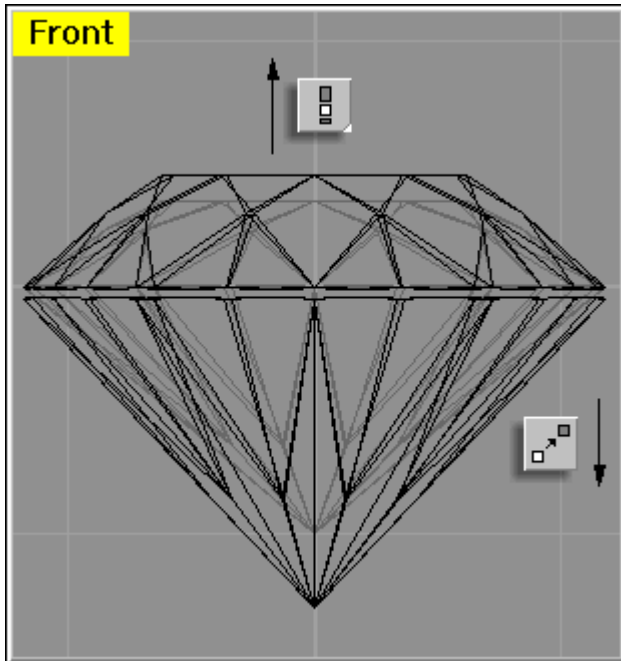


Der Rand

Bevor wir die Ober- und Unterseite verbinden, können wir sie bei Bedarf mit *Scale1D* noch etwas steiler oder flacher machen.

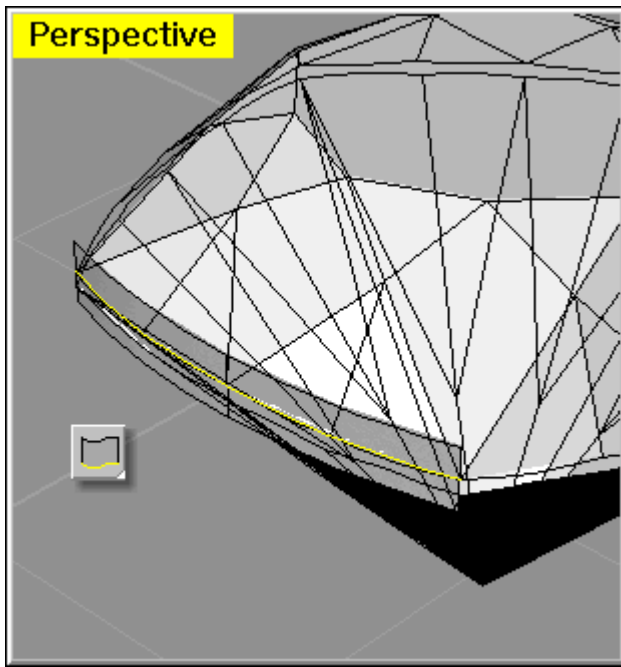
Durch die Art, wie wir die Randflächen erzeugt haben, erreichten wir zwar, dass der Grundriss exakt unserer Grundform auf Layer ■ entspricht. dafür ist der Rand keine planare Kurve mehr, wie wir unschwer in der Frontalansicht erkennen können.

Die Unterseite verschieben wir daher soweit senkrecht nach unten, bis sich Ober- und Unterseite nirgends mehr überschneiden.



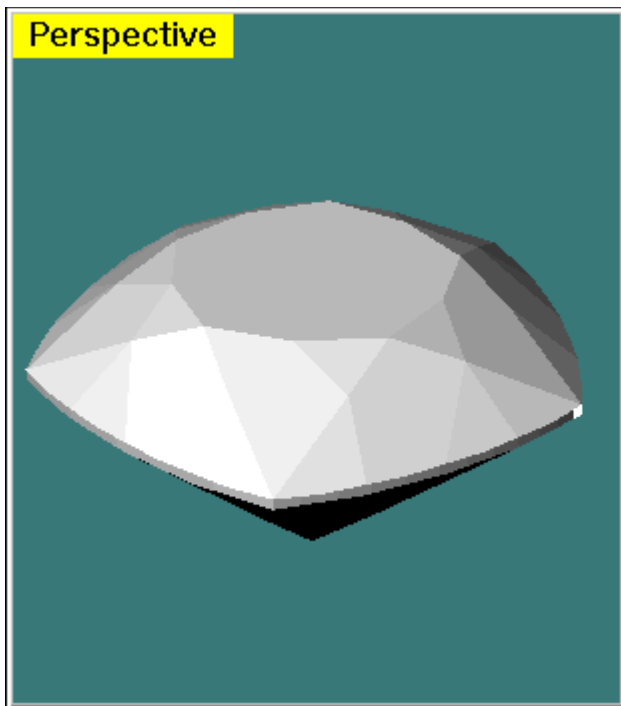
Ober- und Unterseite skalieren und verschieben

Aus der Grundform erstellen wir durch *ExtrudeStraight* die Füllfläche für den Spalt zwischen Ober-/Unterseite. Ist diese Fläche eine Polysurface (d.h. die Grundform besteht aus mehreren Segmenten, wie in unserem Beispiel) muss sie explodiert werden. Dann trimmt man diese Randflächen mit der Ober- und Unterseite...



Umfangfläche erstellen und trimmen

...und fügt alles zusammen zu einem geschlossenen Körper (Solid).



Fertiger Edelstein

