1. 算法步骤
2. 注意事项
3. 基本思想：本算法是对Quadric Error Metrics 这篇论文的改进，在计算cost时，除了考虑局部的三角面片，还考虑了平面代理（planar proxies）。与Quadric Error Metrics不同的是，本算法只进行边收缩，而不是点对收缩。
4. 论文里面说 (not necessarily 2-manifold).
5. 优点
6. 精确度高，能够很好的保留平面结构。
7. 缺点
8. 只考虑的平面代理，没有考虑圆柱、圆锥等。
9. 存在的问题
10. 能否保证合并过程中不产生非流形点或者面？