

1 Forside

2 Problemformulering

3 Indledning

Om Skygger, beskriver der er valgt at arbejde med hårde skygger og hvorfor.

4 Hårde skygger

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

5 Shadowmap

5.1 Teori

Beskrivelse af shadow mapping teknikken. heriblandt fordele og ulemper.

5.2 Pratisk

Beskriver problemer deropstår når shadow mapping tekniken implementeres.

5.2.1 Baising

Beskriver baising og hvilke problemer dette løser iforhold 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.

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