

Алгоритм построения карты теней.
Вход: множество объектов сцены,
теневая карта, источник освещения
Выход: заполненная карта теней.

Теневую карту заполнить 1

Начало

Очистить теневую карту

Определить положение источника света
и параметры ортогональной проекции

Сформировать матрицы вида и
проекции для источника света

Цикл по объектам сцены

Цикл по треугольникам объекта

Вычислить координаты вершин от
источника света

Преобразовать координаты в
нормализованные, затем в экранные

A

A

Цикл по пикселям треугольника

Вычислить глубину пикселя

Глубина пикселя меньше
текущей в карте?

Да

Обновить значение в теневой карте

Цикл по пикселям

Цикл по треугольникам объекта

Цикл по объектам сцены

Конец