

## **1 Forside**

## **2 Problemformulering**

## **3 Indledning**

## **4 Hårde skygger**

Beskriver forskellige måder at ligge hårde skygger på en scene. De 2 metoder der idag bruges til at ligge

shadowmapping shadow volumes

## **5 Shadowmap**

### **5.1 Teori**

Beskrivelse af shadow mapping teknikken. heriblandt fordele og ulemper.

### **5.2 Pratisk**

Beskriver problemer der opstår når shadow mapping teknikken implementeres.

#### **5.2.1 shadow acne**

Beskriver baising, slop-scale bais og hvilke problemer dette løser i forhold til den praktiske implementering af shadow mapping. Og hvilke problemer det også kan skabe (peter panning)

### **5.3 Forbedringer/aliasing**

Kigger på mulighederne for at forbedre shadow mapping teknikken vha. aliasing:

forskellige metoder: Interpolated shadowing Percentage Closer Filtering (PCF) Variance Shadow Mapping (VSM)

## **6 Stencil Shadow Volumes**

### **6.1 Teori**

Beskrivelse af Stencil shadow Volumes teknikken. heriblandt fordele og ulemper.

## **6.2 Depth-Pass Vs. Depth-Fail**

Sammen ligner de 2 metoder Depth-Pass og Depth-Fail for at bestemme om en vertex er i skygge eller ej.

evt kun meget kort om Depth-Pass

## **7 Afprøvning**

De 2 metoder afprøves, og det vises hvordan de forskellige metoder og filtre påvirker resultaterne.

### **7.1 Køretider**

Køretiderner for de 2 metoder afprøves.

## **8 Konklution**