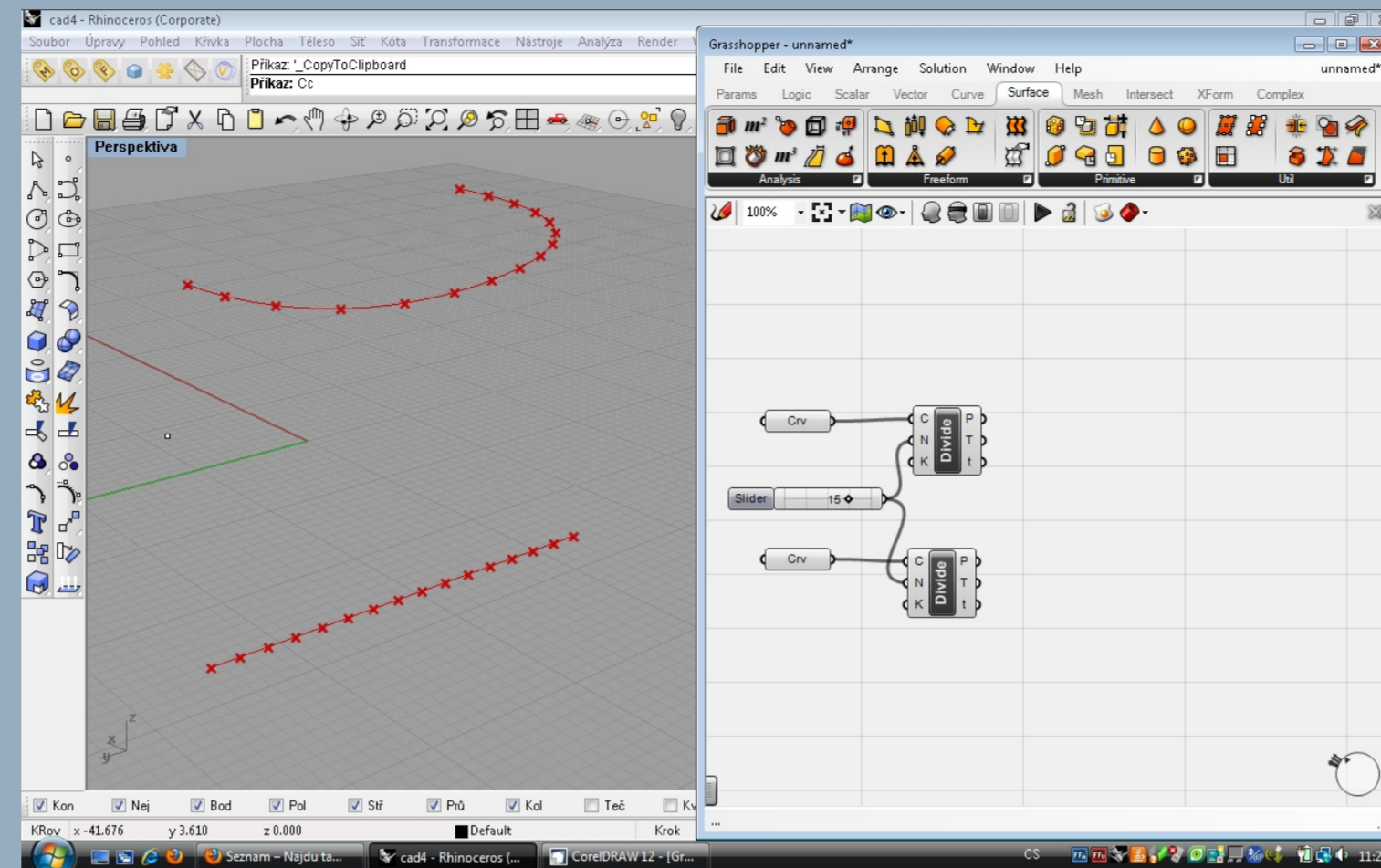
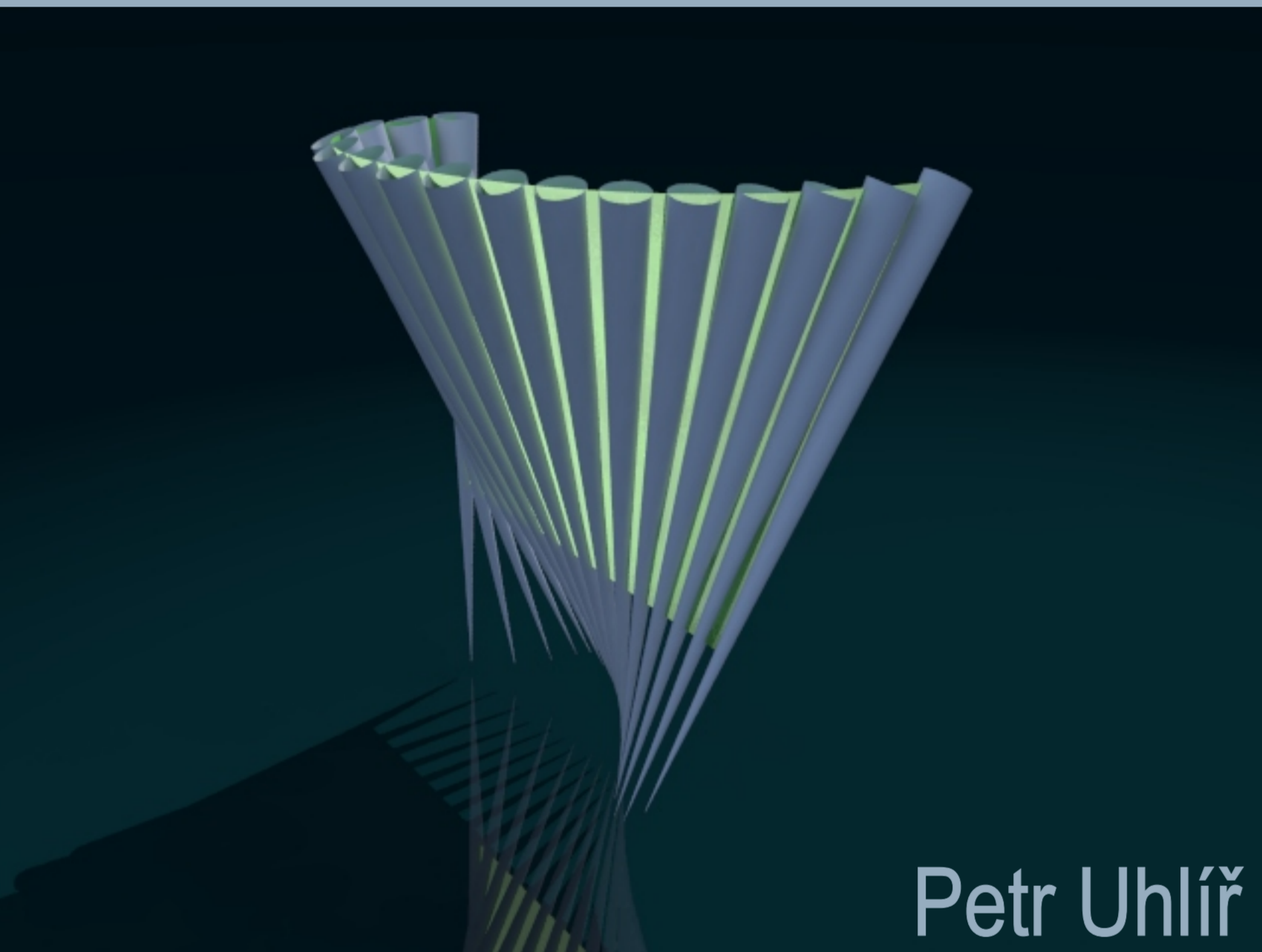
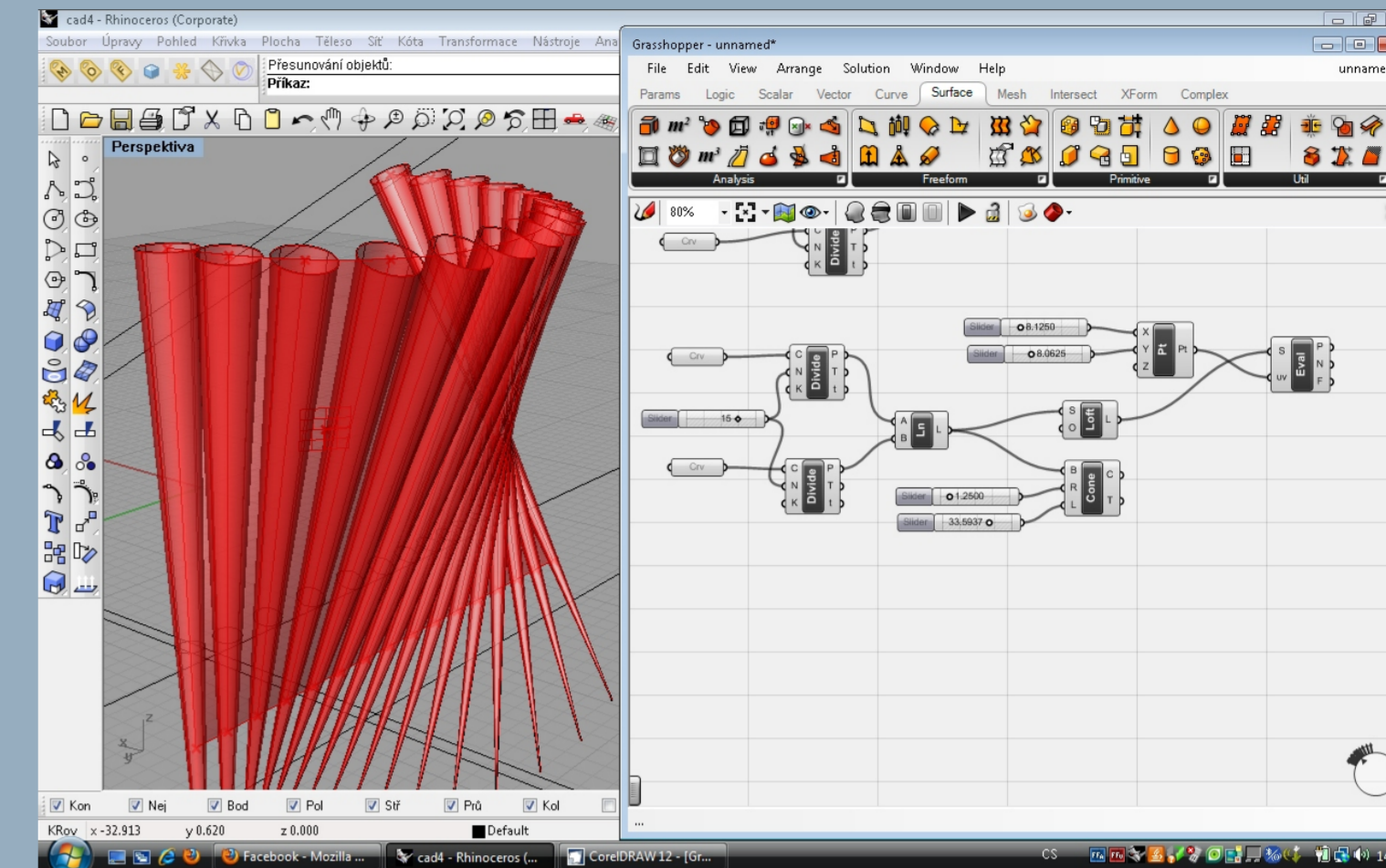


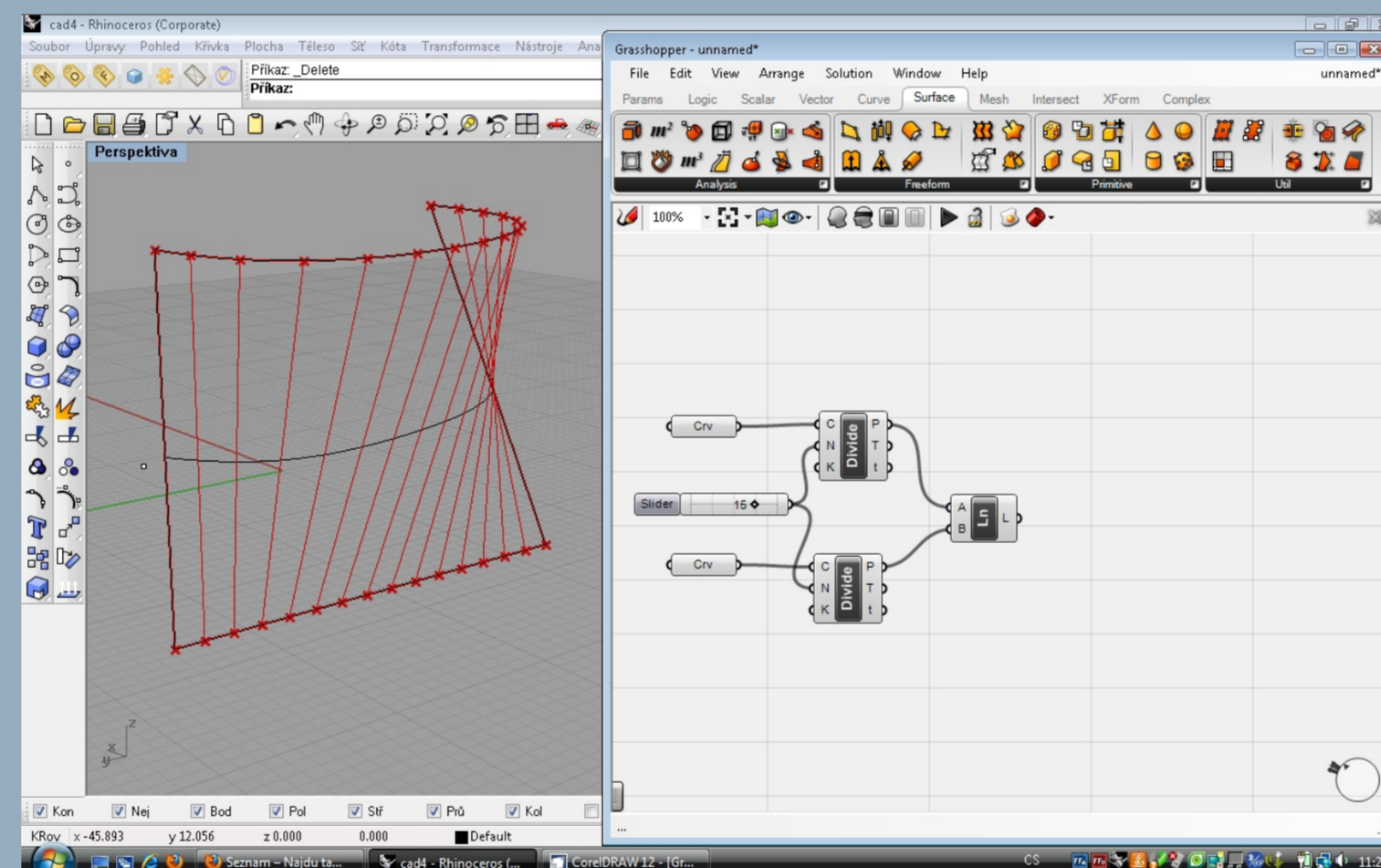
1. Vytvoříme dvě různé křivky, kterým přiřadíme Curve v odstavci PARAMS. V odstavci CURVE/Division pomocí funkce Divide rozdělíme křivky na libovolný počet bodů. Jejich počet si volíme pomocí Number Slidery.



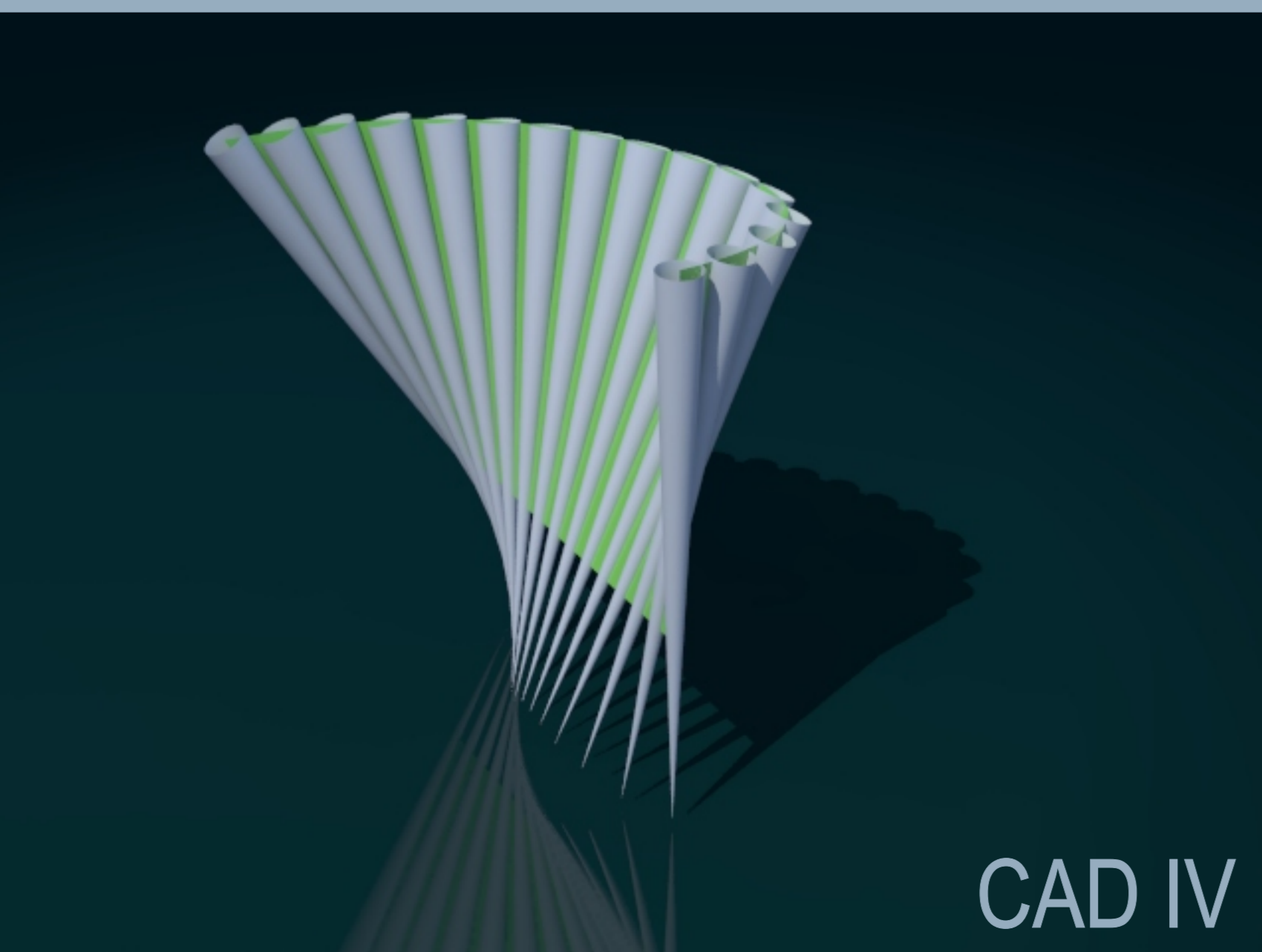
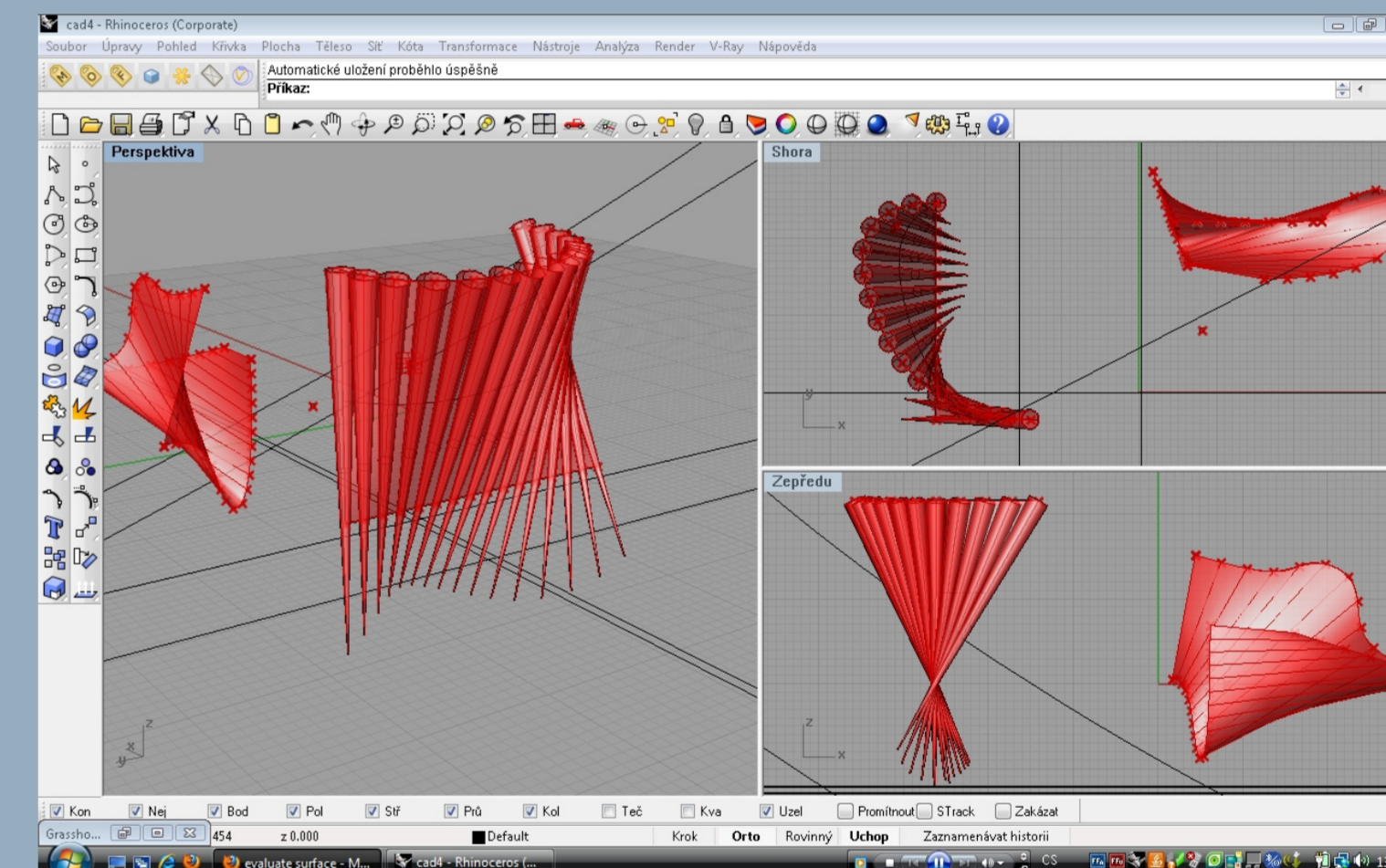
4. Na spojnicích vytvoříme kužely funkcí Cone v SURFACE/Primitive, jejich velikost základny a výšku si regulujeme opět Number Slidery.



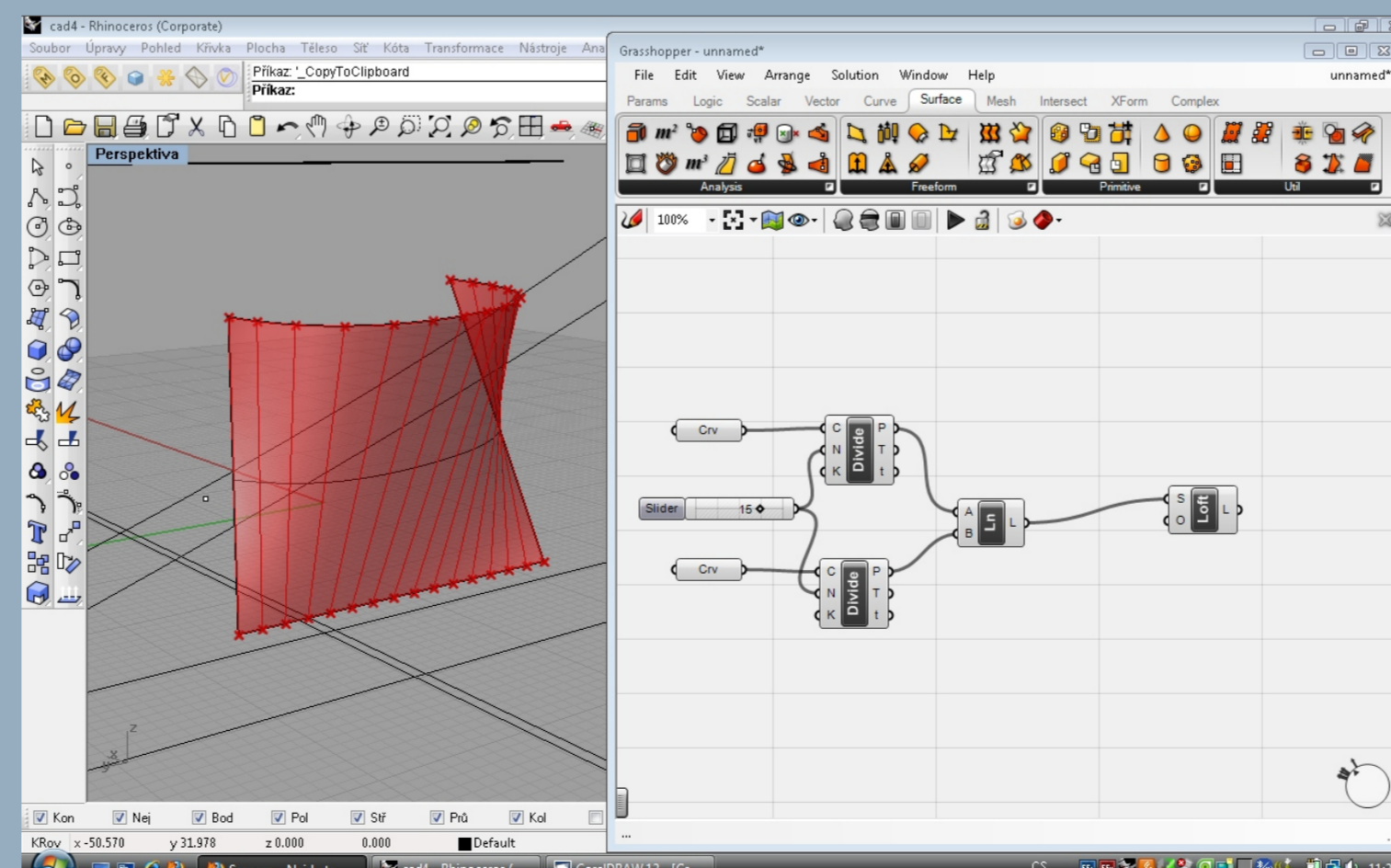
2. Tyto body na křivkách spojíme funkcí Line v odstavci CURVE/Primitive.



5. Funkcí Evaluate Surface v SURFACE/Analysis připravíme plochu pro využití jejího povrchu, funkcí Point XYZ ve VECTOR/Point a Number Slidery si vybíráme libovolný bod na ploše. Nad kterým můžeme vytvořit další objekty.



3. Vytvoříme plochu mezi spojnici funkcí Loft v SURFACE/Freeform.



Celá návaznost příkazů v Grasshopperu.

