
Shadows (shadows.*)

Useu **GLarenaSL** per a desenvolupar aquests shaders (o /assig/grau-g/viewer als PCs dels laboratoris).

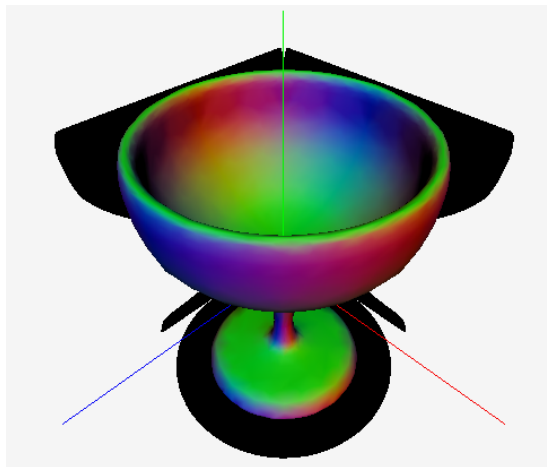
Escriu **VS+GS+FS** per simular l'ombra de l'objecte respecte llums infinitament allunyades en la direcció de les X+, Y+ i Z+.

El **VS** farà les tasques habituals imprescindibles, enviant els vèrtexs en **object space**.

El **GS** emetrà quatre còpies de cada triangle. La primera còpia serà l'estàndard (amb el color del GS per defecte). Les altres tres còpies corresponen al triangle projectat, respectivament, sobre els plans X=boundingBoxMin.x, Y=boundingBoxMin.y i Z=boundingBoxMin.z, i dibuixades amb color negre. En tots els casos el GS escriurà gl_Position en clip space, com és habitual.

El **FS** farà les tasques per defecte.

Aquí teniu el resultat esperat (preset 2 de la càmera):



Identificadors obligatoris:

shadows.* (*minúscules!*)
uniform vec3 boundingBoxMin;

No PLAGIAR. Confiar en el valor de les pròpies capacitats intel·lectuals i citar correctament a d'altres autors per les seves aportacions. No comprar ni demanar a ningú que elabori treballs acadèmics en nom d'altri, ni copiar idees dades o paraules exactes sense citar la seva font.

No cometre FRAU. Demostrar el propi assoliment. Realitzar un treball original per a cada entrega o avaluació. Acceptar les correccions del professorat com a part del procés d'aprenentatge. No copiar d'altri, no demanar a ningú que faci el teu treball, no fabricar resultats ni utilitzar dispositius prohibits a les avaluacions. No reutilitzar treballs acadèmics anteriors.

Actuar amb HONESTEDAT. Demostrar les habilitats pròpies. No col·laborar amb cap altre estudiant més enllà d'allò específicament establert pel professorat. No permetre que cap altre estudiant copii les pròpies respostes en actes d'avaluació o entregues, ni acceptar completar cap tasca acadèmica per cap altre estudiant.