

Z-Buffer

Rubrik: Computergrafik

Ein Z-Buffer speichert Tiefeninformationen für Bildpunkte einer gerenderten Szene.

Ein Z-Buffer speichert Tiefeninformationen für Bildpunkte einer gerenderten Szene. Die Grafikverarbeitung vergleicht damit, welche Oberfläche aus Sicht der Kamera sichtbar ist. Verdeckte Fragmente können so verworfen werden. Begrenzte Genauigkeit kann bei sehr nah beieinanderliegenden Flächen zu Darstellungsproblemen führen. Der Tiefenpuffer ist eine Hilfsstruktur der Bildberechnung und kein gewöhnliches Farbbild.

Weiterführende Informationen

Rendering