

Начало

Для каждого источника света

Инициализация теневого
z-буфера для i -го источника
минимальным значением
глубины

Для каждого источника света

Заполнение буфера кадра
значением цвета фона

Инициализация z-буфера
минимальным значением
глубины

Для каждого многоугольника

Вычисление вектора нормали
к грани

Вычисление вектора нормали
к каждой вершине

Вычисление интенсивностей
в вершинах грани

Проведение интерполяции
интенсивности вдоль
ребер граней

Для каждого пикселя
многоугольника

Вычисление глубины
пикселя $z(x, y)$

А