

### Práctica 1.

GL\_LINES

GL\_LINE\_STRIP

GL\_LINE\_LOOP

GL\_TRIANGLES

GL\_TRIANGLE\_STRIP

GL\_TRIANGLE\_FAN

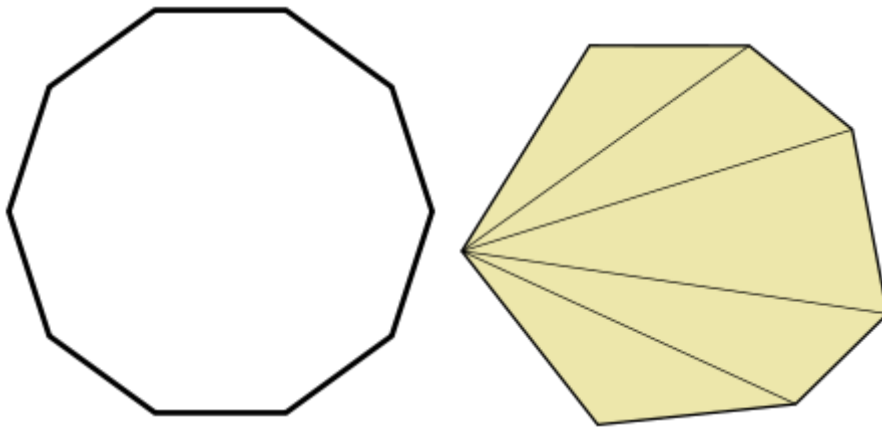
En anteriores versiones de OpenGL existían (pero ya se consideran obsoletas):

GL\_QUADS

GL\_POLYGON

Ya no se aconseja su uso por cuestiones de optimización.

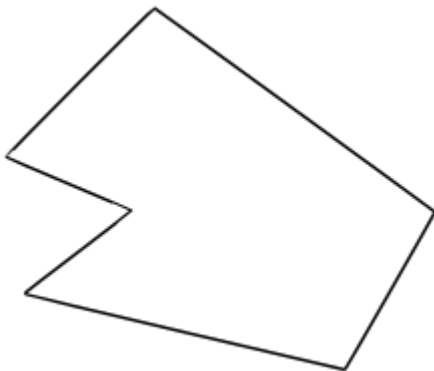
### Polígonos Convexos



Son polígonos cuyos ángulos internos, cada uno, mide menos de 180 grados.

Sus líneas límite solo se tocan en un vértice

### Polígonos Cóncavos



```
glDrawElements(GL_TRIANGLES, 3, GL_UNSIGNED_INT, (void*)(3*sizeof(float)));
```

