

Bounding volume hierarchy

Struttura ad albero che divide lo spazio in una gerarchia di volumi, inserendo in ciascuno gli oggetti che vi sono contenuti. Permette di calcolare in $O(\log n)$ l'intersezione di un raggio con gli oggetti della scena, ed è utilizzata per ottimizzare il rendering con ray tracing. Tuttavia, per via dei costi di costruzione, non è altrettanto efficiente per scene dinamiche.