

Задача №10. Алгоритм «shadow mapping».

Преподаватель: Денис Гладкий
gladky@ccfit.nsu.ru

НГУ CSC

26 ноября 2017 г.

1 Постановка задачи

Разработать приложение, вычисляющее тени от конусного источника освещения (spot light). В качестве сцены взять сферу из задачи №3 и анимированный цилиндр из задачи №4, расположенные на прямоугольной площадке. Разместить объекты так, что бы один из них отбрасывал тень не только на поверхность, но и на второй предмет. В качестве реализации взять алгоритм теневых карт (shadow mapping).

2 Ссылки

- MSDN: Depth Bias
[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/cc308048\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/cc308048(v=vs.85).aspx);
- Simon Kozlov, «Perspective Shadow Maps: Care and Feeding», GPU Gems 1 (2004)
https://developer.nvidia.com/gpugems/GPUGems/gpugems_ch14.html.