Начало HDR-изображение, карта глубины Построение трехмерной модели сцены Поиск теней и распознавание объектов, отбрасывающие тени Добавление детекторов света Расстановка и ориентация виртуальных источников света по контуру объекта Излучение света в заданном направлении Определение уровня пересечения контуров теней, определение координат Расстановка виртуальных источников света по восстановленным координатам Синтез и отображение виртуальной сцены с виртуальным объектом Конец