

Vertex

von lat: *vertere* = drehen, wenden; Plural: *vertices*; wörtlich: Wendepunkt, Scheitelpunkt; auch allgemeiner: allgemeiner Punkt, Knoten = Stelle, an der sich Richtungsvektoren treffen

In der Geometrie ist ein *Vertex* die Ecke eines Polygons, in der Graphentheorie allgemein ein Knoten. In der 3D-Computergrafik, in der komplexe Objekte aus einfachen Polygonen (den dort sogenannten „Primitiven“) zusammengesetzt werden, sind die Eck- bzw. Scheitelpunkte einfacher Objekte von größter Bedeutung, weil sie oft die Punkte der Zusammensetzung des größeren Objekts sind (wobei die beteiligten Polygone sich möglicherweise dazu noch separat bewegen können, wenn sie etwa Gliedmaßen animierter Körper repräsentieren). Die Vertices enthalten neben einer Positionsangabe in Form eines 3D-Vektors noch andere Angaben, die für die Oberflächenmodellierung (wie z.B. Licht-/Schattenbrüche, Farbkontinuität etc.) von Bedeutung sein können.

From:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:vertex-7744>

Last update: **2012/10/12 13:11**

