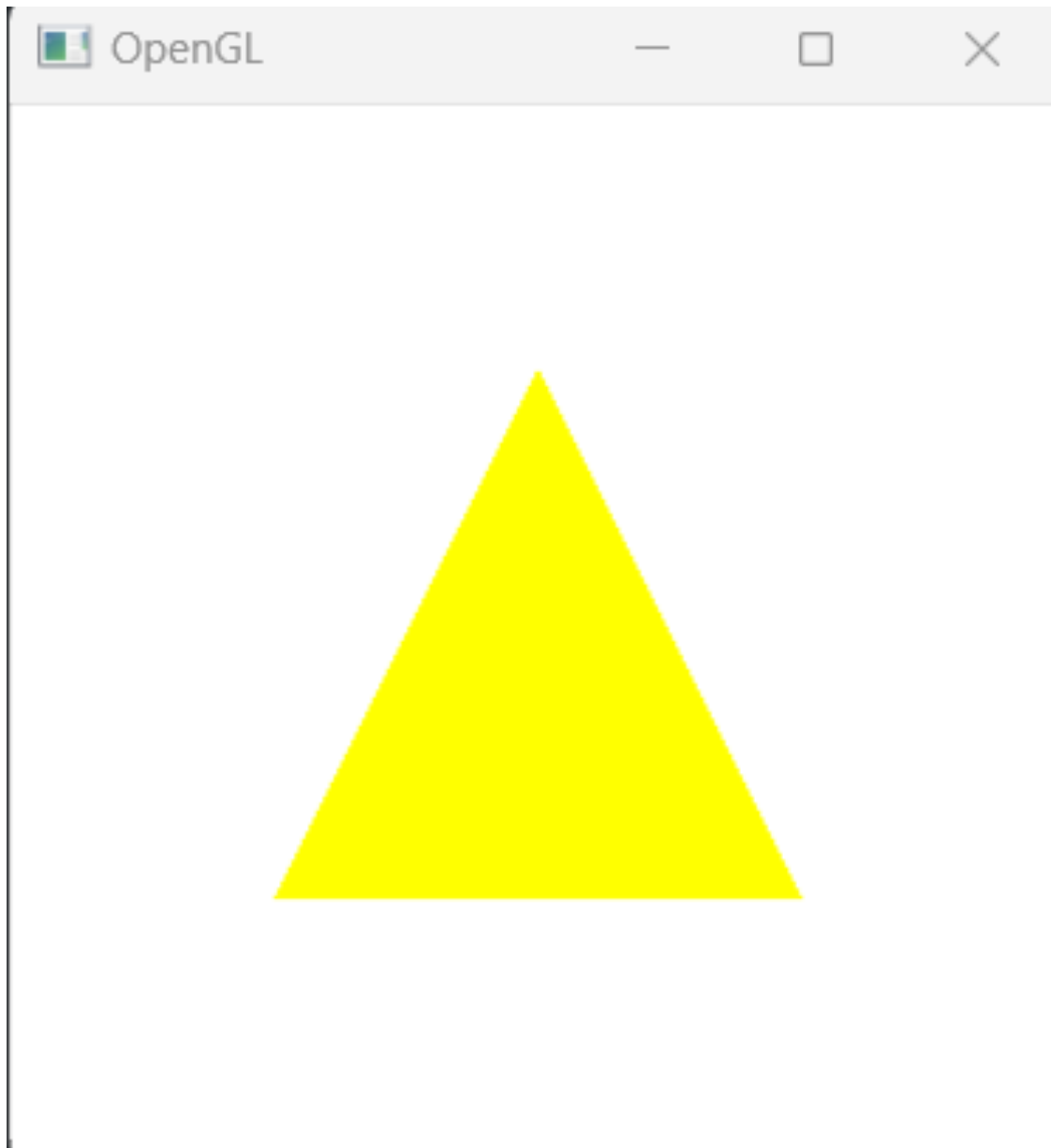


## Homework 1 : 삼각형 그리기

컴퓨터공학과 1924073 최유현

### 1. 렌더링 결과



## 2. 아이디어 도출 과정

수업에서 배운 내용을 토대로,

glutInit()수로 GLUT(OpenGL Utility Toolkit)을 초기화하고, glutCreateWindow() 함수로 창을 생성한 후, 윈도우의 제목은 "OpenGL"로 설정했습니다..

display함수로 화면상에 배경의 색깔(흰색)을 지정했습니다.

수업에서 사각형을 만드는 방법을 배웠습니다. 정점을 3개로 잡고, glBegin함수로 삼각형을 그렸으며, glVertex2f함수로 정점을 설정했습니다.

Glfinish함수로 화면에 띄우게 했으며, main함수라고 볼 수 있는 glMainLoop()부분을 통해 콜백 함수를 통해 삼각형을 그리는 것을 생각해냈습니다.

### 3. 코드

```
4. #include "gl/glut.h"
5.
6. void display() {
7.     glClearColor(1.0f, 1.0f, 1.0f, 1.0f);
8.     glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
9.
10.    glColor3f(1.0f, 1.0f, 0.0f); // 0.0 ~ 1.0
11.
12.    glBegin(GL_TRIANGLES);
13.    glVertex2f(-0.5f, -0.5f);
14.    glVertex2f(0.5f, -0.5f);
15.    glVertex2f(0.0f, 0.5f);
16.    glEnd();
17.
18.    glFinish();
19. }
20.
21. int main(int argc, char** argv)
22. {
23.     glutInit(&argc, argv);
24.     glutCreateWindow("OpenGL");
25.     glutDisplayFunc(display);
26.     glutMainLoop();
27.
28.     return 0;
29. }
30.
```