

### 3. Basic Lighting 2 (basicLighting2.\*)

---

Com a l'exercici anterior, volem aconseguir un efecte d'il·luminació de la forma més senzilla possible, multiplicant el color original per la component Z de la normal en coordenades de la càmera.

Escriu un **VS** i un **FS** que calculi la il·luminació **per fragment** fent servir aquesta tècnica. Per tant, caldrà que el VS li passi la normal al FS, per tal que aquest calculi la il·luminació amb la component Z de la normal (com abans, en eye space).

Aquí tens un exemple del resultat esperat amb diversos models:

