

### Guía para Crear Figura

Primero, utiliza el script para crear la primera figura utilizando teselación, utilizando los primeros tres puntos como vértices de inicio y sacando los puntos medios entre sí para sacar otros 3 vértices adicionales.

Luego, rota la figura 90 grados en el eje X para que quede plana hacia la superficie, ahora saca una línea recta de cada esquina del triángulo y pon un punto en donde las tres líneas se juntan.

Levanta este punto en el eje Y dependiendo en la altura que busques de la figura, por ejemplo una altura de 10.

Ahora, crea una copia del primer triángulo y aplica las rotaciones necesarias para que el vértice superior del triángulo toque el punto designado previamente, repitiendo este paso otras dos veces para que la parte superior de la figura quede completa.

Finalmente, repite los dos pasos previos, esta vez bajando el punto a una posición de -10 en el eje Y, completando la figura.

### Guía para Aplicar Teselación a la Figura

Para aplicar la teselación a la figura, es importante tomar en cuenta los índices de cada vértice al aplicar el cambio.

Para evitar este problema, uno podría modificar el script para que los índices nuevos sean el total de vértices más el índice actual.

Es decir, si hay dos triángulos la teselación generaría los nuevos vértices como  $6+1$ ,  $7+1$ ,  $8+1$  y etc.

De esta manera el script se puede repetir para cualquier cantidad de triángulos solamente tomando en cuenta el total de vértices primero.