

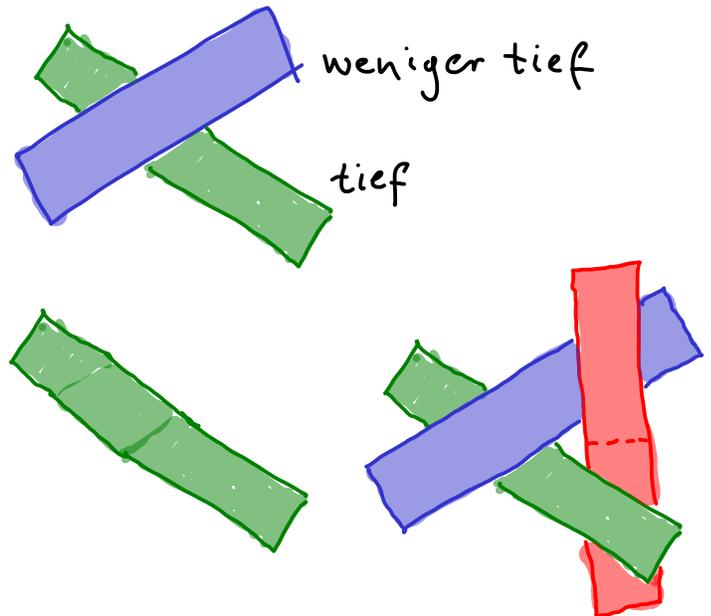
Sichtbare und verdeckte Flächen

Painter's Algorithm

SetPixel(x, y, R, G, B)

Zeichne die Flächen
von hinten nach vorn.

(nach Tiefe geordnet)



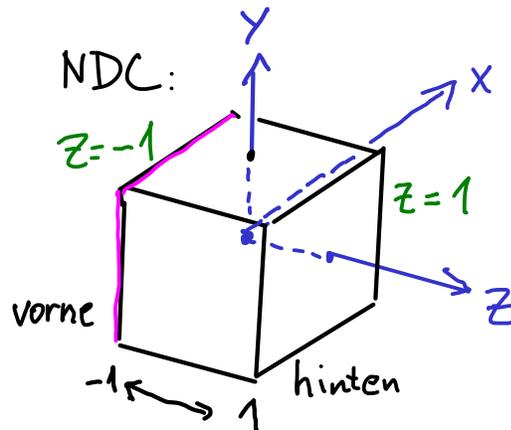
Tiefenpuffer (z-Puffer)

Jedes Pixel speichert
zusätzlich einen z-Wert.

SetPixel(x, y, z, R, G, B):

if $z < a_m(x, y)$ gespeicherter
z-Wert:

speichere (z, R, G, B)

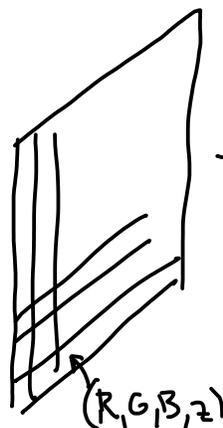


z mindestens 16 Bit

Grafik-Puffer

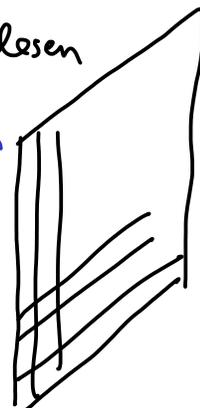
SetPixel

Schreiben



auslesen

Darstellung am Bildschirm



Doppelpuffer-Technik