

## | 2025-04-19\_CG\_08\_점 sizes, step 얻기

```
GLfloat sizes[2];           // sizes[0]: 최소 점 크기, sizes[1]: 최대 점 크기
GLfloat step;               // 점 크기를 증가시킬 수 있는 최소 단위 (간격)
glGetFloatv(GL_POINT_SIZE_RANGE, sizes);      // 점 크기의 범위를 가져옴
glGetFloatv(GL_POINT_SIZE_GRANULARITY, &step); // 점 크기의 증가 간격을 가져옴
```

### | glGetFloat()

- OpenGL에서 **상태값을 가져오는 함수**
- `glGetFloatv(GLenum pname, GLfloat* params);`
  - `pname` : 어떤 상태를 가져올 건지 (여기선 점 크기 관련)
  - `params` : 그 값을 저장할 변수의 주소

### | GL\_POINT\_SIZE\_RANGE

- 하드웨어에서 지원하는 점 크기의 최소값과 최대값.
- ex: `sizes[0] = 1.0`, `sizes[1] = 10.0` 이라면, 점 크기를 1.0 ~ 10.0 사이에서 설정할 수 있다는 의미.

### | GL\_POINT\_SIZE\_GRANULARITY

- 점 크기를 얼마나 **정확하게 조절할 수 있는지 (단위, 최소 간격)** 를 의미.
- 예를 들어 `step = 0.1` 이면, 1.0, 1.1, 1.2, ..., 10.0 식으로 설정 가능.