

# Série OpenGL 3.x

par Michaël Gallego (<http://bakura.developpez.com>)

Date de publication : 25 juin 2009

Dernière mise à jour :

Cette nouvelle série de tutoriaux est consacrée à l'étude de quelques fonctionnalités d'OpenGL 3.x. Cette série sera mise à jour chaque fois que j'utiliserai moi-même de nouvelles fonctionnalités d'OpenGL 3.x. Toute remarque est la bienvenue et, si vous souhaitez contribuer vous-même à cette série, n'hésitez pas à m'envoyer vos tutoriaux par MP !

1 - Sommaire..... 3

## 1 - Sommaire

<b>OpenGL 3.x : un point sur les nouveautés</b>
<b>Utilisation des shaders avec OpenGL 3.x</b>
<b>Utilisation des VBO avec OpenGL 3.x</b>
<b>Utilisation des Vertex Array Objects avec OpenGL 3.x</b>