

Shadows bis 3.11.2020

Shadows

- 3 Objekte (Creators)
- Plane oder andere Objekte (Receiver)
- Lichtquelle beliebig
- Shadow Mapping oder Shadow Volume Polygons
- Hard shadows reichen aus
- Verwendung von Shadern erlaubt und sinnvoll
- Bonus: 10% mehrere Lichtquellen