

Unity

Was ist in Unity der Unterschied zwischen Frustrum Culling und Occlusion Culling?

- In beiden Fällen geht es um das **Rendern** bzw. **Rendering** der sogenannten **Meshes** in Unity, was unter Umständen sehr rechenintensiv ausfallen kann.
- Um die **Performance** des Spiels möglichst optimal zu halten, werden in Unity die beiden Verfahren eingesetzt.
- Beim **Frustrum Culling** werden nur die **Objekte** gerendert, die sich tatsächlich im Sichtfeld der **Kamera** befinden.
- **Occlusion Culling** geht noch einen Schritt weiter, hier werden nur die **3D-Modelle** gerendert, die auch tatsächlich von der Kamera gesehen werden (werden z.B. andere Objekte durch ein davor stehendes Objekt verdeckt und sind dadurch nicht sichtbar, werden diese nicht gerendert).

Eindeutige ID: #2399

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-11-24 19:39