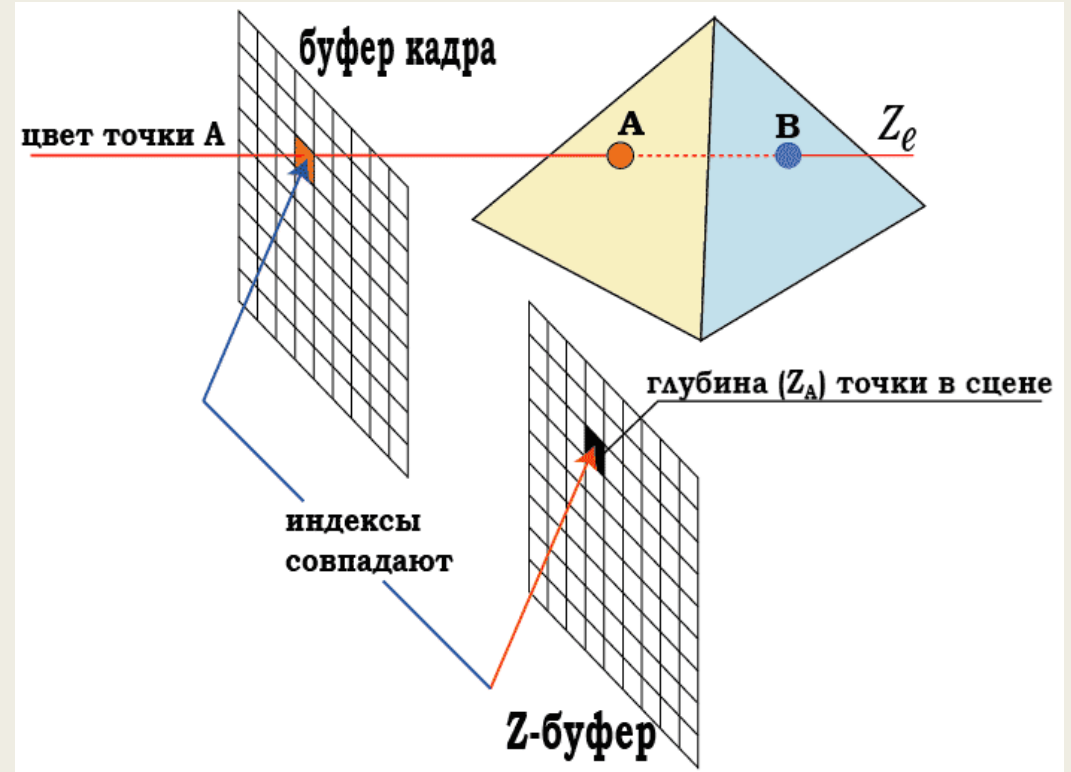


Алгоритмы удаления невидимых линий и поверхностей

Были рассмотрены три алгоритма удаления невидимых линий и поверхностей:

- алгоритм Робертса;
- алгоритм Z-буфера;
- обратная трассировка лучей.

Для поставленной задачи больше всего подходит алгоритм Z-буфера, так как он может работать со сценами любой сложности и не требует больших вычислительных мощностей для сцен с множеством объектов, что необходимо при реализации морфинга.



буфер кадра

цвет точки A

индексы совпадают

Z-буфер

глубина (Z_A) точки в сцене

Z_e