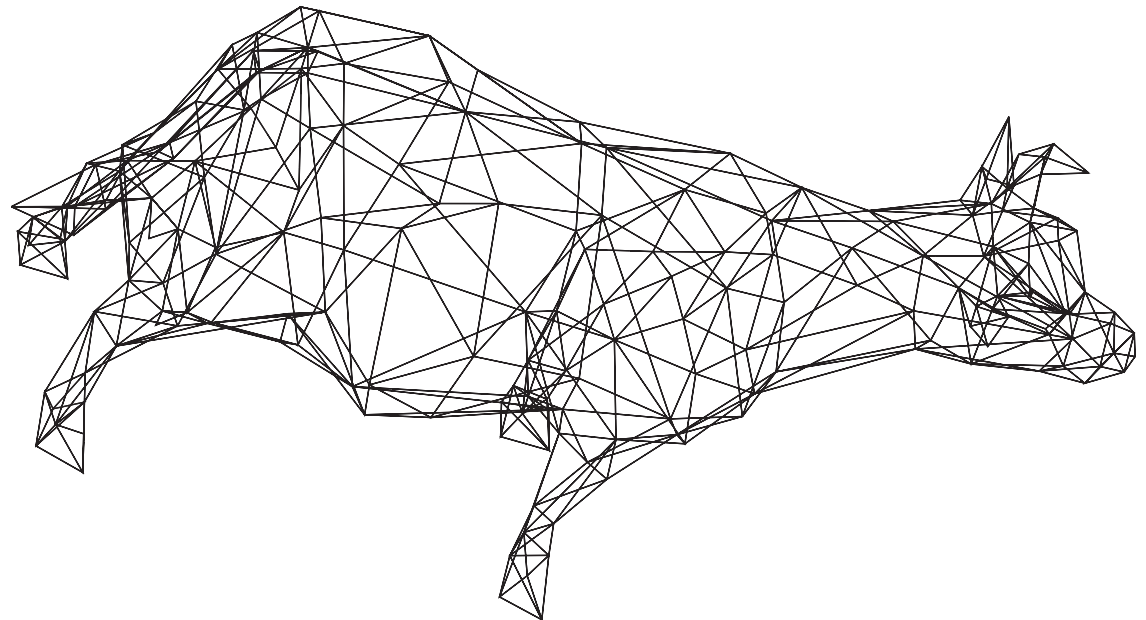


# 3次元形状の基本モデル

## ワイヤーフレームモデル

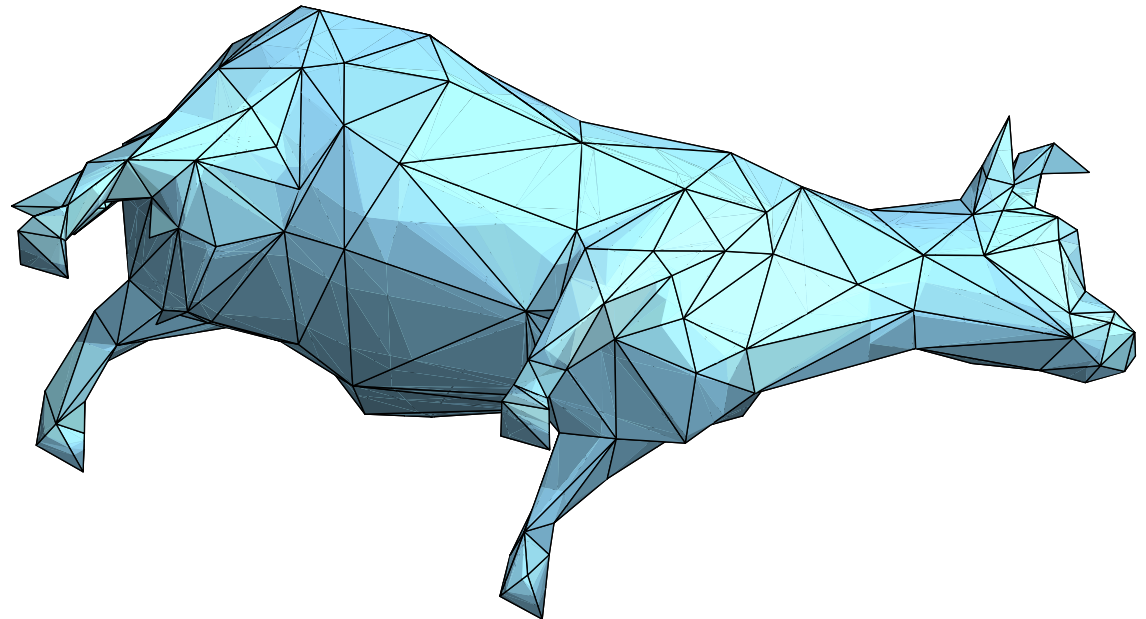
- 針金のような線で表現（点とそれを結ぶ線の情報）
- データ量が少なく，高速描画が可能.
- 面の情報が無いので，隠線消去できない.
- 1つの形状が何通りにも解釈可能.



# 3次元形状の基本モデル

## サーフェイスモデル

- 中身の無い表面で表現（点とそれを結ぶ線, さらに面の情報）
- 隠線消去が可能.
- 多角形（ポリゴン）を張り合わせた表現（多面体）と曲面（2次曲面, Bezier 曲面, B-スプライン曲面, NURBS 曲面など）による表現がある.



# 3次元形状の基本モデル

## ソリッドモデル

- 中身の詰まった固体として表現（表面とその内部情報, 位相データ).
- 隠線消去が可能.
- 質量のある物体として, 重心計算等の解析が可能.
- 和, 差, 積などの集合演算による形状作成.

