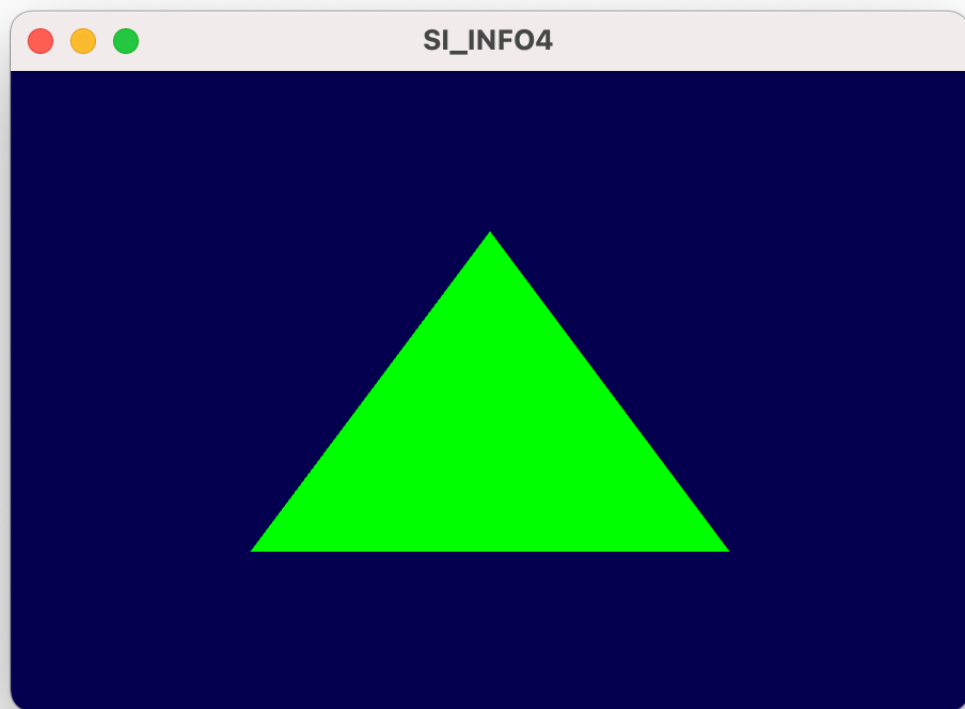


# TP1 - Prise en main d'OpenGL

Amad Salmon | INFO4 - 20/01/2021

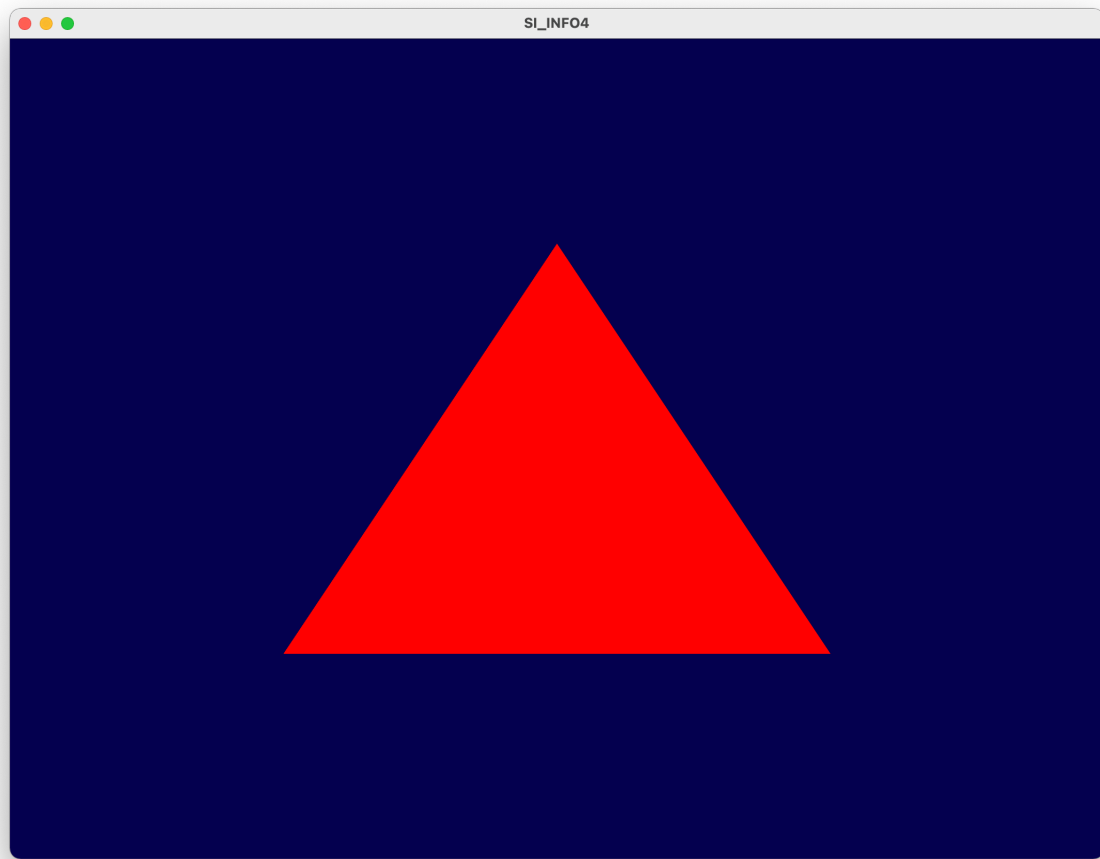
## Dessin d'un triangle en mode immédiat

Dessin d'un triangle en mode immédiat et avec coloration verte par `glColor3f(0, 125, 0)` inséré avant le dessin du triangle.



## Utilisation des shaders

Affectation de la couleur des segments et des sommets par les shaders `shader/fragment.glsl` et `shader/vertex.glsl`.



**Dessin d'un triangle avec un VAO+VBO(s)**