
gradient3.vert, gradient3.frag

2.5 punts

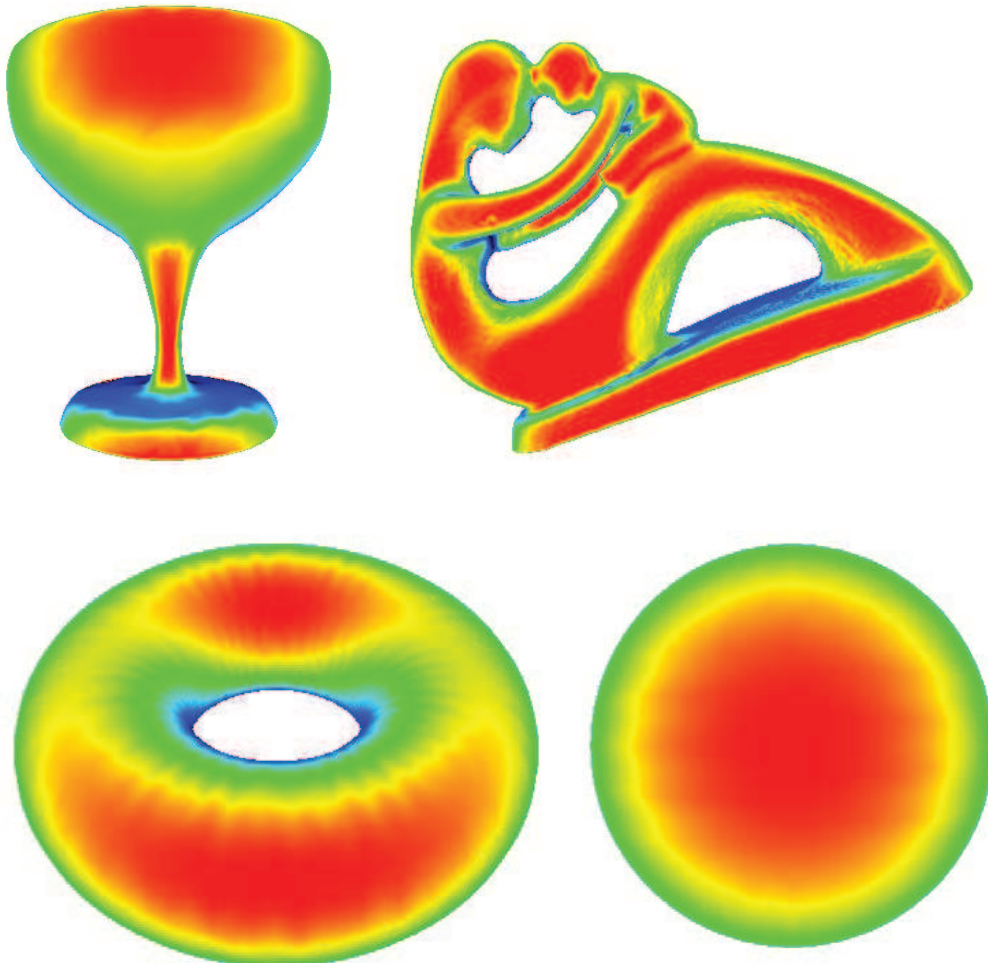
Escriu un VS i un FS que colorin el model en funció de la component Z de la normal unitària en eye space.

El VS haurà de passar la normal al FS, en eye space.

El FS calcularà el color en funció de la component Z de la normal unitària. 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 $N.z = 1$ es pintin de vermell, i els vèrtexs amb $N.z \leq 0$ 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 fraccionària de l'argument.

Aquí teniu el resultat esperat amb diferents models:



Fitxers i identificadors (ús obligatori):

gradient3.vert, gradient3.frag