
Il·luminació per fragment amb shaders

Escriu un **effect plugin** que activi un VS i un FS per tal de tenir il·luminació de Phong per fragment. El mètode onPluginLoad haurà de carregar, compilar i muntar els shaders. El mètode preFrame() els haurà d'activar, i el mètode postFrame() els haurà de desactivar.

Recordeu enviar tots els uniforms que usin els shaders.