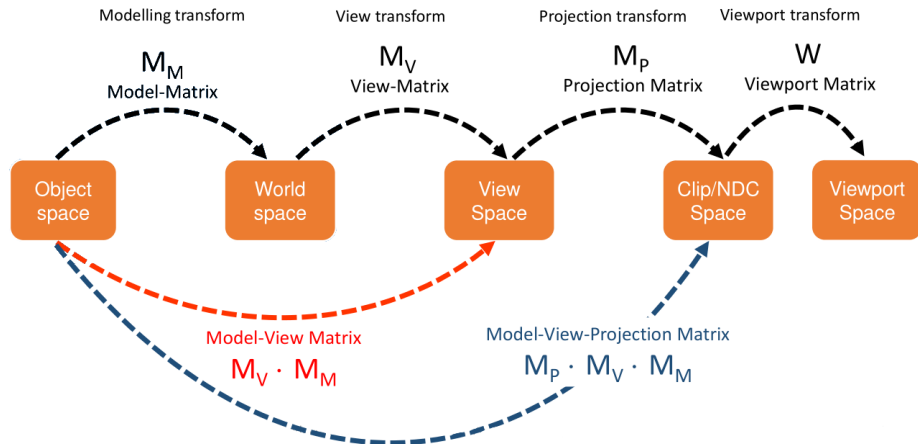


Trasformazioni nella pipeline di rendering



- M_M : matrice del frame dell'oggetto;
- M_V : inversa della matrice del VRF;
- M_P : matrice di proiezione (prospettiva, ortogonale);
- W : matrice del viewport: mappa il lato vicino del NDC sul rettangolo dello schermo.