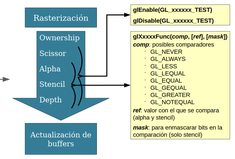
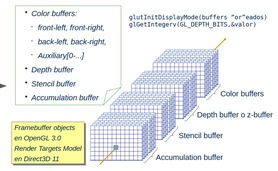
Buffers o espacio de la imagen

Tenemos informacion por fragmento, ya que estamos en la etapa siguiente a la rasterizacion, etonces hablamos de metodos de imagen o raster en lugar de geometrica o per vertex. Ademas el fragmento tiene todas sus propiedades asociadas.

Todavia no hablamos de pixel debido a que muchos de estos se descartan debido a la oclusion de unos con otros o directamente partes de los objetos que son tapados por si mismos. O almacenados en el pixel(salida en la pantalla)



El conjutno de buffers se llaman framebuffers, estaran almacenados en buffers de WxH y tendran un cierta profundidad



Buffers en opengl

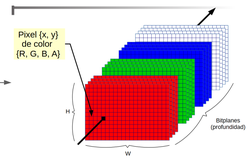
Color buffers

Son en los que se dibuja la infomacion que se ve en pantalla o dibuja, donde cada elemento tiene RGBA

PArа vision esteresocopica cuanta con el left y right

El doble buffer se tieene dos buffers en uno se construye la imagen mientras que en el otro la imagen construida finalizo y se muestra. Asi evitar casos de mostar algo en pantalla en transicion.

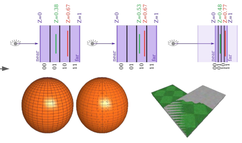
Se tiene 8 bits de profundidad por canal dando 24 RGB y 32 considerando A, lo que se define como true color. Cuando la memoria era cara se usaban trucos como el deithering(puntillado) o paleta de coleres



z-buffer

Es la solucion mas barata (no necesito ordenar ni la sintersecciones) para resolver el problema de oclusion de objetos, entonces cuales tengo que graficar enfrente de otros y cual seria el color resultante. Es la medida de la distancia del ojo al objeto, los de menor profundidad sobreescriben a los de mayor, estos valores varian entre 0 y 1 (cubo canonico).

Trae problemas, como el z-fighting, si la resolucion es muy baja y varios objetos caen en el mismo plano no se resuelve correctamnte.


Z=0
Z=0.38
Z=0.67
Z=1
Z=0
Z=0.53
Z=1
Z=1
Z=0
Z=0.51
Z=1
Z=1
Z=0
Z=0
Z=1
Z=1
Z=1