

# Frustum Culling

Das Frustum ist der für den Spieler sichtbare Bereich. Das Frustum Culling ist der Bereich hinter dem nichts mehr gezeichnet werden soll. Das Frustum wird durch zwei Parameter definiert nämlich der Near Clipping Plane und der Far Clipping Plane.

Das Frustum liegt also innerhalb dieser beiden Bereiche und alles was ausserhalb vom Frustum liegt wird einfach weggeschnitten und somit nicht gezeichnet.

Zusammengefasst: Liegt ein Objekt innerhalb des Frustums so wird es komplett gezeichnet, liegt das Objekt genau an der Clipping Plane so wird es unter Umständen nur zum Teil gezeichnet.

[Blockierte Grafik: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4b/Frustum.png>]