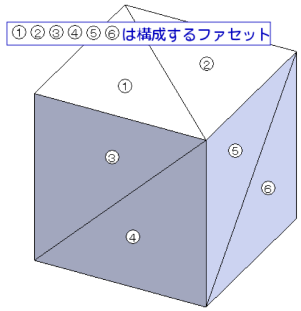
ボディ（広義）

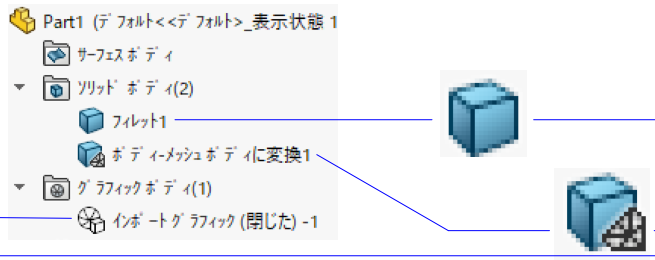
グラフィックボディ

三角形のファセットだけから構成される。
一番多くの三角形を取り扱え、描画も早い。

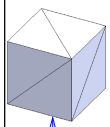


ボディ全体のを表示を On/Offできるが、
頂点やエッジなどの構成要素を選択できない。
形状編集/座標表示ができない。

Feature Managerの表示は、

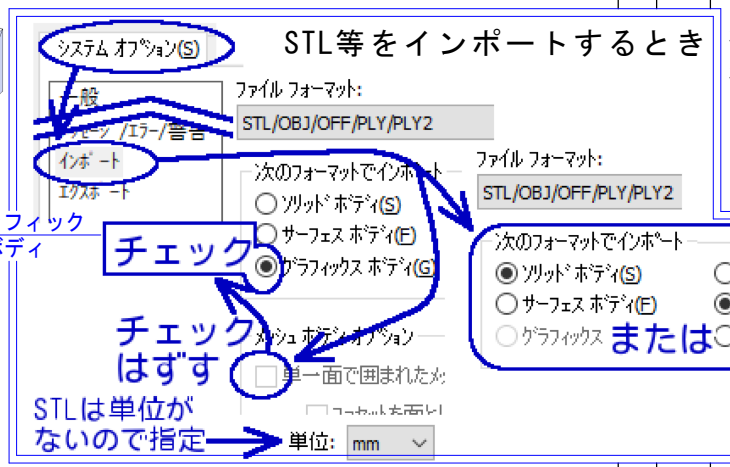


閉じていないグラフィックボディ（サーフェスに相当）
閉じたグラフィックボディ（ソリッドに相当）がある



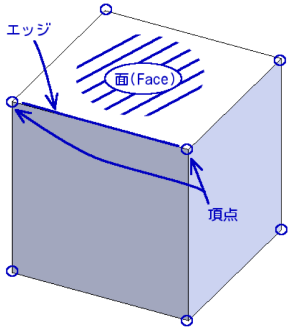
グラフィックボディ

STL等をインポートするとき



Brepボディ

Brepとは、頂点 と エッジ と 面（Face） が 相互関係を持つ モデルの表現方法

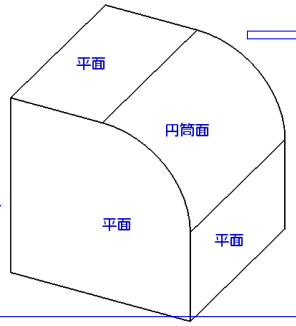


面（Face）はエッジで囲まれた領域。
エッジは、２頂点を結ぶ線（直線、２次曲線、自由曲線）。
頂点は、大きさのない３次元座標。
面１個だけに隣接するエッジはオープンエッジと呼ぶ。
面３個以上に接するエッジは作れません。

面（Face）の種類によって２種類に分けられる。

従来Brepボディ（標準Brepボディ）

面（Face）は
平面、円筒面、NURBUS面など。

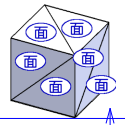


（変換）

FeatureManagerで
右クリックメニュ

なだらかな形状を正確に表現可能。
押し出し等で作成。初期からあるボディ。

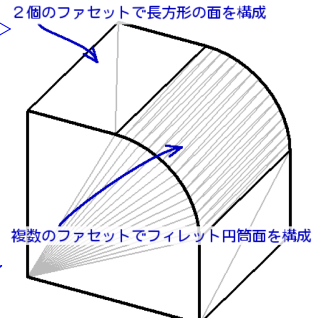
従来Brepサーフェスボディと
従来Brepソリッドボディ　がある



ファセット１個が 面１個に
従来Brepボディ

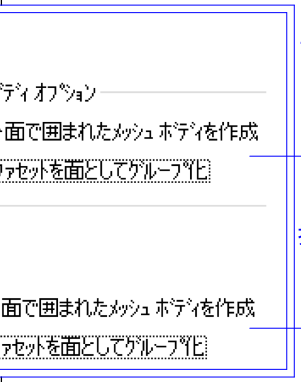
メッシュBREPボディ

面（Face）は、
複数のファセットのグループ。

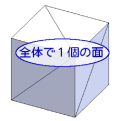
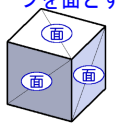


多数の三角形で複雑な形状を表現
拡張された比較的新しい機能

メッシュBrepサーフェスボディと
メッシュBrepソリッドボディ　がある



メッシュBrepボディ
ファセット全部が １個の面に



メッシュBrepボディ
折れの少ないファセットの
グループを面とする