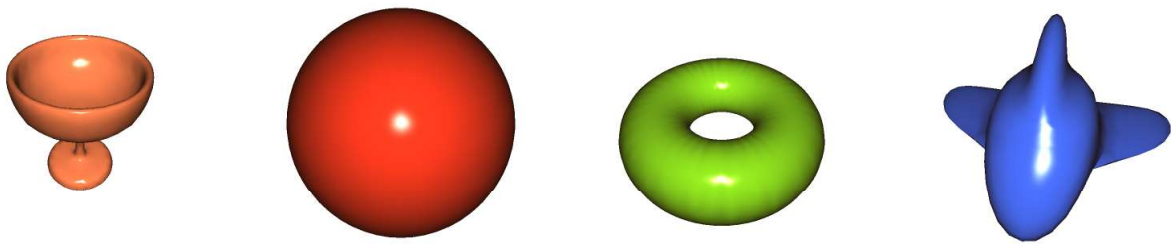


5. Lighting 4 (lighting4.*)

Escriu un **vertex shader** i un **fragment shader** que calculi la il·luminació per fragment fent servir el model de **Phong**.

Necessitareu que el fragment shader tingui accés a la posició del fragment i al vector normal (tots dos en eye space).



Aquí pots comparar Phong per vèrtex i Phong per fragment;

