

リスト 1.1	glTriangle.cpp
<pre> #include <GL/glut.h> //関数のプロトタイプ宣言 void init(); void display(); void drawTriangle(); int main(int argc, char** argv) { glutInit(&argc, argv); glutInitDisplayMode(GLUT_RGBA); //表示モード glutInitWindowSize(500, 500); //表示ウィンドウのサイズ glutInitWindowPosition(100, 100); //左上の位置 glutCreateWindow("GL_Triangle"); //ウィンドウ作成 glutDisplayFunc(display); //表示 init(); //初期設定 glutMainLoop(); //イベント処理ループに入る return 0; } void init(void) { glClearColor(0.2, 0.2, 0.2, 1.0); //背景色 } void display(void) { glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); //カラーバッファのクリア drawTriangle(); //描画 glFlush(); //終了 } void drawTriangle() { glLineWidth(10.0); //線幅 glPolygonMode(GL_FRONT_AND_BACK, GL_LINE); //モード //三角形の描画 glBegin(GL_TRIANGLES); glColor3f(1.0, 0.0, 0.0); glVertex2f(-0.75, -0.75); //赤の頂点 glColor3f(0.0, 1.0, 0.0); glVertex2f(0.75, -0.75); //緑の頂点 glColor3f(0.0, 0.0, 1.0); glVertex2f(0.0 , 0.75); //青の頂点 glEnd(); } </pre>	