

Vykresľovanie priehľadnej geometrie v reálnom čase spôsobuje sadu problémov, pretože jednotlivé objekty potrebujú byť zoradené a vykreslené v poradí odzadu dopredu pre korektný výsledok. Existuje avšak trieda algoritmov, ktorá sa snaží o vykreslenie obrazu aj bez potreby priehľadné objekty najprv zoradiť. Tieto algoritmy sa nazývajú "priehľadnosť nezávislá na poradí" (anglicky Order Independent Transparency, skratka OIT). Vytvorili sme program, ktorý obsahuje 5 rôznych OIT algoritmov. Poukazujeme na silné a slabé stránky jednotlivých prístupov - niektoré môžu excelovať v určitých podmienkach, ale zato podávať výrazne slabšie výsledky v odlišnom prostredí. Snažíme sa odpovedať na otázku, ktorý OIT algoritmus je najlepšie využiť v akej situácii.