

Начало

Объекты сцены, источники света,
координаты точки наблюдателя,
размеры сцены

Определить буфер глубины
и буфер кадра

Цикл i для каждого объекта сцены

Цикл j для каждого источника света

Определить теневую карту
для i -го объекта сцены для
 j -го источника света

Конец цикла j

Конец цикла i

Цикл i для каждого объекта сцены

Использовать модифицированный
алгоритм Z-буфер, для определения
теней и заполнения буфера кадра

Конец цикла i

Цикл i от 0 до (размера ширины сцены - 1)

Цикл j от 0 до (размера высоты сцены - 1)

Сопоставить значение буфера кадра[i][j],
значению цвета объектов

Вывести на сцену пиксель
с определенным цветом

Конец цикла j

Конец цикла i

Конец