

8. OPCIONES DE VISUALIZACIÓN: PROPIEDADES DE OPEN GL

En OpenGL, como en todas las librerías gráficas, se pueden especificar propiedades que determinan como se realiza la representación de las imágenes. Entre estas propiedades se encuentran el modo de sombreado, el modo de representar los polígonos, utilizar el doble buffer, utilizar el Z-buffer, el borrado y color de fondo, etc.

En este capítulo se va a proporcionar a la aplicación tecnunLogo del interfaz necesario para controlar estas propiedades durante la ejecución de la aplicación. En concreto, las propiedades que se controlan son:

- Representación de líneas (figura 1).
- Polígonos sin sombreado (figura 2).
- Representación sin iluminación (figura 3).
- Activar / desactivar el doble buffer.
- Activar / desactivar el Z buffer.
- Establecer el color de fondo.
- Activar / desactivar el borrado de la imagen en cada escena.
- Modo de representar los materiales, utilizado en la función `list()` de `glmObject.c`
- Eliminación de caras traseras (cull face).

8.1 TRABAJOS PROPUESTOS

- *Controlar las características descritas para el objeto activo o para todos, con los comando `Apply All / Apply active`.*
- *Crear un menu con el que se controlan estan mismas propiedades. Un ejemplo de construcción de este menú se encuentra en la aplicación `smooth`, indicada en el capítulo anterior.*

