



VONAL STÍLUS

Primitívek attribútumai:

- vonal vastagság
- szín
- vonal stílus
- stb...

Vonal stílus:

- folytonos
- szaggatott
- pontozott
- felhasználó által definiált

VONAL STÍLUS

Stílus:

8 vagy 16 bites maszk írja le, hogy mely biteknek megfelelő pontok legyenek kirajzolva, mint a vonal pontjai

Pl: 11111111 = folytonos
11101110 = szaggatott

Rajzolás: (maszkolással)

VONAL STÍLUS

Hátránya:

A szaggatások távolsága függ a meredekségtől

Megoldás:

A távolságot számolva rajzolni a szakaszokat

Szakasz stílus (OpenGL)

```
void glLineStipple(int factor,
                  ushort pattern);
```

Pattern (maszk): 16 bites bináris jelsorozat

factor: A pattern-ben levő minden bit factor-szor kerül alkalmazásra.

0x00ff

binárisan 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1

vonal minta

vonal — — — —
egy szegmens

Szakasz stílus (OpenGL)

Pl.:

```
glLineStipple(1, 0x3F07);
glEnable(GL_LINE_STIPPLE);
```

A minta: 0011111100000111
(az alacsony helyértékű bittel kezdünk).

```
glLineStipple(2, 0x3F07);
glEnable(GL_LINE_STIPPLE);
```

A minta: 0000111111111111110000000000111111

Szakasz stílus
glEnable(GL_LINE_STIPPLE) engedélyezése
glDisable(GL_LINE_STIPPLE) tiltása

Szakasz stílus (OpenGL)

Megoldandó feladat:

Rajzoljunk ötszöget olyan egyenes szakaszokból,
amelyek a következő mintákból épülnek fel:

