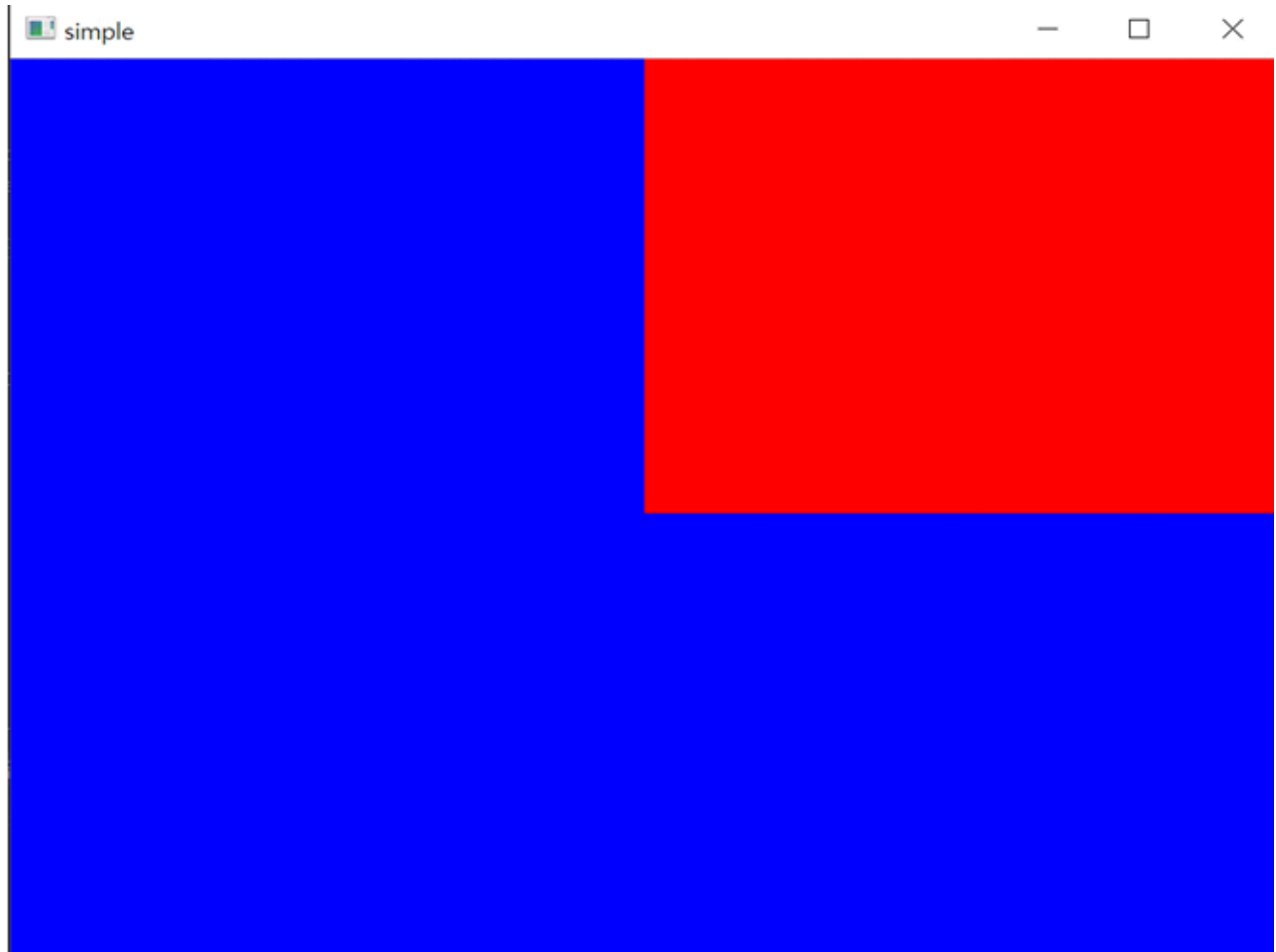


| 2025-04-18_CG_03_예제_직사각형 우측 상단에 맞추기

| 📁 예제 설명: 직사각형 우측 상단에 맞추기

| 📄 목표 출력



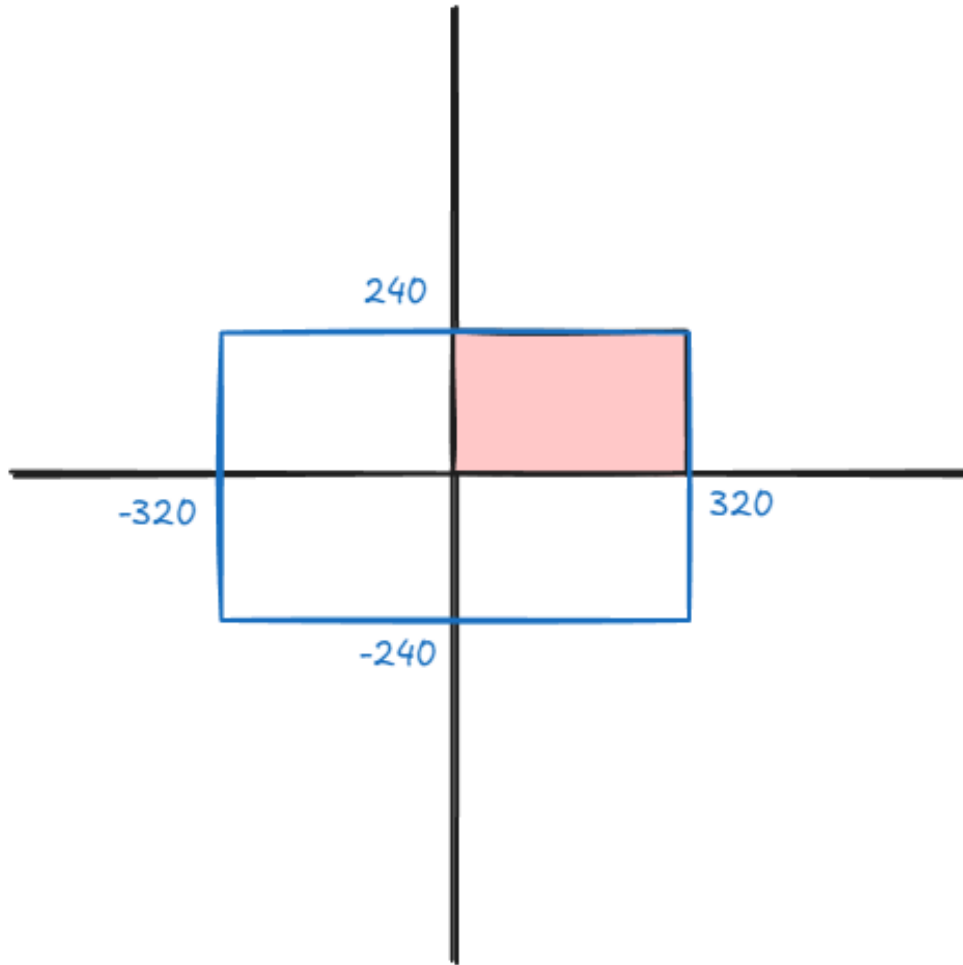
| 📄 조건

- `glutInitWindowSize(640, 480);`
- `glViewport(0, 0, 640, 480);`
- `glRectf(0, 240, 320, 0);`
- `glOrtho()` 를 수정하여 해결해야 한다.

| 📁 해결 방법

| 📄 glOrtho

```
glOrtho(-320, 320, -240, 240, 1, -1);
```



I 📄 전체 코드

```
#include <GL/glut.h>
#include <stdio.h>
#include <iostream>

void RenderScene(void) {

    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glViewport(0, 0, 640, 480);

    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();

    glOrtho(-320, 320, -240, 240, 1, -1); // ✖

    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
    glLoadIdentity();
```

```

    glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f);
    glRectf(0, 240, 320, 0);

    glFlush();
}

void SetupRC(void) {
    glClearColor(0.0f, 0.0f, 1.0f, 1.0f);
}

int main(int argc, char** argv) {

    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);
    glutInitWindowSize(640, 480);
    glutInitWindowPosition(100, 100);

    glutCreateWindow("simple");

    SetupRC();

    glutDisplayFunc(RenderScene);

    glutMainLoop();
}

```

! glOrtho()를 기본값으로 두어도 viewport 값에 의해 같은 형태로 출력된다.