

BASICAMENTE HA' UM FILTRO PREVIO

Vóxel C/ e S/ objetos internos!

2/2

Uma 2ª proposta:

$L_{green} \cup L_{red} = \underline{\text{Total de vóxeis}}$  (Vnia3).

⇒ Vantagens e desvantagens ⇒ Pág 4 do documento original.

Proposta 1 : geometry (  $L_{green}, L_{red}$  )

Proposta 2 : geometry (  $L_{green} \cup L_{red}$  )

↑  
NÃO HOMOGENEA

Obs: Voxel e XYZ<sub>MAX</sub> → em Memória nos e tuplas  
size 2