

24. UV unfold (uv-unfold.*)

Escriu un **vertex shader** que mostri el model projectat sobre l'espai de textura (assumint que té coordenades de textura 2D definides). Atès que l'espai de textura no està acotat, l'usuari proporcionarà el rectangle de l'espai de textura que vol visualitzar, mitjançant els seus extrems Min, Max:

```
uniform vec2 Min=vec2(-1,-1);  
uniform vec2 Max=vec2(1,1);
```

Amb independència de la càmera, el model projectat sobre el rectangle delimitat per Min, Max ha d'ocupar tot el viewport.

