

Improvements:

Normalmapping im Tangentspace

Shadowmapping mit PCF (Lichtquelle 20 units unter der Kamera)

Kamera Translation: WASD

Rotation: Pfeiltasten

Leider mussten wir ein neues Kamerasystem entwickeln. Deswegen hatten wir keine Zeit schöne Mausinputs zu schreiben. Ich hoffe das ist Inordnung.

Terrain kann mann mit den „1“ und „2“ Tasten verändern.

.exe ist in source/Debug