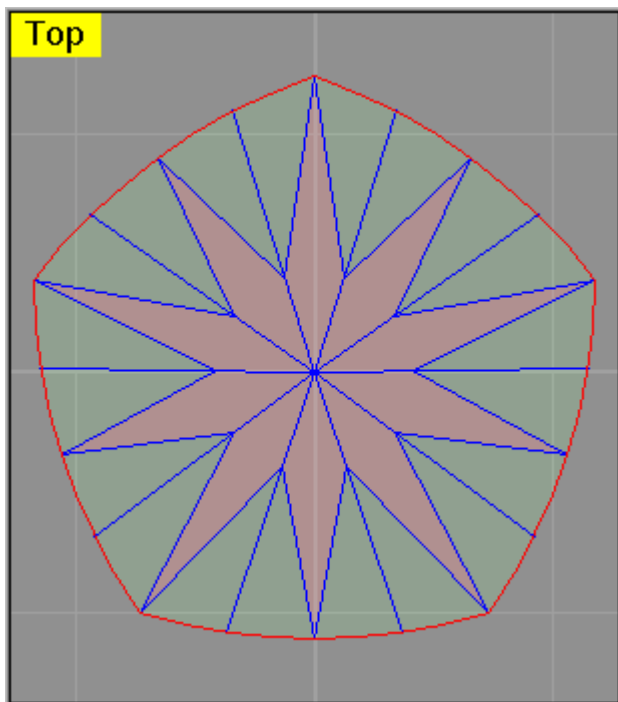


Die Unterseite

1. Übersicht

im Gegensatz zur Oberseite verlaufen die 4-seitigen Facetten bis in die Mitte und bilden so einen Stern. Die gestalterischen Freiheiten beschränken sich hier auf die Anzahl "Strahlen" sowie die Längen der gemeinsamen Kanten (bzw. wie weit die Randfacetten ins Zentrum ragen).



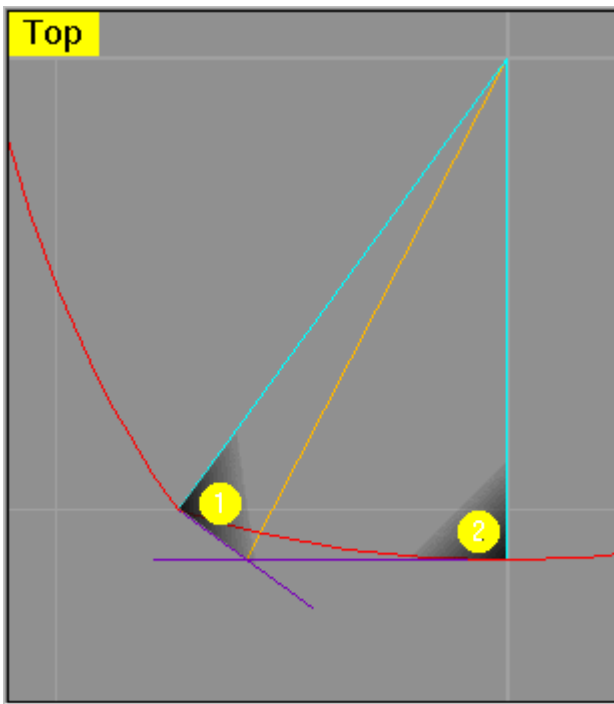
Vorlage Unterseite

2. Viereckige Facetten

Der Trick mit dem [Diagonalenkreuz](#) funktioniert hier leider nicht: es wäre glatter Zufall, wenn sich die radialen Diagonalen in einem einzigen Raumpunkt treffen würden!

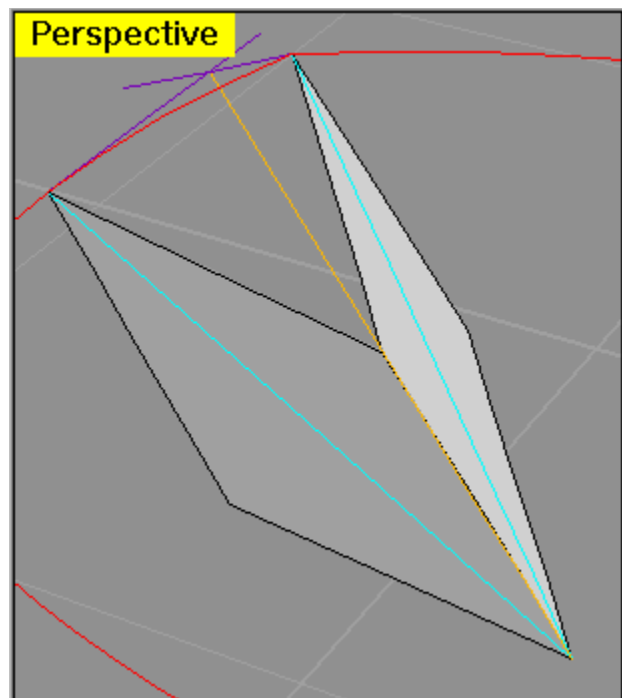
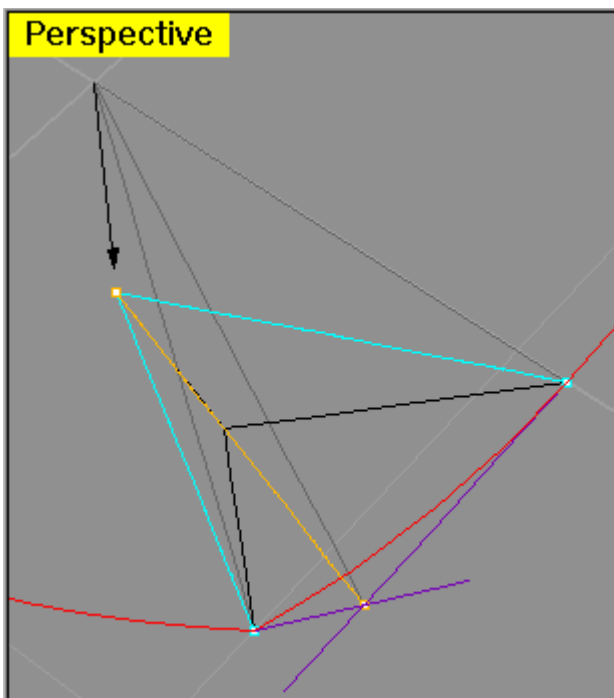
Wir verwenden diesmal die Zentrumsdiagonalen (■) und die Tangenten zur Randkurve (■), die zusammen die Ebenen ① und ② bilden, welche die Schnittgerade auf Layer ■ definieren. Die "Tangente" bei ① ist ein Sonderfall wegen dem Knick in der Randkurve. Sie ist im Prinzip die Winkelhalbierende der im Knick zusammenlaufenden Tangenten.

Hinweis: die Tangenten stehen hier auch gleich senkrecht zu den Diagonalen. Dies natürlich aufgrund der hochgradigen Symmetrie unserer Grundform.



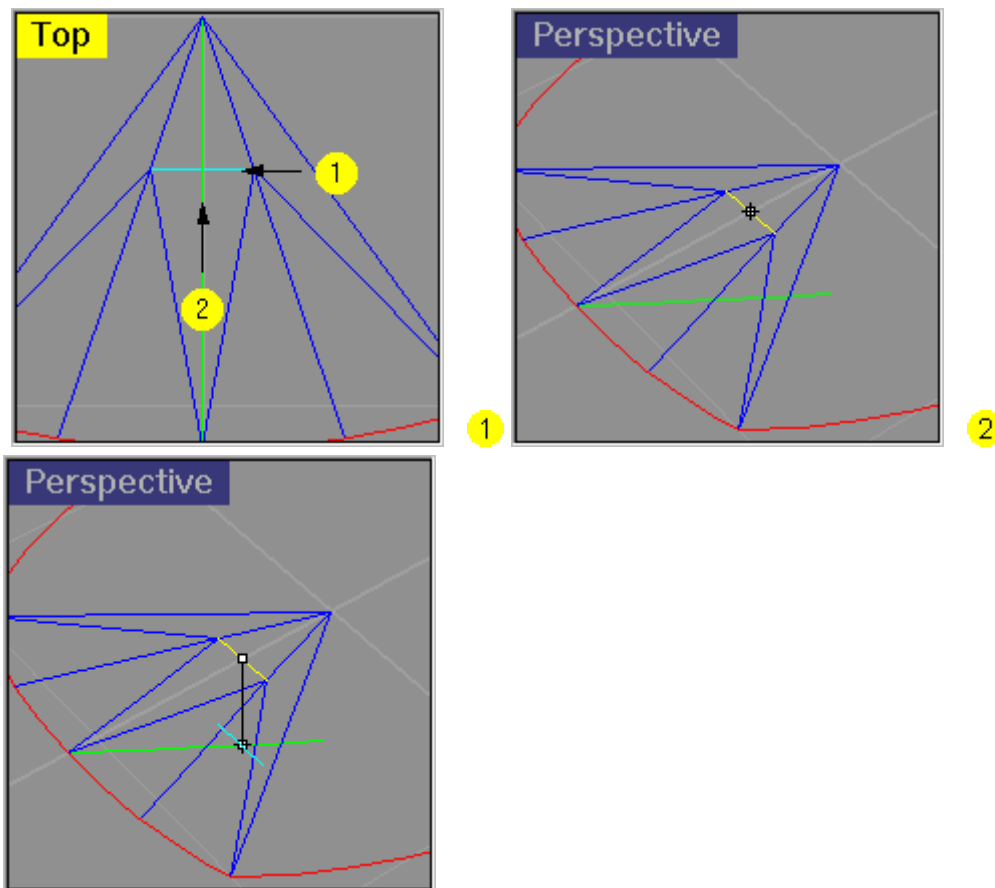
Tangenten und Schnittgerade

Nun können die Endpunkte von Diagonalen () und Schnittgerade () senkrecht nach unten gezogen werden (mit ShowControlPoints), wie in den nächsten zwei Abbildungen zu sehen ist. Die entsprechenden Verbindungen ergeben dann die Facetten (der Punkt auf der Schnittgeraden () kann dabei frei mit *Near-Snap* gewählt werden).

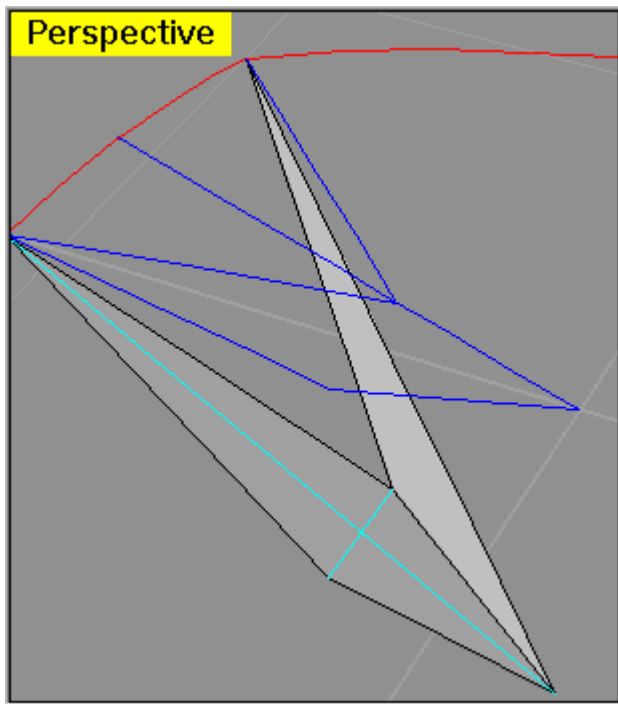


3. Eckfacette aufteilen

Vielleicht stört es Sie, dass die eine Facette viel breiter ist als die andere. Dies ist in diesem Beispiel leider unvermeidlich. Als Alternative kann man die Eckfacette in zwei Dreiecke aufteilen. Die zweite Facette kann dann mit Hilfe des Diagonalenkreuzes erzeugt werden. Dazu die Zentrumsdiagonale am Ende nach unten ziehen, die andere Diagonale vom oberen Schnittpunkt **1** zum unteren **2** verschieben (*Move*). Dabei kann man von der Eigenschaft des *Int-Snaps* Gebrauch machen, den Schnittpunkt auf derjenigen Kurve zu finden, auf der man sich nähert.

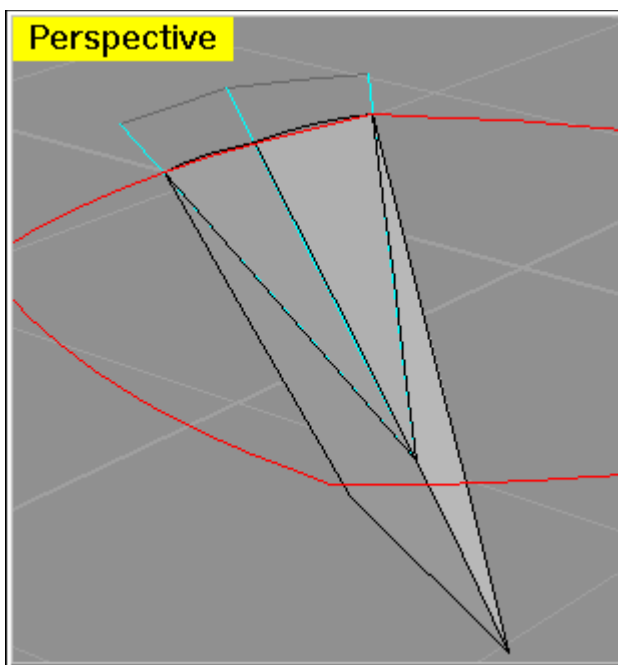


Diagonale verschieben ohne Hilfskonstruktion



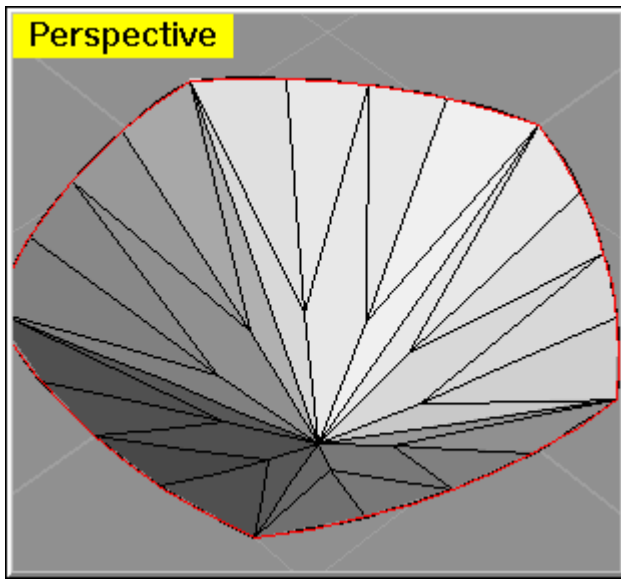
4-seitige Facetten 2. Version

Die Randfacetten werden genau gleich wie auf der Oberseite erzeugt.



Getrimmte Randflächen

Die Unterseite mit *PolarArray* vervollständigen



Fertige Unterseite