

Mesh poligonali

Collezioni di poligoni adiacenti, cioè che condividono un lato. La risoluzione è il numero di poligoni usati; è spesso adattiva, cioè si utilizzano più poligoni dove servono. In CG si usano mesh di triangoli.

Una mesh 2-mainfold, orientata e chiusa delimita un volume.

Aperte e chiuse

Uno spigolo si dice *di bordo* se non è condiviso da due facce, altrimenti è *interno*. Un vertice è di bordo se fa parte di uno spigolo di bordo. Una mesh è *chiusa* se non ha spigoli di bordo.

Rappresentazione

polygon soup lista di poligoni, ciascun poligono è una lista di posizioni. Poco efficiente (vertici duplicati) e difficile da aggiornare (necessità di cambiare tutte le copie di un vertice);

mesh indicizzata una lista di vertici e una di poligoni, rappresentati come liste di riferimenti alla lista di vertici.

Spesso è utile associare dei valori alla mesh, per vertice (caso più comune, eventualmente con interpolazione) o per faccia (provoca discontinuità).