
6. Color Gradient 1 (gradient-1.*)

Escriu un vertex shader que apliqui un gradient de color al model segons la seva coordenada Y en *object space*. Feu servir els uniforms amb la capsa englobant de l'escena per obtenir els valors extrems de la coordenada Y del model, minY, maxY.

El gradient de color estarà format per la interpolació d'aquests cinc colors: red, yellow, green, cian, blue. L'assignació s'haurà de fer de forma que els vèrtexs amb $y = \text{boundingBoxMin.y}$ es pintin de vermell, i els vèrtexs amb $y = \text{boundingBoxMax.y}$ es pintin de blau. Per a la interpolació lineal entre colors consecutius del gradient, feu servir la funció **mix**. Una altra funció que us pot ser útil és **fract**, la qual retorna la part fraccionaria de l'argument.

Al color resultant no cal afegir-hi cap il·luminació.

