

### Série3: Programmation GPU par les shaders

#### Exercice 1

Expliquez l'utilité des mots clés suivants:

1. mat3x4
2. uniform
3. out
4. const
5. struct

#### Exercice 2

1. Complétez le fragment shader suivant:

```
#version 330 core

// Interpoler la couleur de vertex
shaders
..... fragmentColor;

// donnée de sortie
..... color;

void main()
{

color = .....;

}
```

2. Que fait ce shader?

#### Exercice 3

Répondez par vrai ou faux :

- Les shaders sont des programmes exécutés en CPU
- Le langage Cg est un langage multiplateforme
- Avec DirectX, on peut programmer avec le langage GLSL
- Pour passer une fonction par variable, on utilise le qualifiant out
- Le geometry shader a commencé à partir de la version 3.0 de GLSL