

Hidden surface removal

Gli algoritmi di rendering necessitano di determinare la porzione della scena visibile all'osservatore. Con ray tracing, solo ciò che viene colpito da un raggio primario è nella scena. Con rasterizzazione, facciamo:

occlusion culling oggetti nascosti da altri elementi della scena. Per ogni pixel, dobbiamo trovare la primitiva più vicina che interseca il raggio di vista (linea che passa per occhio e pixel); solo quella primitiva contribuisce al colore del pixel.

frustum culling oggetti interamente fuori dal volume di vista.

clipping oggetti parzialmente fuori dal volume di vista.

backface culling rimozioni di facce rivolte in direzione opposta all'osservatore.