

Начало

Местоположения  
источников света,  
виртуальный  
объект

Расстановка  
источников  
света

Создание  
полигональной  
сетки поверх  
геометрии  
окружения

Проецирование  
теней на  
полигональную  
сетку

Синтез  
конечного  
изображения  
виртуальной  
сцены

Конец