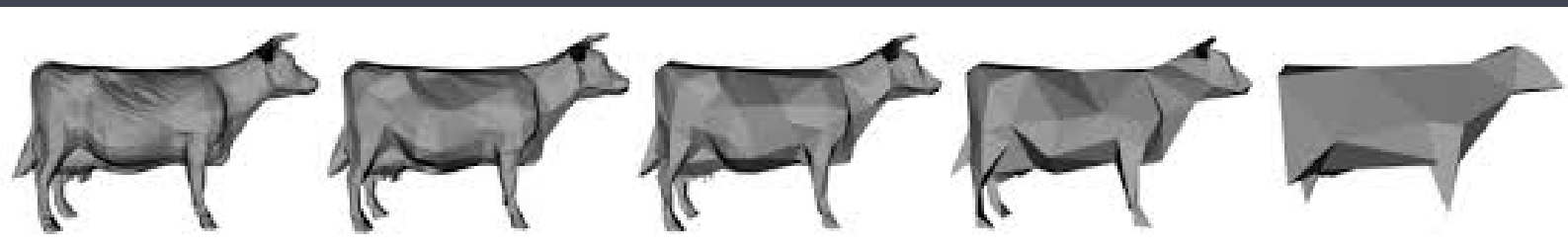


MESH SIMPLIFICATION

Nous allons mettre en pratique l'algorithme décrit dans l'article de Michael Garland et Paul Heckbert "Surface simplification using quadric error metrics"



Le but de ce projet est de "simplifier" une forme 3D (appelée mesh) afin de la rendre plus légère et plus simple à traiter.

Le mesh de départ est constitué de points reliés entre eux par des arêtes. Le but est de supprimer des sommets à des endroits stratégiques afin de conserver la forme globale.

