

Hüllkörper

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) **nur teilweise**:

Korrektheit: 4
(größtenteils
überprüft)

Umfang: 1
(zu gering)

Quellenangaben:
1
(fehlen größtenteils)

Quellenarten: 5
(ausgezeichnet)

Konformität: 5
(ausgezeichnet)

Inhaltsverzeichnis

- 1 [Definition \(von Bender und Brill^{\[1\]}\)](#)
 - 1.1 [Grund](#)
 - 1.2 [Beispiel](#)
- 2 [Quellen](#)
- 3 [Siehe auch](#)

1 Definition (von [Bender und Brill^{\[1\]}](#))

Ein **Hüllkörper** oder **Bounding Volume** ist eine einfache konvexe Approximation an die **konvexe Hülle** eines geometrischen Objektes. Er soll die konvexe Hülle des Objektes einschließen, aber nicht wesentlich mehr.

1.1 Grund

Detailreiche und komplexe geometrische Objekte werden durch mathematisch sehr einfach handhabbare Objekte beschrieben bzw. approximiert, um Rechenzeit zu sparen.

1.2 Beispiel

Als einfachstes Beispiel geben Bender und Brill die [Axis Aligned Bounding Box](#) an. Es handelt sich dabei um kleinstmögliche achsenparallele **Rechteck** (2D) oder einen achsenparallele **Quader** (3D), das das zugehörige komplexe geometrische Objekt umschließt.

2 Quellen

1. **[Bender, Brill \(2006\)](#)**: [Michael Bender](#) und [Manfred Brill](#); Computergrafik – Ein anwendungsorientiertes Lehrbuch; Auflage: 2; Verlag: [Carl Hanser Verlag](#); Adresse: [München](#), [Wien](#); ISBN: 3-446-40434-1; 2006 (Buch), S. 54

3 Siehe auch

[Einhüllende Kurve](#)
[Bounding Box](#)

Kategorien:

[Geometrie](#)

[Spielephysik](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 20. Mai 2019 um 13:03 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

