

# Computer Grafik Bericht - Übung 1

Gruppe Mineral: Lena Meßmer, Christian Mehns, Sophie Wirth

12. Januar 2015

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Anpassung</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Light (abstrakte Klasse)</b>	<b>1</b>
3.1	Directional Light, Spotlight, Pointlight . . . . .	2

## 1 Einleitung

Das ist der vierte Bericht der Gruppe in CG, bestehend aus Lena Meßmer, Christian Mehns und Sophie Wirth.

## 2 Anpassung

*Bearbeitungszeit: 5-6 h*

Es gab wie wir feststellen mussten, einige Fehler die sich im Code eingeschlichen hatten, das Programm aber nicht zum Stopp gebracht haben und damit schwer erkennbar waren.

Die Fehlersuche gestaltete sich als trickreich und kompliziert, daher dauerte sie recht lang.

Es wurden alle Geometrie Klassen leicht verändert.

## 3 Light (abstrakte Klasse)

*Bearbeitungszeit: 30 min*

Light wurde um ein Attribut vom Typ boolean erweitert, namens : castsShadow. Dieser Boolean Wert bestimmt ob ein Schatten an diesem Punkt geworfen wird oder nicht.

### 3.1 Directional Light, Spotlight, Pointlight

*Bearbeitungszeit: 1-2 h*

In der Methode `illuminates` wird nun geprüft ob der Boolean von `castsShadow` `true` ist. Wenn dem so ist, wird der Schatten berechnet der von diesem Punkt aus geworfen wird.