UKOTVENÁ PLOCHA (povinně volitelná zápočtová práce, 30 bodů)

Příjmení Jméno	Identifikátor			or		Akademický rok	Hodnocení	
Ordokov Eldiiar	A	В	С	D	E	F	2023-24	
	4	8	4	7	5	1	2023-24	

Vstupní data

Vytvořte modifikovaný identifikátor **A'B'C'D'E'F'** tak, že od všech čísel větších než 5 v původním identifikátoru odečtete 5. Modifikovaný identifikátor použijte pro definici vstupních dat.

A'	B'	C'	D'	E'	F'	
4	3	4	2	5	1	

Bézierova bikubická plocha P(u, v) je určena mapou:

$$\mathbf{M} = \begin{pmatrix} \mathbf{V}_{0,0} = (0,0,5) & \mathbf{V}_{0,1} = (0,5,0) & \mathbf{V}_{0,2} = (0,10,0) & \mathbf{V}_{0,3} = (0,15,5) \\ \mathbf{V}_{1,0} = (5,0,0) & \mathbf{V}_{1,1} = (5,5,4) & \mathbf{V}_{1,2} = (5,10,3) & \mathbf{V}_{1,3} = (5,15,4) \\ \mathbf{V}_{2,0} = (10,0,0) & \mathbf{V}_{2,1} = (10,5,2) & \mathbf{V}_{2,2} = (10,10,5) & \mathbf{V}_{2,3} = (10,15,0) \\ \mathbf{V}_{3,0} = (15,0,5) & \mathbf{V}_{3,1} = (15,5,1) & \mathbf{V}_{3,2} = (15,10,0) & \mathbf{V}_{3,3} = (15,15,0) \end{pmatrix}.$$

Napište souřadnice řídicích bodů plochy P(u, v)

$\mathbf{V}_{0,0} = (0,0,5)$	$\mathbf{V}_{0,1} = (0,5,0)$	$\mathbf{V}_{0,2} = (0,10,0)$	$\mathbf{V}_{0,3} = (0,15,5)$
$\mathbf{V}_{1,0} = (5,0,0)$	$\mathbf{V}_{1,1} = (5,5,4)$	$\mathbf{V}_{1,2} = (5,10,3)$	$\mathbf{V}_{1,3} = (5,15,4)$
$\mathbf{V}_{2,0} = (10,0,0)$	$\mathbf{V}_{2,1} = (10,5,2)$	$\mathbf{V}_{2,2} = (10,10,5)$	$\mathbf{V}_{2,3} = (10,15,0)$
$\mathbf{V}_{3,0} = (15,0,5)$	$\mathbf{V}_{3,1} = (15,5,1)$	$\mathbf{V}_{3,2} = (15,10,0)$	$\mathbf{V}_{3,3} = (15,15,0)$

Rhino 7 (použijte šablonu pv_30.3dm)

- 1. **(4 body)** Vymodelujte Bézierovu bikubickou plochu P(u, v) (vrstva P).
- 3. K ploše P(u, v) připojte další Bézierovy bikubické plochy s řídicími body nad 5 mm mřížkou takto:
 - (2 body) Podél okraje $P_1(u)$ připojte s C^2 spojitostí plochu R(u, v) (vrstva R).
 - **(2 body)** Podél okraje $P_1(v)$ připojte s C^2 spojitostí plochu S(u, v) (vrstva S).
 - (2 body) Podél okraje $\mathbf{R}_1(v)$ a $\mathbf{S}_1(u)$ připojte s C^2 spojitostí plochu $\mathbf{T}(u,v)$ (vrstva T).

Polohu řídicích bodů připojovaných ploch určete konstrukcí (vrstva *Konstrukce 1*), z-ové souřadnice řídicích bodů, jejichž poloha neovlivní požadovanou spojitost, jsou **nulové**.

- 4. **(10 bodů)** Konstrukcí (vrstva *Konstrukce 2*) určete polohu řídicích bodů (vrstva *Řídicí body U*) ukotvené plochy **U**(*u*, *v*), která je tvořena plochami **P**(*u*, *v*), **R**(*u*, *v*), **S**(*u*, *v*) a **T**(*u*, *v*). Plochu **U**(*u*, *v*) vymodelujte (vrstva *U*). Požadovanou spojitost ověřte grafem křivosti křivek na ploše. Doplňte popis (vrstva *Popis 1*). Vytvořte obr. 1 dle vzoru a vložte do Přílohy. Doplňte popisek obrázku.
- 5. **(10 bodů)** Vytvořte parametrický prostor plochy **U**(*u*, *v*) (vrstva *uv Prostor*, příkaz *VytvořitUVkřivky*). Ze souboru s povinnou zápočtovou prací *Vztahy mezi křivkami* zkopírujte křivky, kterými byla modelována písmena vašeho jména/příjmení. Všechny křivky spojte do skupiny, upravte měřítko a skupinu vhodně umístěte do parametrického prostoru. Namapujte skupinu křivek **včetně** čtverce parametrického prostoru na plochu **U**(*u*, *v*) (vrstva *3D Text-Křivky*, příkaz *AplikovatKřivky*). Prostorové písmo (vrstva *3D Text*) vytvořte potrubím (příkaz *Potrubí* > *Trasa* = *skupina křivek*, *Uzavřít* = *Zaoblený*, *Počáteční/Koncový/Další poloměr* = 0.25). Kovový vzhled prostorového písma lze dosáhnout např. mapováním okolí na plochu (příkaz *MapovaniBylo* > soubor *polished_silver.jpg*). Vytvořte obr. 2 dle vzoru a vložte do Přílohy. Doplňte popisek obrázku.

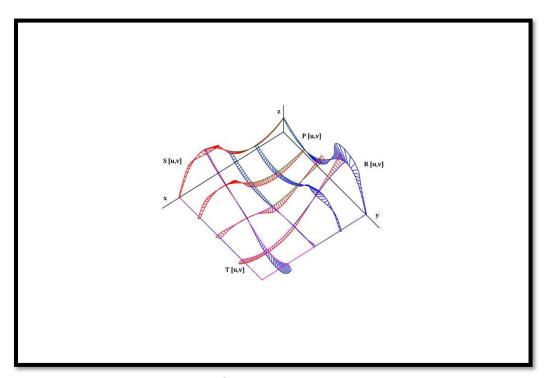
Odevzdání

Tento soubor vytiskněte do pdf, uložte jako *Prijmeni_Jmeno_pv_30.pdf* a odevzdejte v Moodle. Soubor z Rhina uložte jako *Prijmeni_Jmeno_pv_30.3dm* a odevzdejte v Moodle.

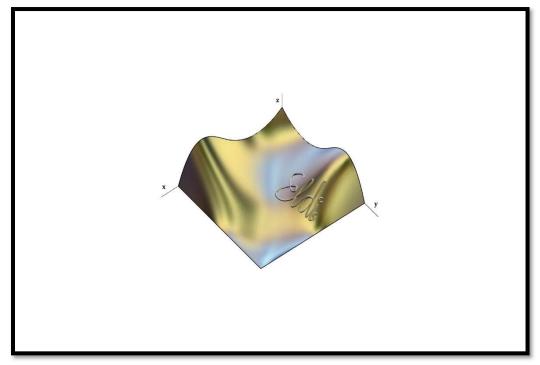
UKOTVENÁ PLOCHA (povinně volitelná zápočtová práce, 30 bodů)

Příjmení Jméno	Identifikátor			tor		Akademický rok	Hodnocení	
Ordokov Eldiiar		В	С	D	E	F	2023-24	
Ol uokov Eluliai	4	8	4	7	5	1	2023-24	

Příloha



Obrázek 1: Graf křivosti křivek na C^2 spojitě napojených Bézierových bikubických plochách



Obrázek 2: Ukotvená plocha s 3D textem