

Задача №9. Отложенное затенение, multiple render targets.

Преподаватель: Денис Гладкий
gladky@ccfit.nsu.ru

НГУ CSC

26 ноября 2017 г.

1 Постановка задачи

Написать приложение, вычисляющее освещение от большого числа точечных источников света. В качестве сцены взять сферу из задачи №3 и анимированный цилиндр из задачи №4, расположенные на прямоугольной площадке. Для расчёта освещения использовать алгоритм отложенного затенения (deferred shading). Реализовать анимацию позиций и возможность изменения числа источников освещения во время работы приложения. Максимальное их число не должно быть меньше ста.

2 Ссылки

- MSDN: ID3D11DeviceContext::OMSetRenderTargets
[https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ff476464\(v=vs.85\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ff476464(v=vs.85).aspx);
- Nicolas Thibieroz, «Deferred shading with multiple render targets», ShaderX² (2004)
http://www.realtimerendering.com/resources/shaderx/Tips_and_Tricks_with_DirectX_9.pdf;
- Oles Shishkovtsov, «Deferred shading in S.T.A.L.K.E.R.», GPU Gems 2 (2005)
https://developer.nvidia.com/gpugems/GPUGems2/gpugems2_chapter09.html;
- Rusty Koonce, «Deferred Shading in Tabula Rasa», GPU Gems 3 (2007)
https://developer.nvidia.com/gpugems/GPUGems3/gpugems3_ch19.html.