

파일(F) 편집(E) 보기(V) Git(G) 프로젝트(P) 빌드(B) 디버그(D) 테스트(S) 분석(N) 도구(T) 확장(X) 창(W) 도움말(H) 검색 - CG\_Practice

로그인 GitHub Copilot

Debug x86 로컬 Windows 디버거

CG\_Practice03.cpp CG\_Practice02.cpp CG\_Practice01.cpp CG\_Practice03.cpp CG\_Practice02.cpp CG\_Practice01.cpp CG\_Practice04.cpp CG\_Practice03.cpp CG\_Practice02.cpp CG\_Practice01.cpp CG\_Practice01.cpp

CG\_Practice05 (전역 범위) init(void)

```
#include <GL/glut.h>
GLint winWidth = 600, winHeight = 600;
GLfloat x0 = 0.0, y0 = 0.0, z0 = 500;
GLfloat xref = 0.0, yref = 0.0, zref = 0.0;
GLfloat vx = 0.0, vy = 1.0, vz = 0.0;
GLfloat xmMin = -200.0, xmMin = -200.0, xmMax = 200.0, xmMax = 200.0;
GLfloat dnear = 10.0, dfar = 500.0;

void init(void)
{
    glClearColor(1.0, 1.0, 1.0, 0.0);
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
    gluLookAt(x0, y0, z0, xref, yref, zref, vx, vy, vz);
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    //glFrustum(xmMin, xmMax, xmMin, xmMax, dnear, dfar);
    //gluPerspective(theta, aspect, dnear, dfar);
    glOrtho(xmMin, xmMax, xmMin, xmMax, dnear, dfar);
}

void displayFcn(void)
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glColor3f(1.0, 0.0, 0.0);
    glPolygonMode(GL_FRONT, GL_FILL);
    glPolygonMode(GL_BACK, GL_LINE);
    glBegin(GL_QUADS);
    glVertex3f(-100.0, -100.0, 0.0);
    glVertex3f(100.0, -100.0, 0.0);
    glVertex3f(100.0, 100.0, 0.0);
    glVertex3f(-100.0, 100.0, 0.0);
    glEnd();
    glFlush();
}

void reshapeFcn(GLint newWidth, GLint newHeight)
{
    glViewport(0, 0, newWidth, newHeight);
    winWidth = newWidth;
    winHeight = newHeight;
}

int main(int argc, char** argv)
{
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);
    glutInitWindowPosition(50, 50);
    glutInitWindowSize(winWidth, winHeight);
    glutCreateWindow("백준혁");
    init();
    glutDisplayFunc(displayFcn);
    glutReshapeFunc(reshapeFcn);
    glutMainLoop();
    return 0;
}
```

백준혁

솔루션 탐색기

솔루션 탐색기 검색(Ctrl+.)

솔루션 'CG\_Practice' (프로젝트의 5)

- CG\_Practice
- CG\_Practice02
- CG\_Practice03
- CG\_Practice04
- CG\_Practice05
  - 소스 참조
  - 외부 종속성
  - 리소스 파일
  - 소스 파일
    - CG\_Practice01.cpp
    - CG\_Practice02.cpp
    - CG\_Practice03.cpp
  - 헤더 파일

문제가 검색되지 않음

출력

빌드 시작: 프로젝트: CG\_Practice05, 구성: Debug Win32

CG\_Practice01.cpp

===== 빌드: 1개 성공, 0개 실패, 0개 최신 상태, 0개 건너뜀 =====

===== 빌드(1가) 오후 5:49pm 완료되었으며, 00.574 초(1가) 걸림 =====

GitHub Copilot 채팅 솔루션 탐색기 Git 변경 내용

소스 제어에 추가 리포지토리 선택

파일(F) 편집(E) 보기(V) Git(G) 프로젝트(P) 빌드(B) 디버그(D) 테스트(S) 분석(N) 도구(T) 확장(X) 창(W) 도움말(H) 검색 - CG\_Practice

로그인 GitHub Copilot

CG\_Practice03.cpp CG\_Practice02.cpp CG\_Practice01.cpp CG\_Practice03.cpp CG\_Practice02.cpp CG\_Practice01.cpp CG\_Practice04.cpp CG\_Practice03.cpp CG\_Practice02.cpp CG\_Practice01.cpp CG\_Practice01.cpp

CG\_Practice05

```
#include <GL/glut.h>
int width, height;
void init()
{
    glClearColor(1, 1, 1, 1);
    glMatrixMode(GL_PROJECTION); glLoadIdentity();
    glOrtho(-2, 2, -2, 0.5, 5.0);
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW); glLoadIdentity();
}
void DrawScene()
{
    glColor3f(0.7, 0.7, 0.7);
    glPushMatrix();
    glTranslatef(0, -1, 0);
    glBegin(GL_TRIANGLES);
    glVertex3f(2, 0, 2); glVertex3f(2, 0, -2);
    glVertex3f(-2, 0, -2); glVertex3f(-2, 0, 2);
    glEnd();
    glPopMatrix();
    glColor3f(0.3, 0.3, 0.7);
    glPushMatrix();
    glTranslatef(0, 0, -0.5);
    glutWireTeapot(1.0);
    glPopMatrix();
}
void MyDisplay()
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); glColor3f(1, 1, 1);
    glViewport(0, 0, Width / 2, Height / 2);
    glPushMatrix();
    glLookAt(0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0); DrawScene();
    glPopMatrix();
    glTranslatef(Width / 2, 0, Width / 2, Height / 2);
    glPushMatrix();
    glLookAt(0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0); DrawScene();
    glPopMatrix();
    glTranslatef(0, Height / 2, Width / 2, Height / 2);
    glPushMatrix();
    glLookAt(0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, -1); DrawScene();
    glPopMatrix();
    glTranslatef(Width / 2, Height / 2, Width / 2, Height / 2);
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();
    gluPerspective(30, 1, 3.0, 50.0);
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
    glPushMatrix();
    glLookAt(5, 5, 5, 0, 0, 0, 1, 0); DrawScene();
    glPopMatrix();
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();
    gluPerspective(10, 1, 1, 10.0);
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
    glPushMatrix();
    glTranslatef(0, 0, 0);
    glutWireTeapot(1.0);
    glPopMatrix();
    glFlush();
}
void MyReshape(int w, int h)
{
    width = w;
    height = h;
}
int main(int argc, char** argv)
{
    width = 500;
    height = 500;
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitWindowPosition(100, 100);
    glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);
    glutCreateWindow("내 출현");
    Init();
    glutDisplayFunc(MyDisplay);
    glutReshapeFunc(MyReshape);
    glutMainLoop();
    return 0;
}
```

백준학

솔루션 탐색기

솔루션 'CG\_Practice' (프로젝트의 5)

- CG\_Practice
- CG\_Practice02
- CG\_Practice03
- CG\_Practice04
- CG\_Practice05
  - ▶ 참조
  - ▶ 외부 종속성
  - ▶ 리소스 파일
  - ▶ 소스 파일
    - ▶ CG\_Practice01.cpp
    - ▶ CG\_Practice02.cpp
    - ▶ CG\_Practice03.cpp
  - ▶ 헤더 파일

문제가 검색되지 않음

줄력

줄력 보기 선택(S): 빌드

```
1:D:\Computer_Graphics\CG_Practice\CG_Practice05\CG_Practice05\CG_Practice05.cpp(19,17): warning C4305: '인수': 'double'에서 'GLfloat'(으)로 잘립니다.
1:D:\Computer_Graphics\CG_Practice\CG_Practice05\CG_Practice05\CG_Practice05.cpp(19,12): warning C4305: '인수': 'double'에서 'GLfloat'(으)로 잘립니다.
1:CG_Practice05.vcxproj -> D:\Computer_Graphics\CG_Practice\Debug\CG_Practice05.exe
1:"CG_Practice05.vcxproj" 프로젝트를 빌드했습니다.
===== 빌드 1개 성공, 0개 실패, 0개 최신 상태, 0개 건너뜀 =====
===== 빌드 0(가) 오후 5:49:06 완료되었으며, 00.592 초이(가) 걸림 =====
```

GitHub Copilot 채팅 솔루션 탐색기 Git 변경 내용

↑ 소스 제어 추가 ▲ 리포지토리 선택

