

컴퓨터 그래픽스 과제 1

20101201 김동건

```
1  #include <GL/glut.h> // or <GL/freeglut.h>
2  void mydisplay() {
3      glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
4      glBegin(GL_QUADS);
5          glVertex2f(-0.5, -0.5);
6          glVertex2f(-0.5, 0.5);
7          glVertex2f(0.5, 0.5);
8          glVertex2f(0.5, -0.5);
9      glEnd();
10     glFlush();
11 }
12 int main(int argc, char** argv)
13 {
14     glutInit(&argc, argv);
15     glutCreateWindow("[과제1] 20101201 김동건");
16     glutDisplayFunc(mydisplay);
17     glutMainLoop();
18 }
```

기본 세팅한 후에 함수 mydisplay()를 만든다. GlutDisplayFunc(mydisplay); 로 만든 함수를 실행한다.

사각형을 만들기 때문에 처음에 glBegin(GL_QUADS); 를 이용한다. 함수는 (-0.5, -0.5), (0.5, -0.5), (0.5, 0.5), (-0.5, 0.5) 를 vertex로 가지는 도형을 만든다.

