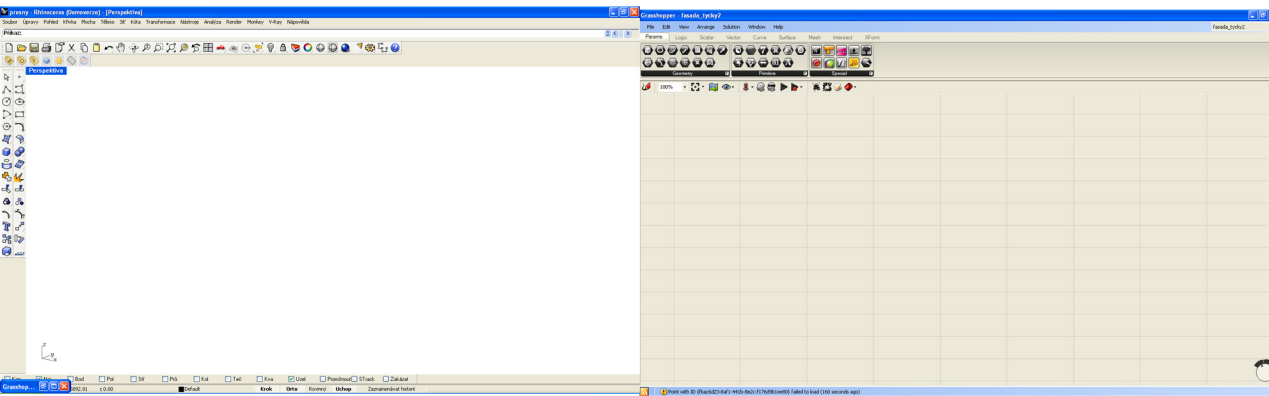
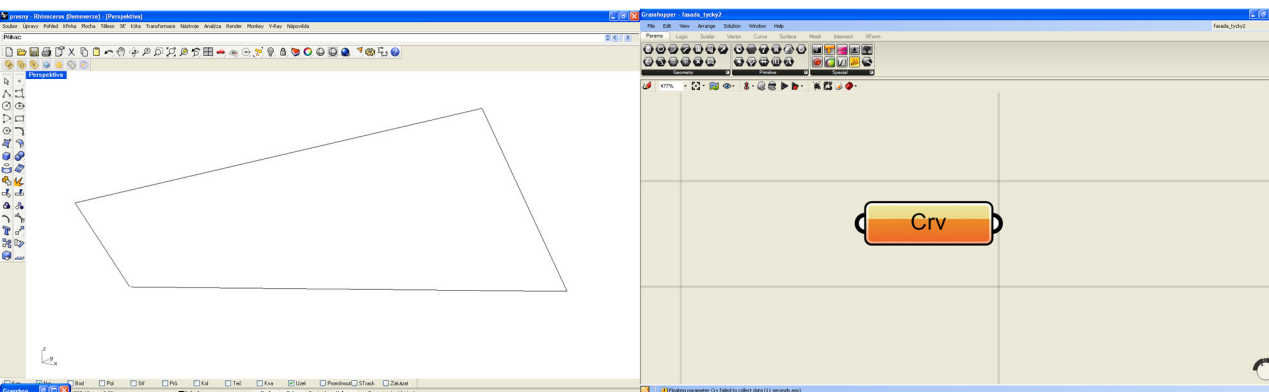


G R A D I S I V S C R I P T I N G . T O M A Š T A T Ý R E K
8 8 0 9 / 9



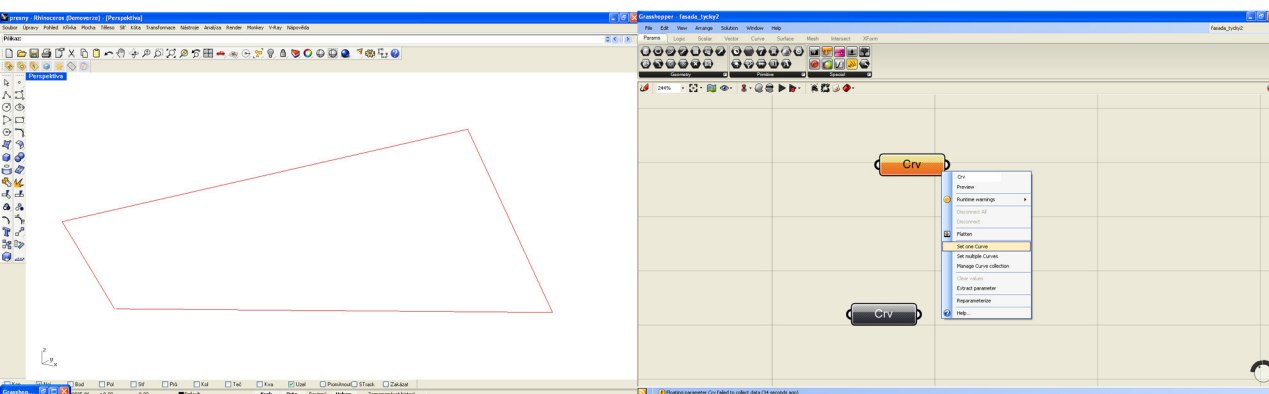
ROZHRANI RHINO

GRASSHOPPER

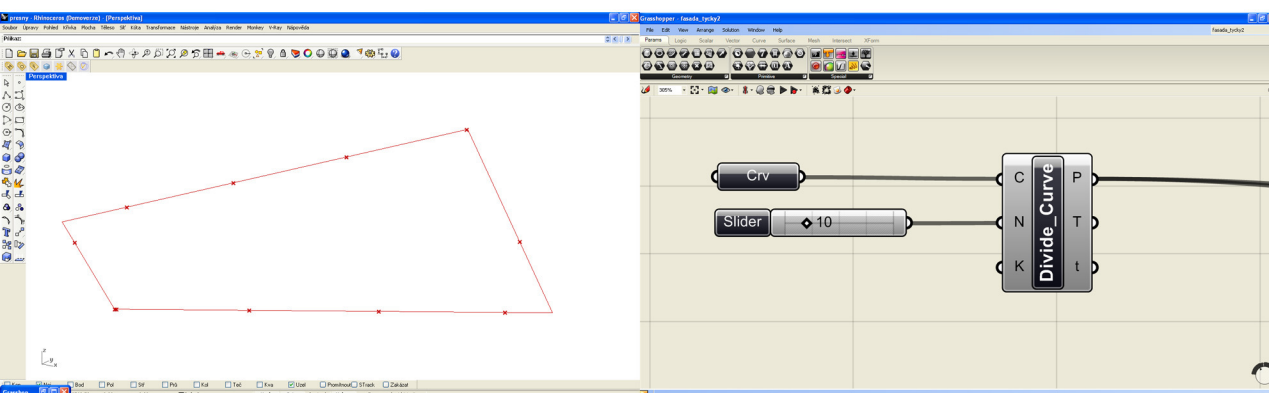


UZAVŘENÁ KŘIVKA Z PŘÍMEK

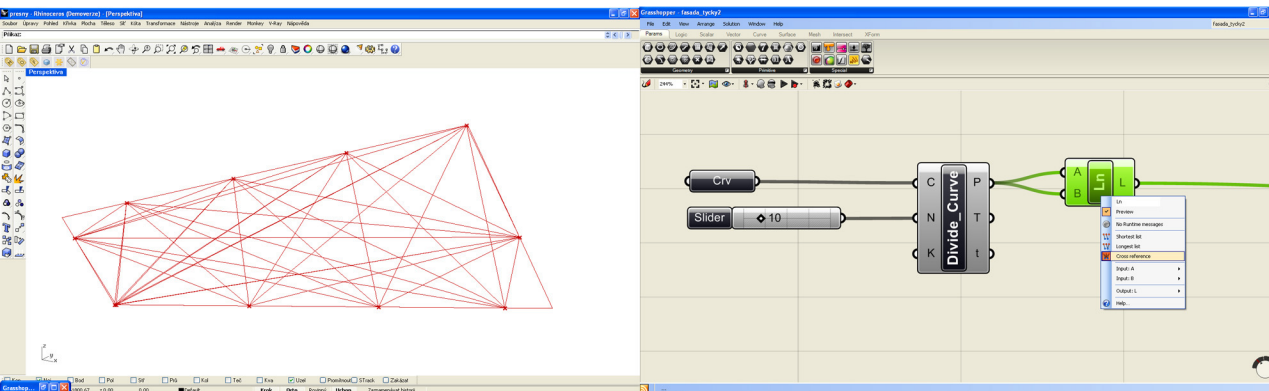
V ROZHRANÍ GRASSHOPPERU VYTVOŘÍME BOX PRO CURVE (PARAMS / GEOMETRY / CURVE)



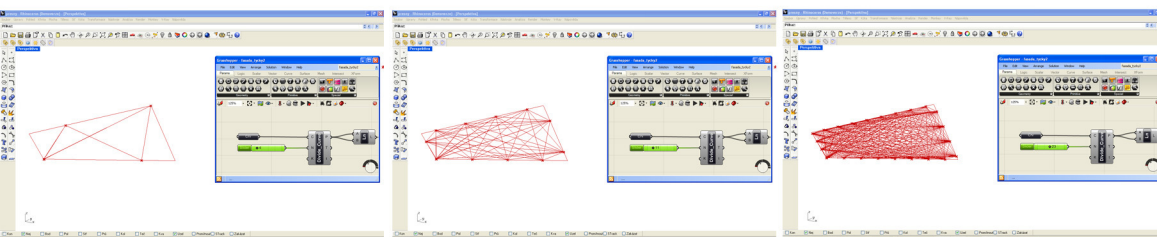
KLIKNEME PRAVÝM TLAČÍTKEM MYŠI A VYBEREME SET ONE CURVE. OČITNĚME SE V RHINU A KLIKNEME NA KŘIVKU, TÍM JSME JÍ VYBRALI. PO PŘÍRAZENÍ KŘIVKY PŘES GRASSHOPPER KŘIVKA ZČERVENÁ



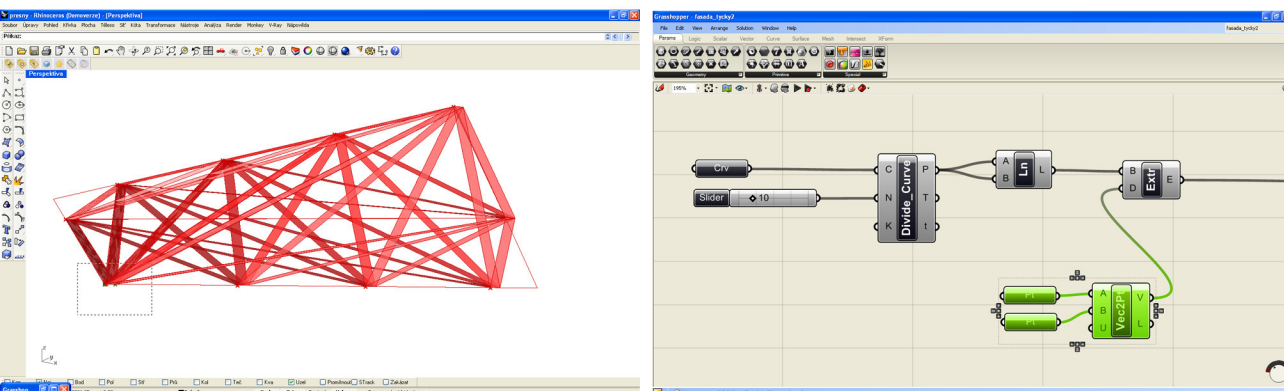
DIVIDE_CURVE (CURVE/DIVISION/DIVIDE CURVE) NÁM PŘIDÁ BODY NA KŘIVKU. PŘIDÁME NUMER SLIDER (PARAMS/SPECIAL/NUMBER SLIDER) TÍM MŮŽEME VOLIT POČET VODŮ NA KŘIVCE.



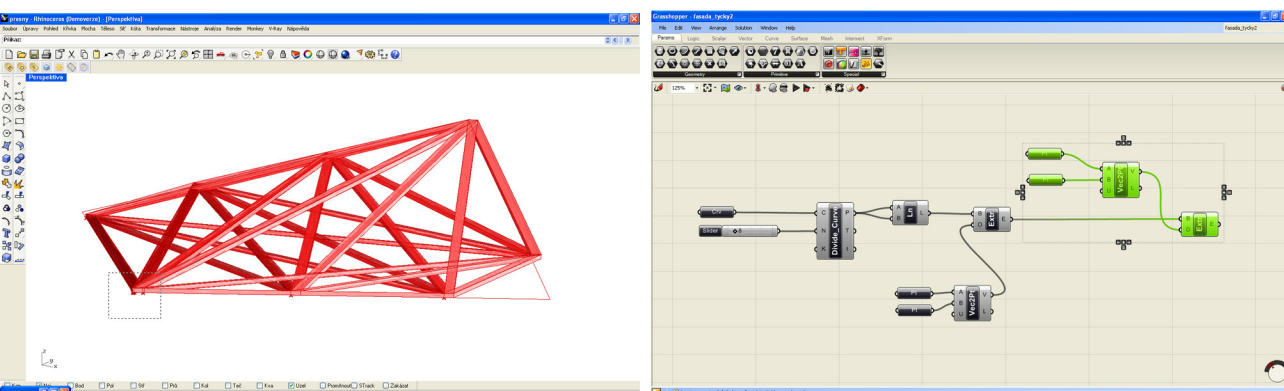
LINE (CURVE/PRIMITIVEÚLINE) NÁM SPOJÍ BODY ČÁRAMI. KLIKNEME PRAVÝM NA LINE A VYBEREME TYP SPOJOVÁNÍ CROSS REFERENCE (KAŽDÝ S KAŽDÝM)



NYNÍ UŽ JE MOŽNÉ POMOCÍ SLIDER NUMERU VOLIT CHTĚNÝ POČET BODŮ. (4, 1, 1, 2, 3)

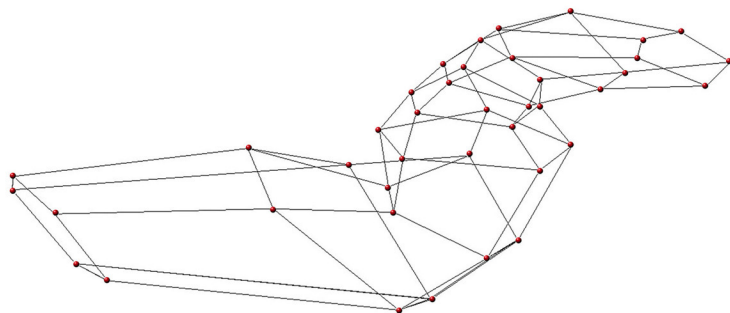


ETRUDE (SURFACE/FREEFORM/EXTRUDE) UDĚLÁ Z ČAR PLOCHY TÍM ŽE FUNKCI EXTRUDE PŘÍRADÍME VEKTOR. VEKTOR Z DVOU BODŮ (VECTOR/VECTOR/VEC2PT) OVLÁDANÝ DVOUMY BODY.



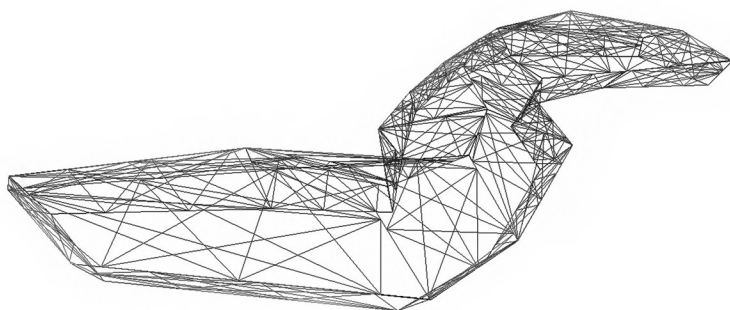
PRŮŘEZ Z PLOCHY PRVKY UDĚLÁME PŘÍŘAZENÍM DALŠÍHO PŘÍKAZU EXTRUDE (VIZ. KROK VÝŠŠE)

KŘIVKY BEZ PŘÍRAZENÍ ČAR



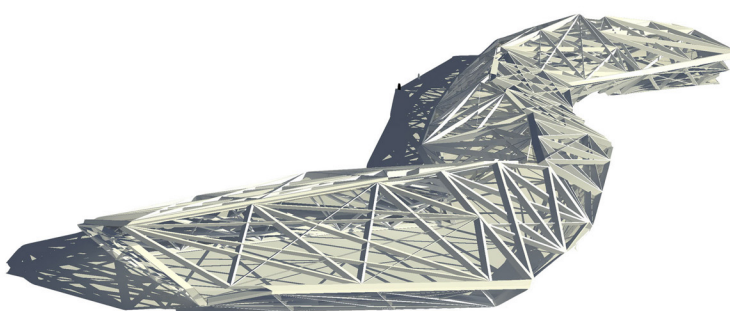
NYNÍ APLIKUJI NA VŠECHNY POLE (27 SEGMENTŮ) COŽ MI UMOŽŇUJE SNADNOU MALIPULACI SE VŠEMI PRUTY.

KŘIVKY KTERÉ UŽ MAJÍ PŘÍRAZENÉ BODY KTERÉ JSOU SPOJENY ČARAMI



POMOCÍ SLIDERU MOHU URČOVAT POČET PRUTŮ. PROJEKT BY DÁLE MOHL POKRAČOVAT NAPOJENÍM NA STATICKÉ POSOUZENÍ A TÍM URČIT JAKÉ PRUTY JSOU A NEJSOU POTŘEBNÉ ČI ZBYTEČNÉ.

ČÁRY JSOU VYEXTRUDOVANÉ DO VÝŠKY, ŠÍŘKY A MAJÍ PŘÍRAZENÝ SKLON



PŘEMĚNĚNÍ LINEK NA PROFILY A JEJICH PRŮŘEZ URČUJE EXTRUDE KTERÝ JE ŘÍZENÝ 3MI BODY. JEDEN JE STATICKÝ 2MI OSTATNÍMI VOLÍME ŠÍŘKU, SKLON A VÝŠKU PROFILU.

PRINCIP NATOČENÍ KAŽDE STĚNY OBJEKTU JE ŽE VYBRANÝM POLÍM PŘÍRAZUJI STEJNÉ HODNOTY. VYBRÁNÍM STEJNÝCH STĚN BY PROBÍHALO PODLE STEJNÝCH CHARAKTERISTYCKÝCH VLASTNOSTÍ (ANALÝZA A VYHODNOCENÍ PROSTŘEDÍ)

