**Algoritmos de ocultamientos de superficies**

1. **Superficies Ocultas Back Face Renoval (Culling)**

Este algoritmo consiste en eliminar dichas superficies que no sean visibles en la cámara ya sea porque está fuera de encuadre o porque la oculte otro objeto.

1. **Algoritmo de warnock**

Este algoritmo no requiere tanta memoria y suele buscar con caras triangulares para simplificar comprobaciones de solapamiento

1. **Algoritmo Z-Buffer**

Z-buffer es un método de tipo espacio-imagen, consiste en que cada vez que se rende rice realiza una verificación que no se haya dibujado antes en la posición del pixel que esté más cerca de la posición respecto a la cámara.

Solo se debe especificar aquellos que van a ser dibujados, es decir aquellos pixeles que corresponden a los pixeles ubicados en los puertos de visualización

1. **Algoritmo del pintor**

Este algoritmo es una de las soluciones más sencillas para el problema de visibilidad. Lo que realiza es dibujar primero los elementos más lejanos de la escena y después los cubre por los objetos más cercanos. Esto se refiere a que el algoritmo del pintor ordena todos los objetos en función de su profundidad y después los pinta en ese orden.