

PROGRAMOWANIE WARSTWY WIZUALNEJ GRY

Zestaw 4

1. Napisać program renderujący ustaloną scenę 3D, w którym obliczenia oświetlenia będą wykonywane techniką cieniowania opóźnionego.
2. Napisać program renderujący ustaloną scenę 3D. Oprócz obliczeń oświetlenia program powinien również generować cienie planarne.
3. Za pomocą tekstur rzutowych zaimplementować prosty projektor.