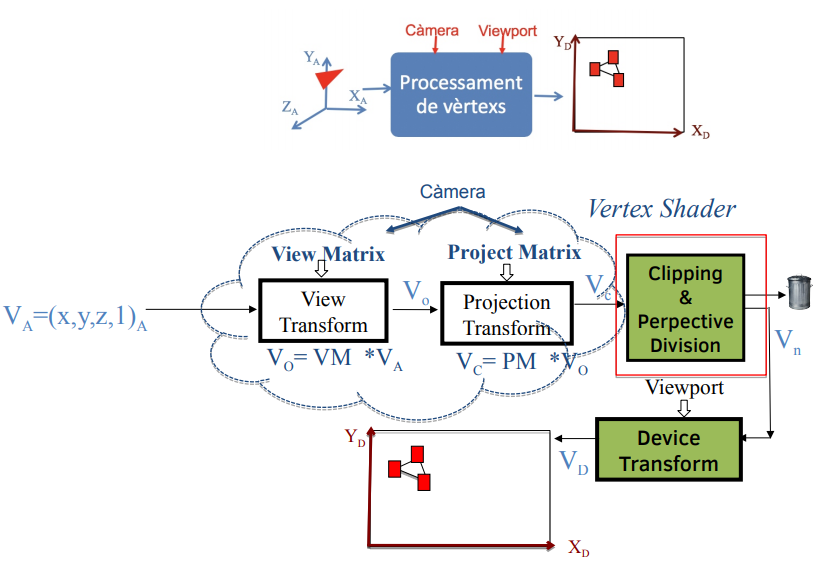
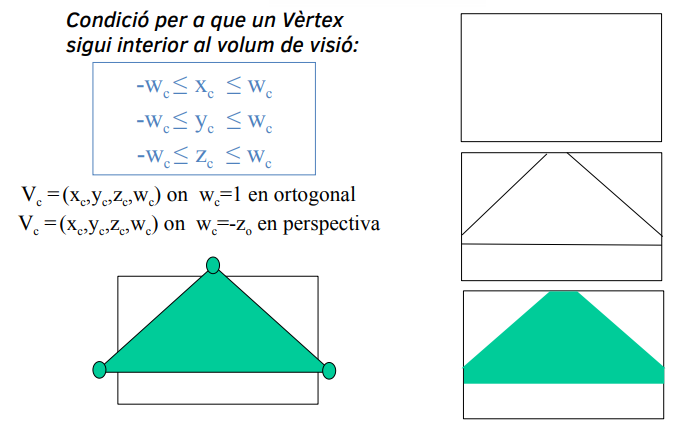
**Processament dels vèrtexs**

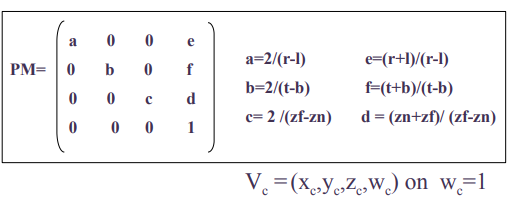
Pas 3: Clipping i projecció

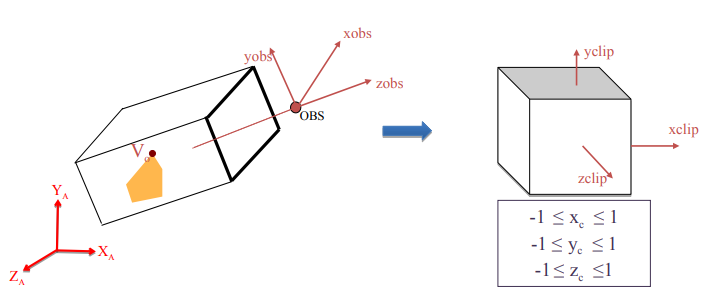


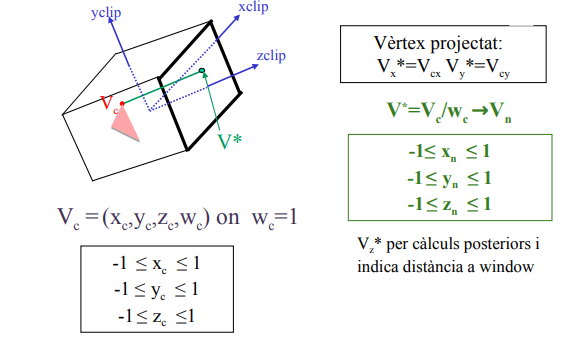
Pas 3.1: Clipping (retallat)



Pas 3.2: Projecció. Òptica ortogonal

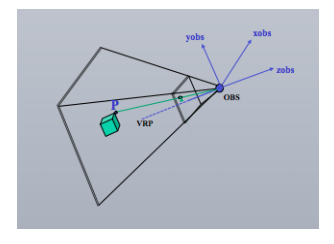


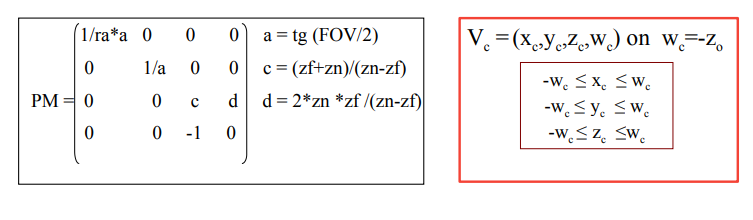
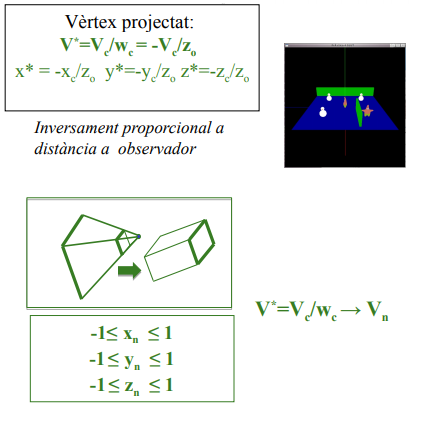




Vn = coordenades normalitzades.

Pas 3.2: Projecció. Òptica perspectiva

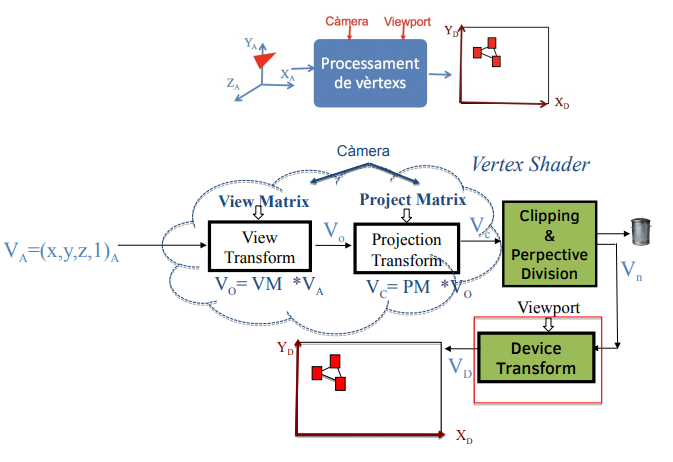


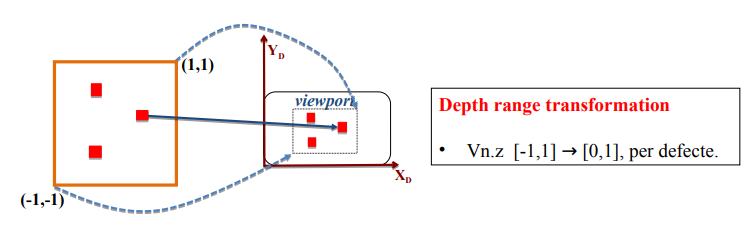


(com més proper estem, la imatge es veu més gran)

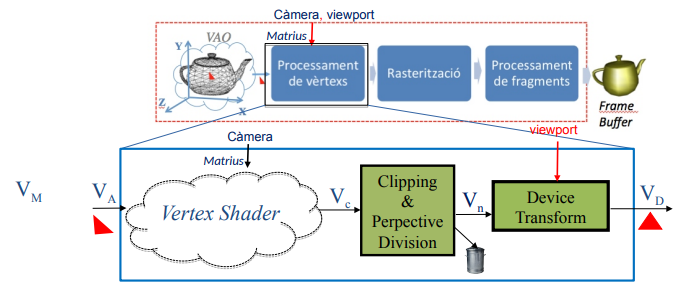
Pas 4: Transformació a coordenades de dispositiu

Passar les coordenades normalitzades (Vn a coordenades de dispositiu)



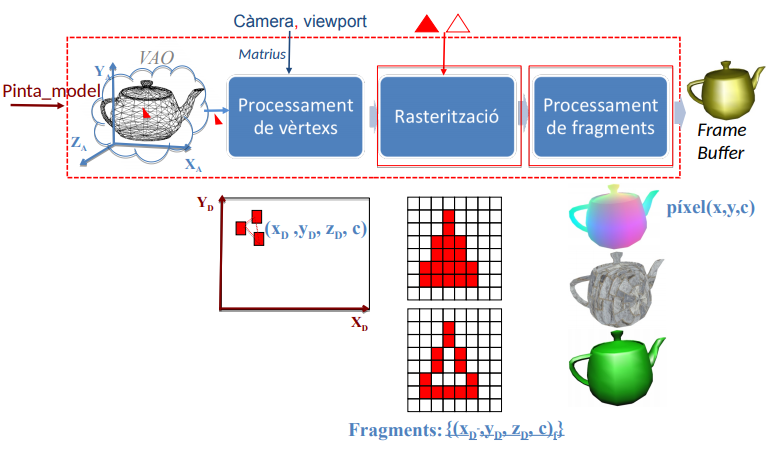


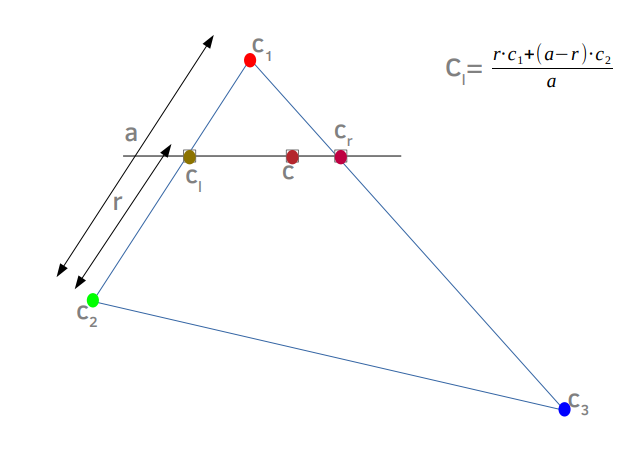
Processament de vèrtexs en OpenGL 3.3

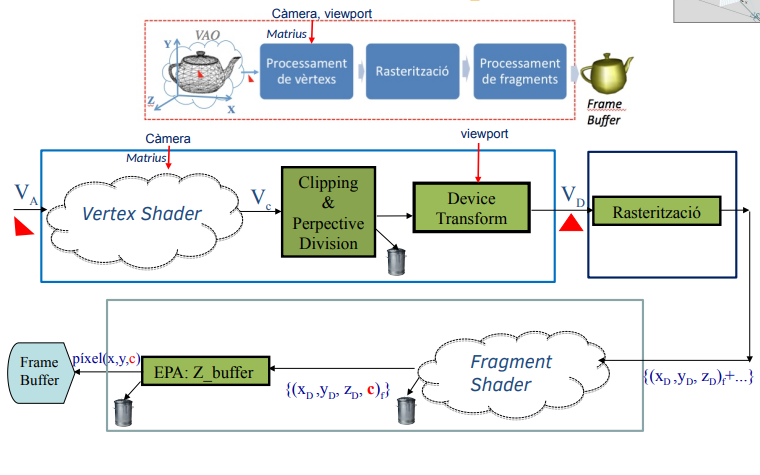


**Rasterització**

Pintar/visualitzar en OpenGL 3.3 (genera els vèrtexs que cal pintar):



interpolació de colors de c1 i c2



**Processament dels fragments: el fragment Shader**

