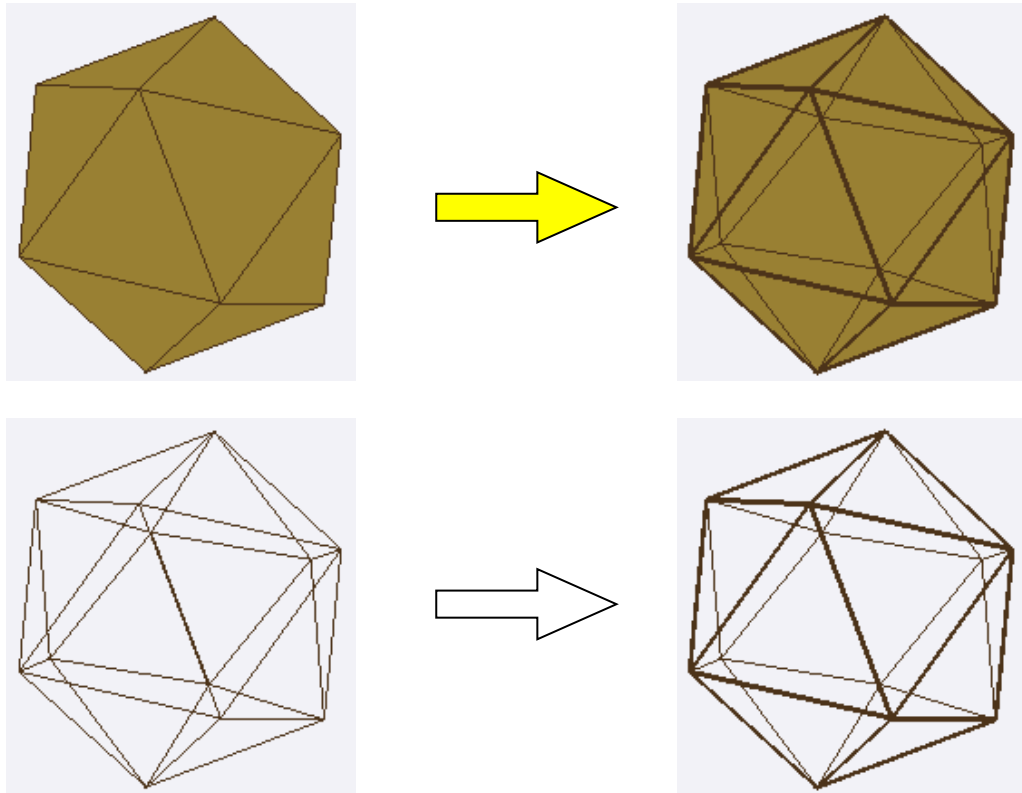


Práctica: Técnicas multi-paso

Dibuje las líneas delanteras gruesas y las traseras finas (y si quiere y puede, de puntos) aun cuando el objeto se dibuje en modo *wireframe* (solo líneas).



Inicialización y borrado del z-buffer:

```
glutInitDisplayMode(GLUT_DEPTH|GLUT_RGBA|GLUT_DOUBLE);  
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT);  
glEnable(GL_DEPTH_TEST);
```

Función de comparación de z: `glDepthFunc();`

Enmascaramiento: `glDepthMask(bool); glColorMask(bool,bool,bool,bool);`

Modos de dibujo de polígonos: `glPolygonMode();`

Face Culling: `glCullFace(); glFrontFace();`

Offset de z: `glEnable(GL_POLYGON_OFFSET_FILL); glPolygonOffset (1,1);`

Color y Espesor: `glColor(); glLineWidth();`

Antialiasing: `glEnable` y `glHint` con `GL_[POINT, LINE y POLYGON]_SMOOTH`

Como dejar todo como estaba: `glPushAttrib(); glPopAttrib();`

Para líneas de puntos (opcional): `glEnable(GL_LINE_STIPPLE); glLineStipple();`