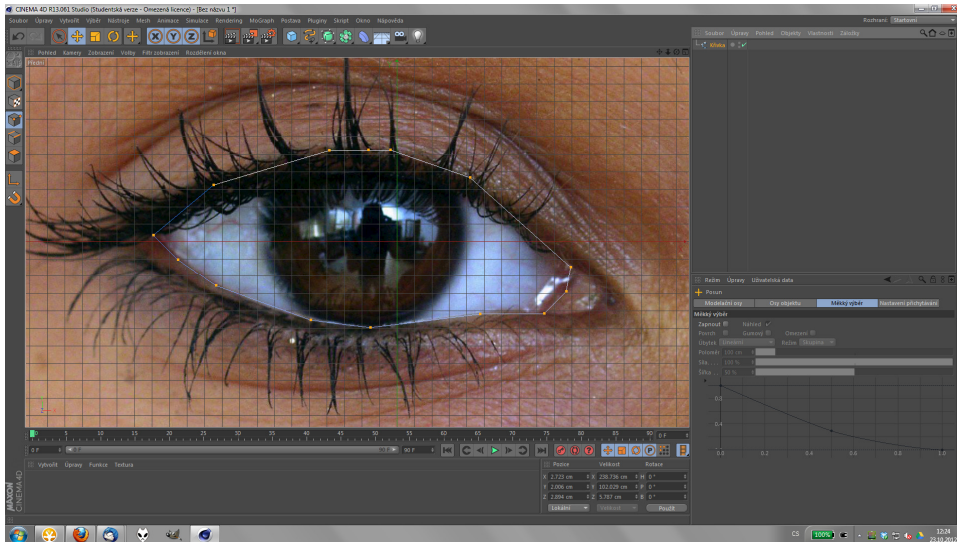
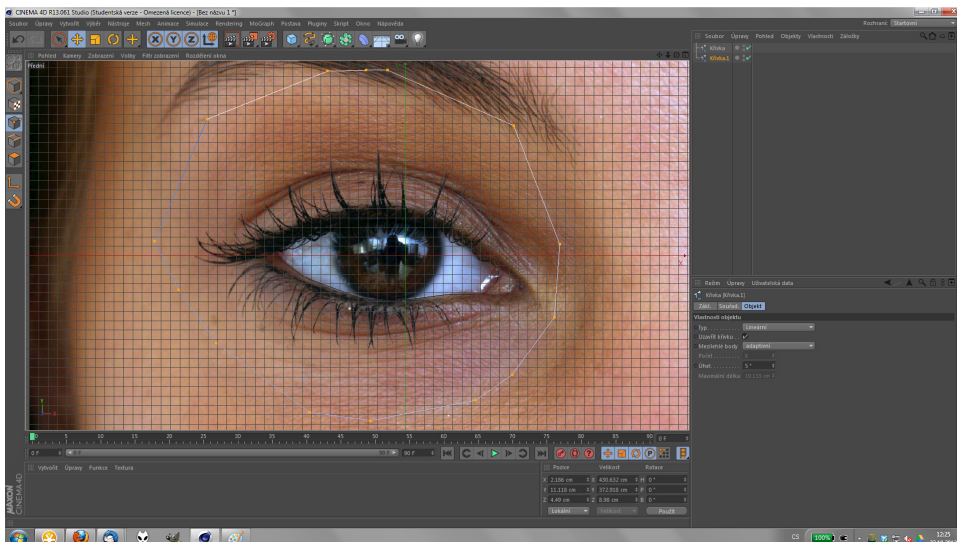


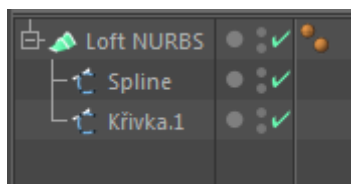
1. Vytvoříme uzavřenou, lineární křivku reprezentující "vnitřní" hranu oka:

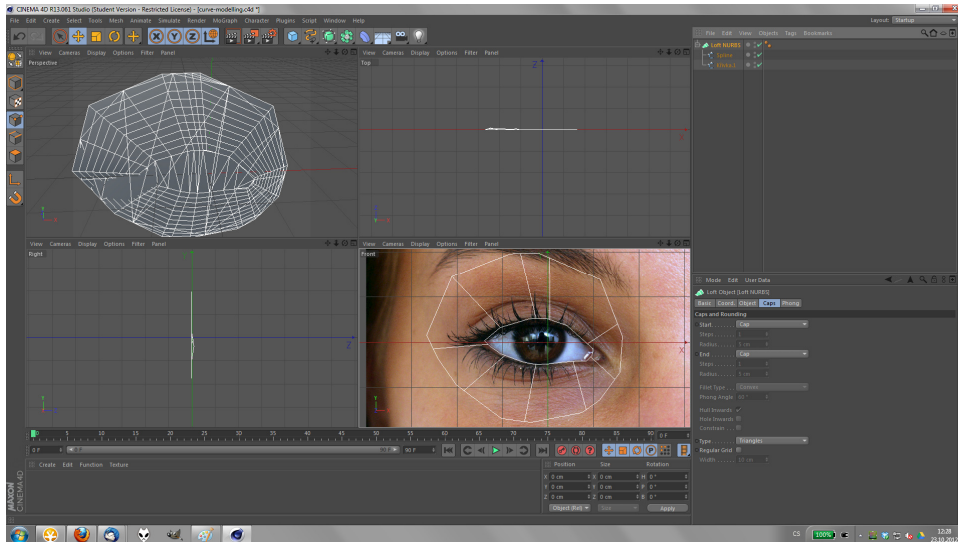


2. Zkopírováním a zvětšením celé křivky, poté posunem jednotlivých bodů vytvoříme vnější křivku oka:



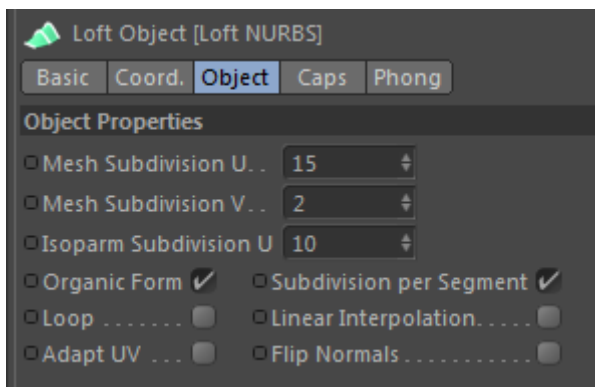
3. Vložíme objekt **Loft NURBS** a obě křivky umístíme jako jeho potomky. Vzniklá polygonální síť bude vypadat divně - jako na následujícím obrázku, ale to lehce opravíme v dalších krocích:



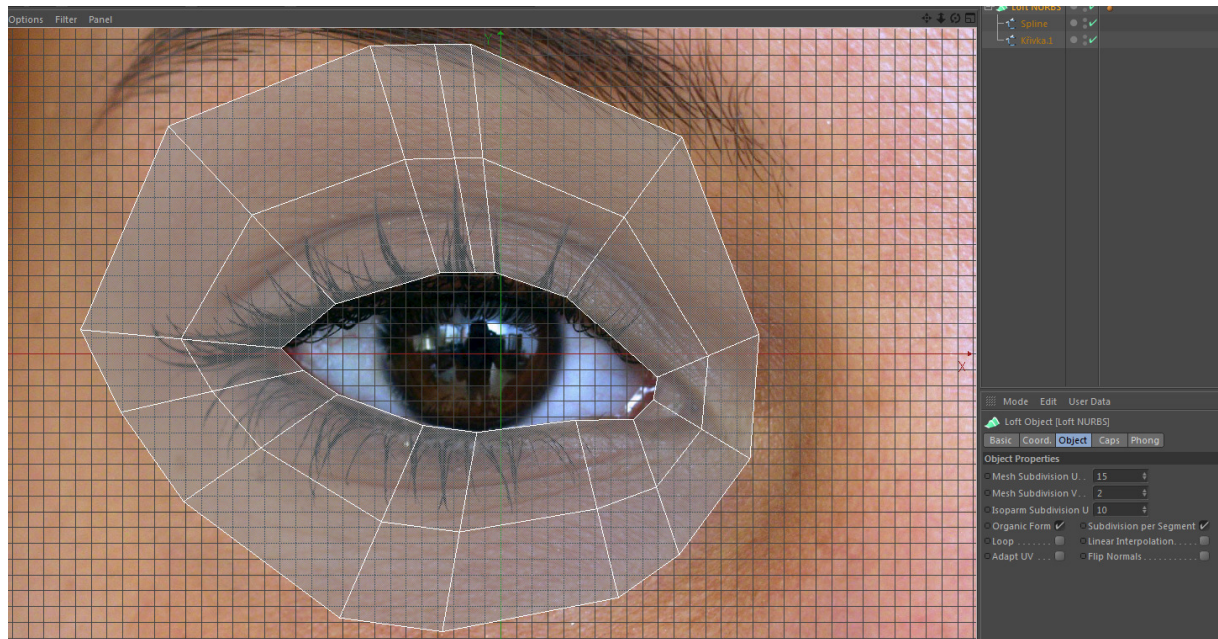


4. Nastavení vlastností objektu Loft NURBS:

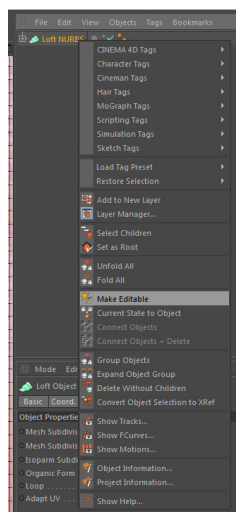
- i. záložka **Caps**: **start** = none, **End** = none (nyní už se mesh nebude překrývat)
- ii. záložka **Object: Mesh Subdivision U** - nastavit na počet bodů křivky +1 (na ukázce má každá křivka 14 bodů, volím tedy hodnotu 15). **Object: Mesh Subdivision V**: 2
- iii. lze odškrtnout volbu "Organic Form", ale při tomto nastavení by to nemělo hrát roli.
- iv. záložka **Basic**: lze zapnout volbu **x-ray** pro poloprůhledné zobrazení.



Měli bychom dostat něco takového:



Převědeme na editovatelný tvar: pravým tlačítkem klikneme na Loft NURBS, z nabídky vybereme příkaz **Make Editable**.



Tím dostaneme pěkně tvarovanou polygonální síť, se kterou můžeme pracovat podobně jako v Maxu - můžeme pracovat s jednotlivými body, hranami, polygony, ... Hranu lze vytahovat (po jedné či hromadně) pomocí funkce "extrude" a vytvářet tak nové polygony.