
Algorithm 1 Método propuesto basado en Inpainting.

Require: Cubo de datos de entrada.

Ensure: Cubo de datos reconstruido.

- 1: Cargar cubo de datos.
 - 2: Remover shots aleatoriamente.
 - 3: Transponer el cubo de datos intercambiando los ejes y y z , de modo que cada slice frontal del cubo de datos muestre información de tiempo vs shots.
 - 4: Para cada slice en la posición j , se seleccionan slices contiguos haciendo grupos de 3.
 - 5: Progresivamente, a cada grupo de slices se aplica el algoritmo de Fast Marching (Inpainting) proporcionado por la librería OpenCV en Python, teniendo en cuenta los resultados de inpainting anteriores a medida que se avanza (se incrementa j).
 - 6: Para cada posición j se almacena el resultado de inpainting.
 - 7: Al finalizar, se transpone el cubo nuevamente a su formato original.
-