

1.) Vorteil: Leicht zu implementieren, schnelle Berechnung, weiter beschleunigbar, wenn man Schatten mit weniger Details macht

Nachteil: Nur für planare Flächen, Keine Selbstverschattung, also Schatten von Tee-Kopf auf Tee-Deckel.

2.) Schritt 1 : Kamera in Lichtquelle setzen und Z-Buffer in Textur (Shadow Map) rendern

Schritt 2a : Shadow Map auf (bzw. vor) Objekt projizieren aus Sicht der Lichtquelle

Schritt 2b : Pro Fragment wahren Abstand mit Abstand aus Shadow Map vergleichen. Ist Abstand aus Shadow Map kleiner -> Fragment im Schatten

3.) Vorteil: Beliebige Flächen (anstatt nur Planarflächen), selbstverschattung möglich, relativ schnelle Berechnung

Nachteil: Aliasing an Schattenkanten, shadow Bias je nach Szene, nur für Strahle