

Short Description:

Das Projekt zeigt einen Shadow-Mapping Algorithmus und ein Partikelsystem. Aufgrund eines wehementen nicht funktionieren wollens des Schattenalgorithmus ist die Demo leider sehr ungehobelt. Wenn es geht würde ich gerne noch bis zur Präsentation ein wenig an dem ganzen feilen.

Programmiert wurde auf einem Notebook mit WindowsXP, einer ATI X1300 Grafikkarte und einem Intel Core2Duo. Es wurden keine ATI-spezifischen Funktionen benutzt.

Ressourcen:

(Buch) Cg Tutorial,

(Buch) ShaderX3,

(Internet) Paul's Shadows (<http://www.paulsprojects.net/tutorials/smt/smt.html>),

(Internet) NeHe (<http://nehe.gamedev.net/lesson.asp?index=01>)