

Glosario

Algoritmo: Método para resolver un problema, conjunto de pasos.

Árbol: Conjunto finito no vacío de elementos, en el que a uno de los elementos se le llama raíz y los demás están particionados en $m \geq 0$ subconjuntos, que son árboles también.

Argumento: Un valor pasado por una función de C++, a través de un método de llamado, , el valor recibido se le llama parámetro.

Arreglo: conjunto de datos o elementos similares agrupados bajo un sólo nombre.

Bitmap: Arreglo de bytes en memoria que corresponden a los píxeles en una pantalla.

B-rep: Representación de fronteras, método de creación de modelos de 3D usando planos, polígonos y caras.

Cara: Superficie plana de un polígono usado para crear sólidos en 3D, construidos con algún método como el B-rep.

Clase: Tipo de datos en C++ y en la OOP, que consiste de datos y de funciones para operar los datos.

Espacio afín euclídeo: es un espacio afín en el que el espacio vectorial asociado es euclídeo, contiene puntos y vectores, así como una forma de comparar direcciones, una forma de medir direcciones y distancias.

Espacio euclídeo: es una estructura vectorial en la que se ha definido un producto escalar.

Geometría: Matemáticas relativas a puntos, líneas, ángulos, formas, sólidos y superficies.

Grado de un nodo: es el número de hijos que contiene el nodo en particular.

Heap: parte de la memoria para almacenar aplicaciones de DOS, es el segmento de datos por defecto.

Hoja: Nodo de un árbol que no contiene subárboles.

Modelado de sólidos: *solid modeling* es una técnica por computadora que permite diseñar objetos en tres dimensiones.

Modelo: es la representación de algunas características de un objeto o ente.

Multirresolución: Generación de imágenes, de resolución variable que se utiliza de acuerdo a las necesidades del usuario

Nodo: Cada elemento de un árbol.

Norma del vector: distancia absoluta entre sus dos puntos extremos.

Octree: Representación jerárquica de un sólido

Rendering: Representación final de la imagen, a la que se han eliminado las partes ocultas y se le ha aplicado un modelo de iluminación.

Sólido: Cuerpo representado en tres dimensiones

Vector equipolente: es el que tiene el mismo módulo, el mismo sentido y la misma dirección pero distinto punto de aplicación (punto que está en su extremo).