

<b>Instrukcja laboratoryjna</b>  <b>9</b>	<b>Programowanie grafiki komputerowej</b>
	<b>Temat: Vertex i Fragment shader</b>
	<b>Przygotował:</b> dr inż. Tomasz Michno

## 1 Zadania

1. Napisz aplikację, która będzie modyfikowała położenie wierzchołków dowolnego obiektu (vertex shader), co będzie powodowało również zmianę koloru danego wierzchołka (fragment shader).