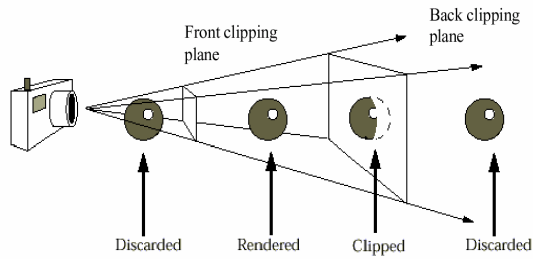
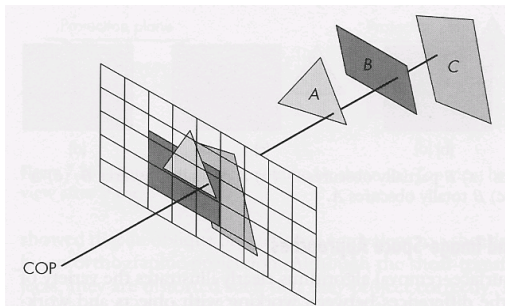


3차원 Culling and Clipping

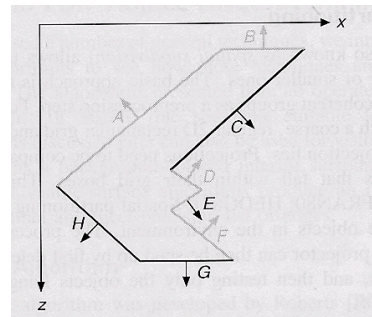


숨은면 제거 알고리즘

숨은면 제거

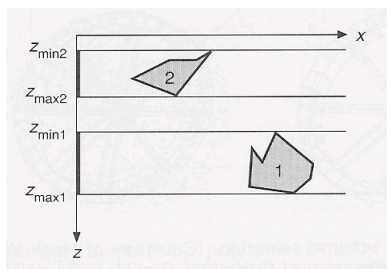


Back Face Culling



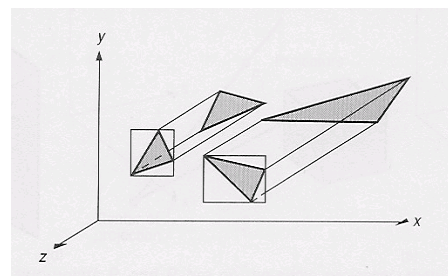
깊이 범위가 다른 경우

- 먼 쪽의 물체를 먼저 그리고, 가까운 쪽의 물체를 나중에 그린다.



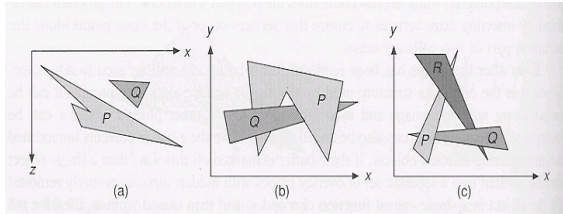
투영후 겹치지 않는 경우

- 아무 순서로 그려도 상관 없다



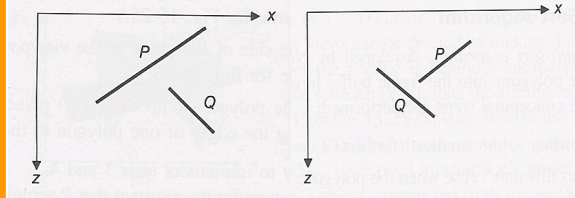
깊이가 겹치는 경우

- (a) Q를 먼저 그리고, P를 나중에 그린다.
- (b) P를 절단하여 순서를 결정한다.
- (c) R를 절단하여 순서를 결정한다.

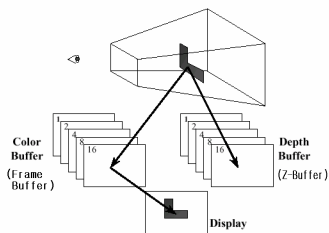


앞뒤 관계가 분명한 경우

- P를 먼저 그리고, Q를 나중에 그린다.



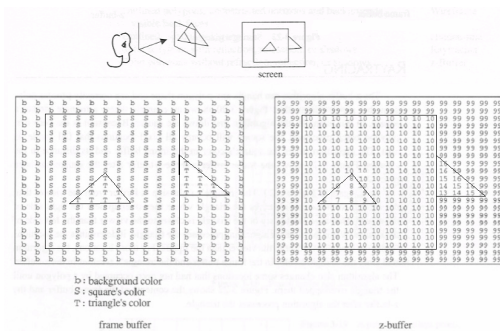
Color Buffer and Depth Buffer



요즈음 많이 사용되는 숨은면 제거 알고리즘

- Z-Buffer (Depth-Buffer) 알고리즘
- Frame Buffer (Color Buffer) 와
- Z-Buffer (Depth-Buffer) 를 사용

Z-Buffer 알고리즘



Z-Buffer 알고리즘

