

## 1. Shadow (shadow.\*) (2<sup>on</sup> control laboratori, curs 2011-12, Q2)

Escriu VS+GS+FS que simulin l'ombra que projecta l'objecte sobre el terra, que suposarem situat al pla  $Y = \text{boundingBoxMin.y}$ , respecte una font de llum direccional en la direcció vertical (eix Y).

Per cada triangle (que haurà de rebre amb coordenades en *object space*), el GS haurà d'emetre dos triangles (en *clip space*): un corresponent al triangle original (amb el color sense il·luminació), i un altre (de color negre) corresponent a la projecció del triangle al pla Y anterior.

El GS només ha d'escriure `gfrontColor` i `gl_Position`.

Pel FS us serveix el codi per defecte.

