

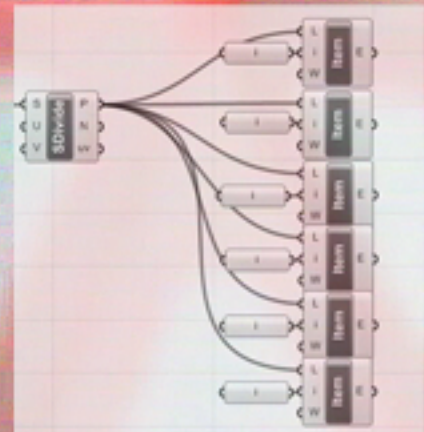
Jako základ si vytvoříme komponent, který budeme aplikovat na plochu. V našem případě půjde o jednoduchý rovinný útvar na výšku jednoho podlaží a ten bude donekonečna opakován.

Pro představu, může se jednat o předsazenou fasádu.

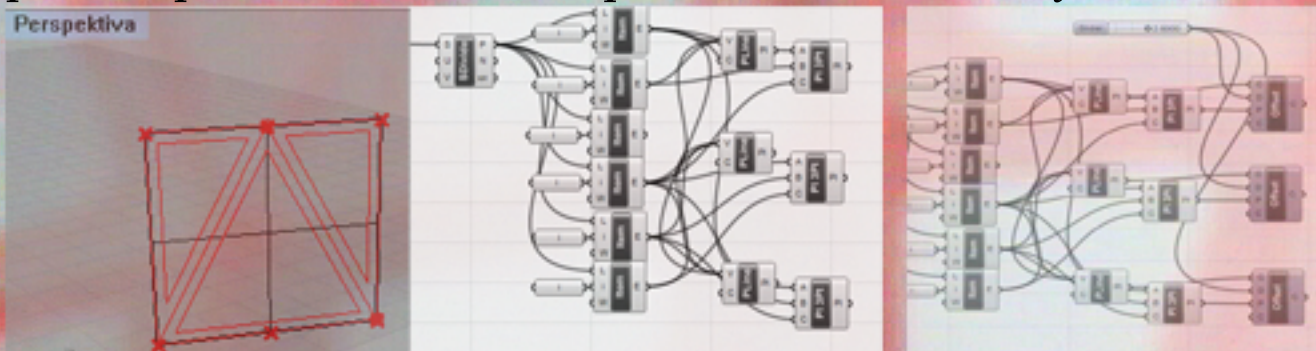
1.fáze: Obdélníkovou plošku rozdělit na nějaký počet dílů.



2.fáze: Body osamostatnit pomocí List Item, kolik bodů je, tolik je potřeba i příkazů List Item.



3.fáze: Vytvořit si geometrii otvorů. Vybrané body (Item) spojit PolyLine, nejlépe do trojúhelníků a za pomoci příkazu Offset trojúhelníky odsadit; Offset si žádá rovinu (Plane), proto ještě pro odsazení upřesníme rovinu pomocí příkazů Plane 3Pt právě ze tří bodů trojúhelníka.



4.fáze: Pomocí Fillet zaoblit hrany a Planar vytvořit plochu.



5.fáze: Hotový komponent "naklonovat" na libovolnou plochu pomocí Isotrim (k té je třeba jako input Divide Domain2). Výstup pak slouží jako vstup u SDivide (1.fáze) místo Srf.

