

# Manifoldness

Una mesh è manifold se rappresenta effettivamente una superficie. In CG non è fondamentale che lo sia, ma è un requisito di molti algoritmi di geometry processing.

Una mesh è 2-manifold se si può far aderire un dischetto di gomma su qualsiasi punto della superficie (??)

- uno spigolo interno è 2-manifold se e solo se è condiviso da due facce;
- un vertice 2-manifold può essere solo in un fan (insieme di facce adiacenti che condividono un vertice).