

## リスト 2.2

## 「slGouraud.cpp」の一部

```
int main(int argc, char** argv)
{
//省略
//再描画
glutIdleFunc(idle);
//初期設定
init();
initGls1("Gouraud.vert");
//イベント処理ループに入る
glutMainLoop();
return 0;
}

void display(void)
{
//省略
if(flagFlat) glShadeModel(GL_FLAT);
else glShadeModel(GL_SMOOTH);

glUseProgram(shaderProg);
//描画
draw();
glUseProgram(0);

if(flagHelp)
{
//省略
}
//終了
glutSwapBuffers();
}
```