

---

## Shadow Volume

---

Us proporcionem un **render plugin** que implementa parcialment la tècnica de generació d'ombres mitjançant Shadow Volumes (\*).

L'exemple afegeix a l'escena un terra i un ocluser senzill (un triangle) situat a la part superior de la capsa englobant de l'escena.

El plugin us permet canviar entre una visualització del Shadow Volume generat per l'occludor, i l'ombra que produeix (tecla S).

També podeu situar el focus de llum a la posició actual de la càmera (tecla C).

El que us demanem és que completeu el mètode `ShadowVolume::paintGL` de l'exemple, concretament els passos 4 i 5, per tal de configurar correctament l'estat d'OpenGL abans de dibuixar la part fosca i la part il·luminada de l'escena.

(\*) Codi basat en un exemple proporcionat per l'Albert Pou.

