En three – js podemos encontrar muchos métodos de ocultamiento que nos permiten hacer que las escenas y que estas no sean muy difíciles de generar ni cargar, algunos de los métodos mas conocidos para esto son:

**Z-buffer**: con este método lo que hacemos es que comparamos la posición de los objetos en escena y dependiendo de su posición sobrepondremos los que se encuentras más cerca de la cámara y descartando a los que se encuentran muy atrás o que están detrás de otro objeto creando una sensación de profundidad

**Culling:** con este método tendremos que usar una “bounding box” o caja delimitadora que nos delimitara la escena según queramos cargando solamente los objetos que se encuentran dentro de esta y descartando los otros (no cargándolos a la escena).

**Clipping:** cuando utilizamos el clipping lo que hacemos es que generamos recortes personalizados que nos permiten deshacernos de pixeles innecesarios o que no se verán en la escena final