



МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ВЫСШАЯ ШКОЛА ПЕЧАТИ И МЕДИАИНДУСТРИИ

*Институт Принтмедиа и информационных технологий  
Кафедра Информатики и информационных технологий*

направление подготовки

09.03.02 «Информационные системы и технологии»

## ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 13

Дисциплина: Компьютерная графика

Тема: URP-реализация Stencil Buffer

Выполнил: Вышегородских Виктор Егорович, студент группы: 211-728

\_\_\_\_\_  
(Фамилия И.О.)

Дата, подпись \_\_\_\_\_  
(Дата) (Подпись)

Проверил: \_\_\_\_\_  
(Фамилия И.О., степень, звание) (Оценка)

Дата, подпись \_\_\_\_\_  
(Дата) (Подпись)

Замечания:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Москва

2023

На основе теоретического материала реализовали Stencil Buffer-шейдер с помощью URP.

## Исходный код первого шейдера:

```
Shader "Custom/Lab13"
{
    SubShader
    {
        Tags
        {
            "RenderType" = "Opaque"
        }

        Pass
        {
            ZWrite Off
        }
    }
}
```

## Скриншоты итоговой сцены в игровом движке Unity3D:





