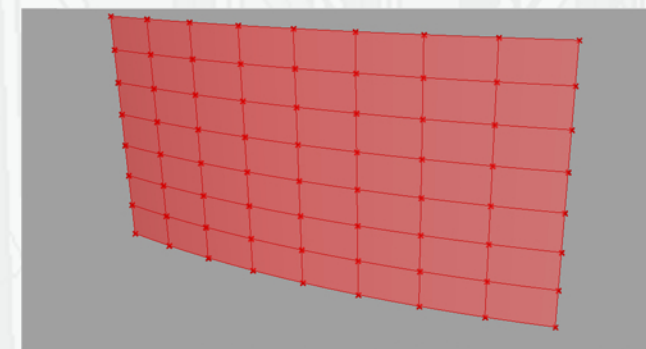


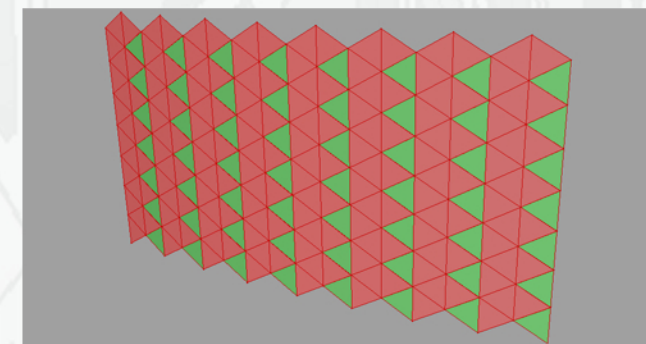
Krok 1.:

Definuji rovinu pomocí dvou křivek a příkazu Loft. Rozdělení určím komponentem Divide. Pomocí příkazu SubSurf přiřadíme rozdělení této rovině. Dále následuje komponent Explode, který na jednotlivých poligonech definuje roviny, okraje nebo vrcholy pro další modifikaci.



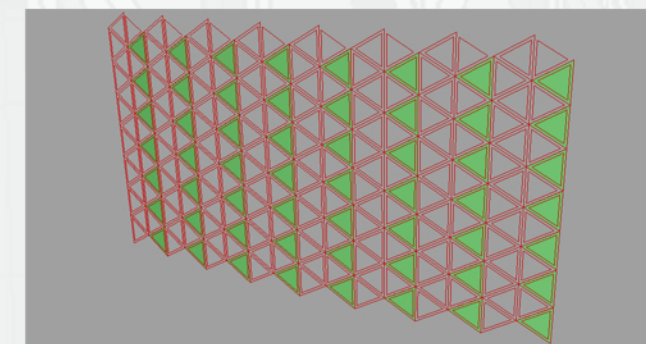
Krok 2.:

Komponent Cull pracuje obdobně jako List Item, kterým definujeme objekty pro další použití. (Rozdílem je, že definuje prvek ze skupiny dle pořadí). Pomocí Cull označíme vrcholy a pomocí Area vymezíme body v těžišti jednotlivých ploch. Příkazem Srf4Pt vytvoříme jednotlivé plochy náležící původní rovině, ve kterých leží těžiště. Použití čtyř komponentů Srf4Pt již určuje, že plochy budou rozděleny na čtyři části. Dále musíme definovat, jaké čtyři části (trojúhelníky), jaké body, okraje a to uděláme tak, že celý postup 1 a 2 opakujeme. Surface - Explode - Cull - (Pl3Pt, Srf4Pt, SumSurf - dle potřeby).



Krok 3.:

Tloušťku jednotlivých prutů vytvoříme funkcí Offset. Pro definování Offsetu použijeme přímkou-okraje (definované v Cull), vzdálenost a původní plochu (Pl3Pt). Aby nebyly viditelné přesahy přímek ve vrcholech trojúhelníku, použijeme průsečíky (CCX) a ty spojíme úsečkami (Ln). Úsečky spojíme do jednoho objektu-trojúhelníku komponentem Join.



Krok 4.:

Trojúhelníkům můžeme zaoblit rohy komponentem Fillet. Pro vytvoření plochy mezi „ofsetovaným“ trojúhelníkem a původním potřebujeme tuto plochu definovat. Definujeme ji komponentem Dif neboli rozdílem mezi původní plochou (Srf4Pt) a nově vytvořenou mezi „ofsetovanými“ přímkami komponentem Planar. Nakonec vytvořenou fasádu extrudujeme - přiřadíme hloubku (Extr) a to tak, že určíme směr-vektor a vzdálenost.

