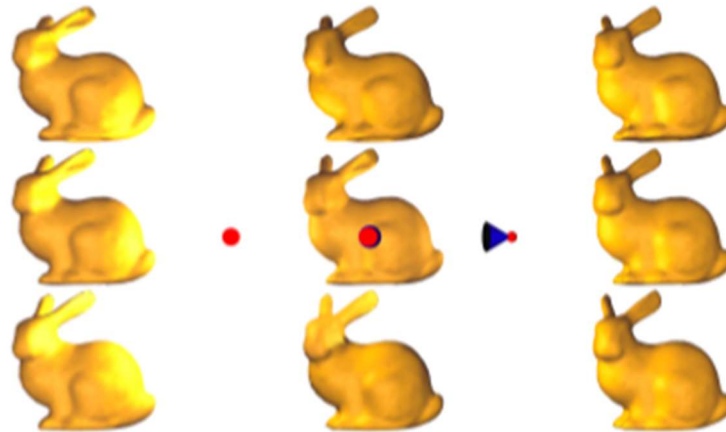


Computer Graphics



GL_LINES/GL_LINE_LOOP

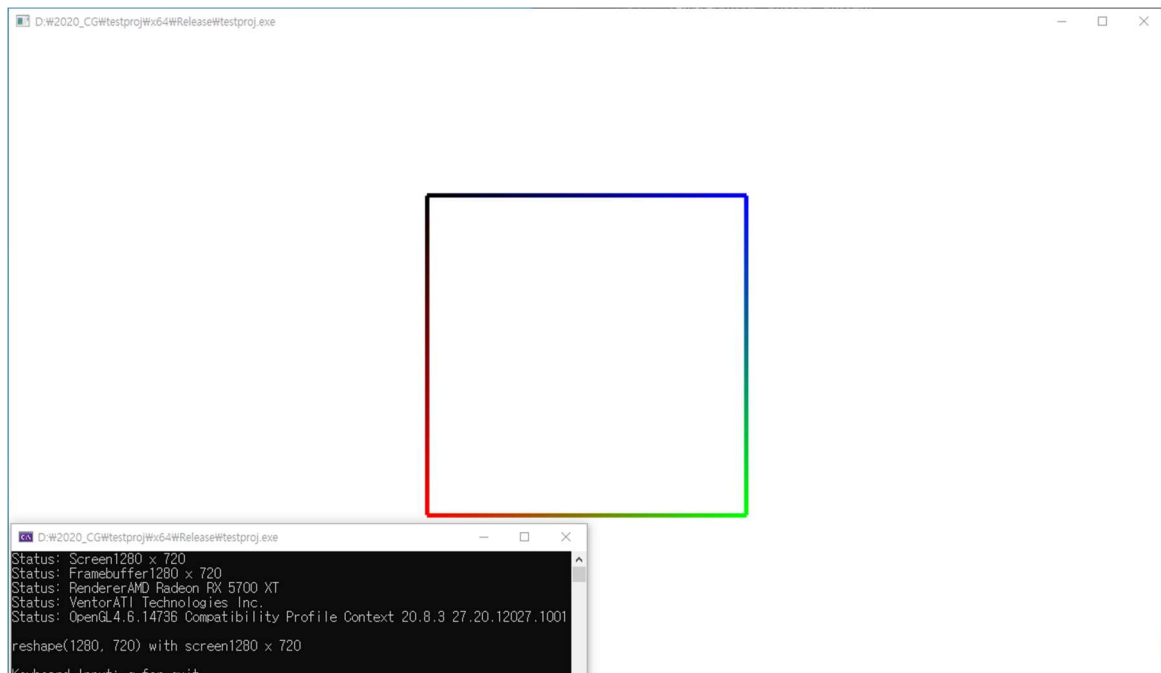
P01_PREPARATION

이민재 | Computer Graphics [심화전공실습 1] | 2020/09/06

	P1	E1	TOTAL
SCORE	1	1	2

P1 (GL_LINE_LOOP)

<SNAPSHOT>

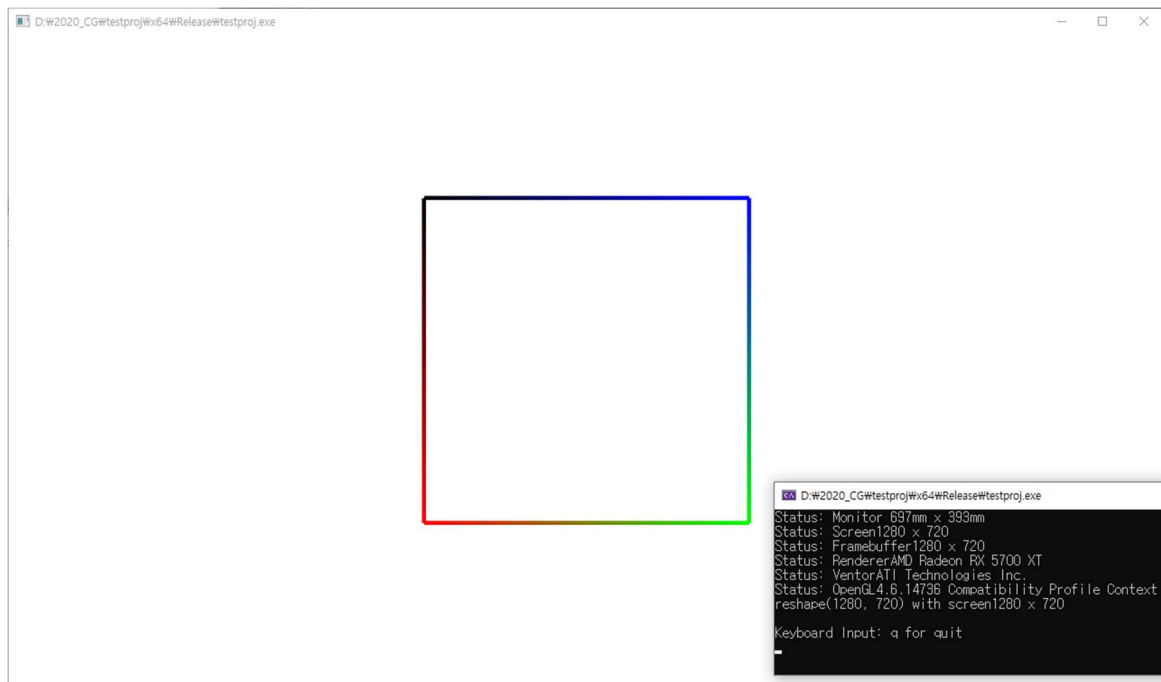


<EXPLANATION>

강의자료와 동일함으로 설명 생략.

E1 (GL_LINES)

<SNAPSHOT>



<EXPLANATION>

```
glBegin(GL_LINES);
{
    glColor3f(1, 0, 0); glVertex2f(-0.5, -0.5);
    glColor3f(0, 1, 0); glVertex2f(0.5, -0.5); //v0 to v1

    glColor3f(0, 1, 0); glVertex2f(0.5, -0.5);
    glColor3f(0, 0, 1); glVertex2f(0.5, 0.5); //v1 to v2

    glColor3f(0, 0, 1); glVertex2f(0.5, 0.5);
    glColor3f(0, 0, 0); glVertex2f(-0.5, 0.5); //v2 to v3

    glColor3f(0, 0, 0); glVertex2f(-0.5, 0.5);
    glColor3f(1, 0, 0); glVertex2f(-0.5, -0.5); //v3 to v0
}
glEnd();
```

gl_lines : 정점을 두 개씩 한 조로 선을 그어준다. 홀수면 마지막 정점은 무시됩니다. (위키백과)

사각형을 만들기위해 각 버텍스 쌍을 추가하였다. (v1 to v2 & v3 to v0) 스냅샷 결과화면으로 위 GL_LINE_LOOP 를 활용하여 그린 사각형과 동일한 형태로 사각형이 화면에 출력되었다.