




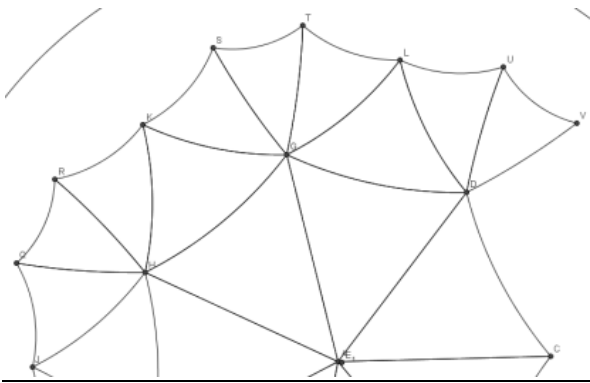


**Задача на побудову 2.** Створити користувацький інструмент, що дозволяє скоротити кількість необхідних кроків для побудови рядів трикутників.

**Покрокова побудова.**

1.		<p>Побудуйте гіперболічні кола та точки перетину, як описано в попередній побудові.</p> <p>Можна побудувати відразу кілька рядів кіл.</p> <p>Поки <u>не</u> створюйте гіперболічні трикутники інструментом <i>Hyperbolic Segment</i>.</p>
2.		<p>Коли будуть готові кілька рядів кіл, виділіть в панелі об'єктів всі коніки і сховайте їх. Залишаться тільки створені точки перетину і основне коло <i>c</i>.</p>
3.		<p>Інструментом <i>Hyperbolic Segment</i> побудуйте один гіперболічний трикутник.</p>
4.		<p>Далі створюємо новий інструмент (<i>Інструменти&gt;Створити інструмент...</i>).</p> <p>У вихідних об'єктах вкажіть три дуги, що складають трикутник.</p> <p>У вхідних об'єктах – три його вершини.</p> <p>Вкажіть ім'я нового інструменту; можете створити свій ярлик.</p>
5.		<p>Протестуйте новий інструмент на інших точках.</p>  <p>Недолік створеного інструмента в тому, що він повторно створює дуги на сусідніх трикутниках. Таким чином, побудову загромождають зайві об'єкти.</p> <p><i>Вказівка.</i> Щоб цього уникнути, можна створити користувацький інструмент, який генерувати не три, а дві сторони гіперболічного трикутника (третьою стороною буде суміжна сторона вже побудованого трикутника).</p>