

## OpenGL メモ

### Window 座標を指定して、二次元描画

モデル座標上ではなく、ウインドウ座標上に二次元図形（ダイアログ、メニューなど）を表示したい場合がある。

赤本 8 章：カレントのラスタポジションより

ver. 1.4 以前は、ラスタポジションをウインドウ座標で指定

したい場合、2D レンダリング用のモデルビュー行列と投影行列を設定する必要あり。

ver. 1.4 以降では、glWindowPos が使える。

```
glMatrixMode(GL_PROJECTION);
glLoadIdentity();
gluOrtho2D(0.0, (GLfloat) 512, 0.0, (GLfloat) 512);
glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
glLoadIdentity();
// 以下二行は、私の勝手な例
glRasterPos2i(0, 0);
glDrawPixels(checkImageWidth, checkImageHeight, GL_RGBA, GL_UNSIGNED_BYTE, checkImage);
```