

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

Abgabe

- Sources and Release auf Github
<https://github.com/incredibleLeitman/TrackingShot>
- Release 1.02 für Uebung2
<https://github.com/incredibleLeitman/TrackingShot/releases/tag/1.02>
- Programm und Sourcecode Präsentation auf DropBox
<https://www.dropbox.com/sh/bi6lylyfb8hyu4k/AABhwqHoEge2dTBeu0CwNuXla?dl=0>

verwendete Ressourcen

- OpenGL Dev
<http://ogldev.atspace.co.uk/www/tutorial23/tutorial23.html>
- OpenGL Tutorial
<http://www.opengl-tutorial.org/intermediate-tutorials/tutorial-16-shadow-mapping/>
- Learn OpenGL
<https://learnopengl.com/Advanced-Lighting/Shadows/Shadow-Mapping>