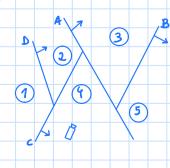


As K-D Trees são um dos métados usados no algoritmo de frustum culling. Este métado consiste na perda de um dos gracus de liberdade na escolha dos planos para realizar a partição. Não é um métado otimo mas é muito simples de implementas.

Neste métado, perder o grace de liberdade de orientação facilita bartante. Após isto realizar a partição em 3D. Pera realizar a partição escolhe-se um eixo, exolhe-se um plano perpendicular a une eixo que divida o mundo em 2. Após, exolhe-se outro eixo, selecionar um plano perpendicular ao mesmo, (padem existir planos diferentes para Cada região). Por fim, iterar por todos os eixos e reiniciar o processo.



A = 4004

0 4 0 4

0044

BSP que representa a imagem, de forma a minimizar a escrita de pixeis

