

大作业参考题目 2: SSAO (屏幕空间环境光遮蔽)

SSAO 是计算机游戏引擎中非常重要的表现物体表面由环境光所引起的明暗效果的一项技术,你是否想探究它的基本原理?你是否也想制作出游戏引擎中的效果?请以此为题目展开大作业,你将同时见证 pixel shader 的强大功能。

初 级 水 平 : 代 码 奉 上 作 为 参 考 ,

<http://ogldev.atspace.co.uk/www/tutorial45/tutorial45.html>

难度: ★★★ (三星)

高级水平:上面的难度还不过瘾?那就请步入 SSAO 的高阶:SSDO:
T Ritschel, T Grosch, HP Seidel. 2009. Approximating dynamic global illumination in image space. In Proceedings of the 2009 symposium on Interactive 3D graphics and games, 75-82.

难度: ★★★★★ (四星)