

---

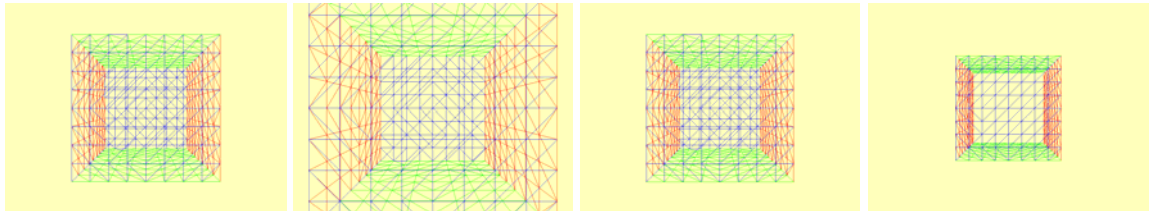
## zoom.vert, zoom.frag

---

2.5 punts

Escriu un VS que simuli un **zoom** de la càmera. Concretament, el que volem és simular que l'observador avança i retrocedeix (en la direcció actual de visió) una distància  $d=\sin(2\pi t)$ , on  $t$  és el temps en segons.

Aquí tens el resultat esperat amb el cub, amb la càmera per defecte i  $t=0.00, 0.25, 0.50$ , i  $0.75$ :



Si la implementació és correcta, l'efecte del zoom ha de ser equivalent al que s'aconsegueix amb el viewer movent el mouse verticalment amb Shift+ botó esquerre. Observeu que, independentment de com estigui orientada la càmera, el VS ha de reproduir un zoom **en la direcció de visió**.

El VS passarà al FS el color del vèrtex sense cap il·luminació.

El FS ha de ser el FS per defecte.

### Fitxers i identificadors (ús obligatori):

```
zoom.vert zoom.frag  
uniform float time;
```