

Backface culling

Se la scena è composta da mesh chiuse (o che appaiono chiuse all'osservatore, e.g. terreno), e l'osservatore non può entrarci dentro, si possono eliminare le facce rivolte nel verso opposto all'osservatore (normale negativa).

Questa operazione viene effettuata in NDC space, prima della rasterizzazione. Si determina il segno della normale in base all'ordinamento dei vertici della proiezione nel near plane.