

リスト 1.2	slTriangle.cpp
<pre> #include <stdio.h> #include <stdlib.h> #include <GL/glew.h> #include <GL/glut.h> #include "../myGls1.h" //関数のプロトタイプ宣言 void init(); void display(); void drawTriangle(); //シェーダ・プログラム名 GLuint shaderProg; int main(int argc, char** argv) { glutInit(&argc, argv); //GLUTの初期設定 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("三角形描画(SL_Triangle)"); //ウィンドウ作成 glutDisplayFunc(display); //表示 init(); //初期設定 initGls1(&shaderProg, "triangle.vert"); //頂点シェーダ glutMainLoop(); //イベント処理ループに入る glDeleteProgram(shaderProg); //リソースの解放 return 0; } void display(void) { glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT); //カラーバッファのクリア //描画 glUseProgram(shaderProg); // シェーダ・プログラムの適用 drawTriangle(); // 図形の描画 glUseProgram(0); // シェーダ・プログラムの適用を解除 //終了 glFlush(); } //他はリスト1.1に同じ </pre>	