|  |
| --- |
| #define FREEGLUT\_STATIC  #include <GL/glut.h> // ライブラリ用ヘッダファイルの読み込み  #include <math.h>  // 表示部分をこの関数で記入  void display(void) {  glClearColor(1.0, 1.0, 1.0, 1.0); // 消去色指定  glClear(GL\_COLOR\_BUFFER\_BIT); // 画面消去  glColor3d(0.1, 0.3, 0.5); // 色指定(R,G,B)で0～1まで  glBegin(GL\_LINE\_LOOP); // 描画するものを指定  for (int i = 0; i < 720; i = i + 144) {  double x = sin(i \* 3.14159 / 180.0);  double y = cos(i \* 3.14159 / 180.0);  glVertex2d(x \* 0.6, y \* 0.6);  }  glEnd();  glFlush(); // 画面出力  }  // メインプログラム  int main(int argc, char\* argv[]) {  glutInit(&argc, argv); // ライブラリの初期化  glutInitWindowSize(400, 400); // ウィンドウサイズを指定  glutCreateWindow(argv[0]); // ウィンドウを作成  glutDisplayFunc(display); // 表示関数を指定  glutMainLoop(); // イベント待ち  return 0;  } |

CG基礎 第一回課題

201811395 山本雄太

作成した図形のソースコード

実行結果