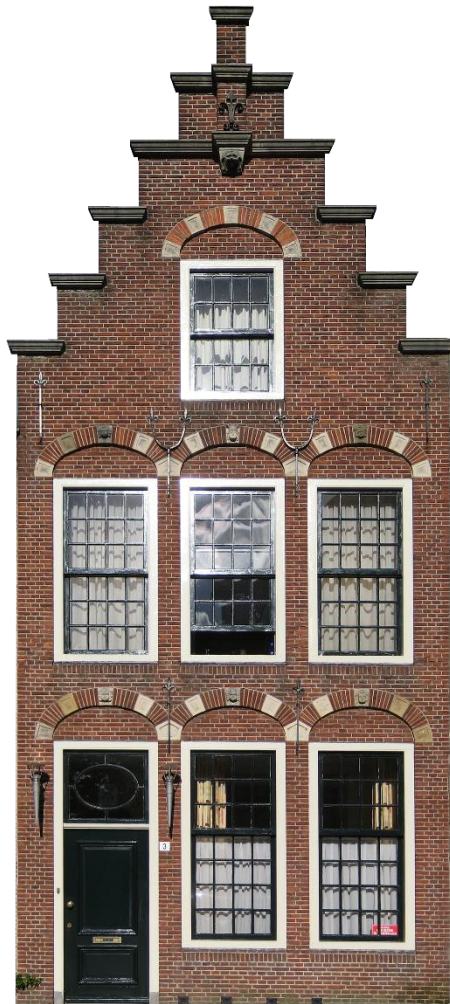
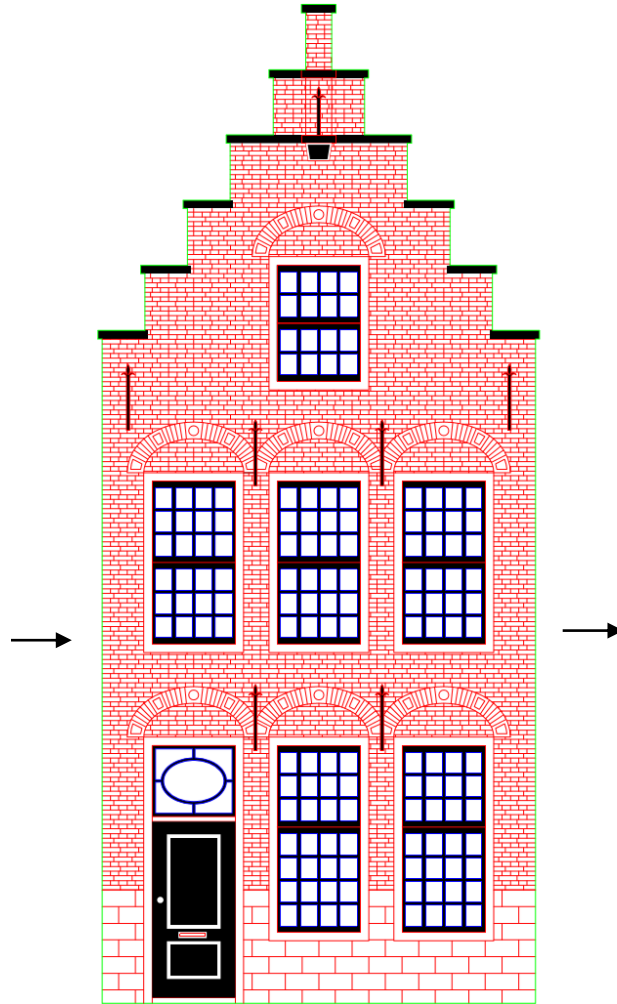


**INSPIRATIEPROJECTEN**

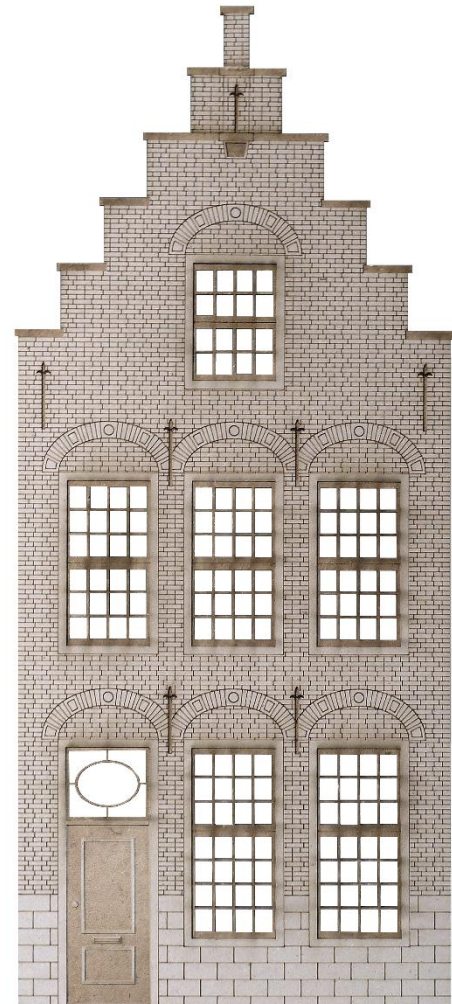
# P1/ GEDETAILLEERDE GEVEL



REFERENTIEBEELD

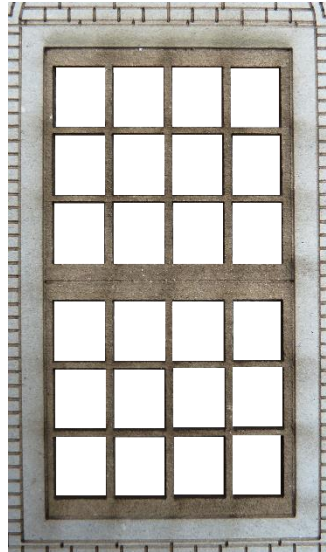
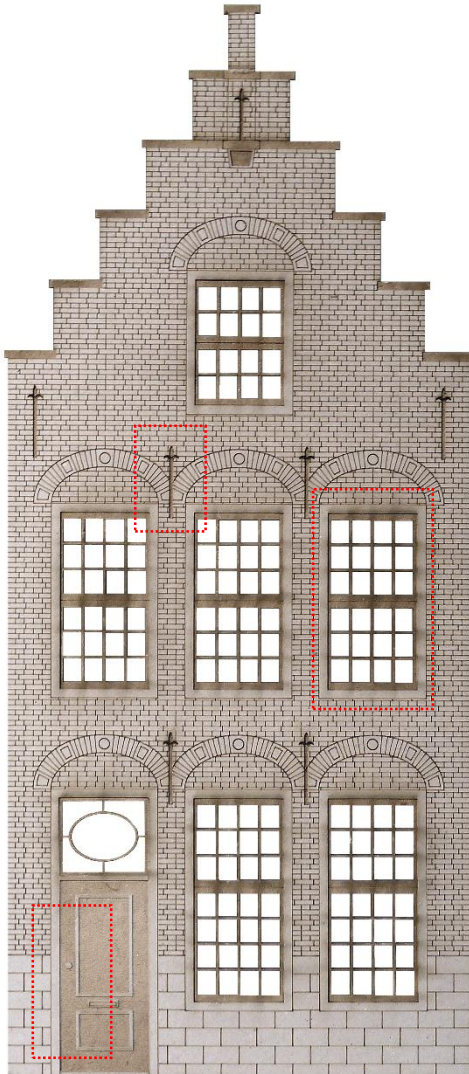


VECTORTEKENING



RESULTAAT

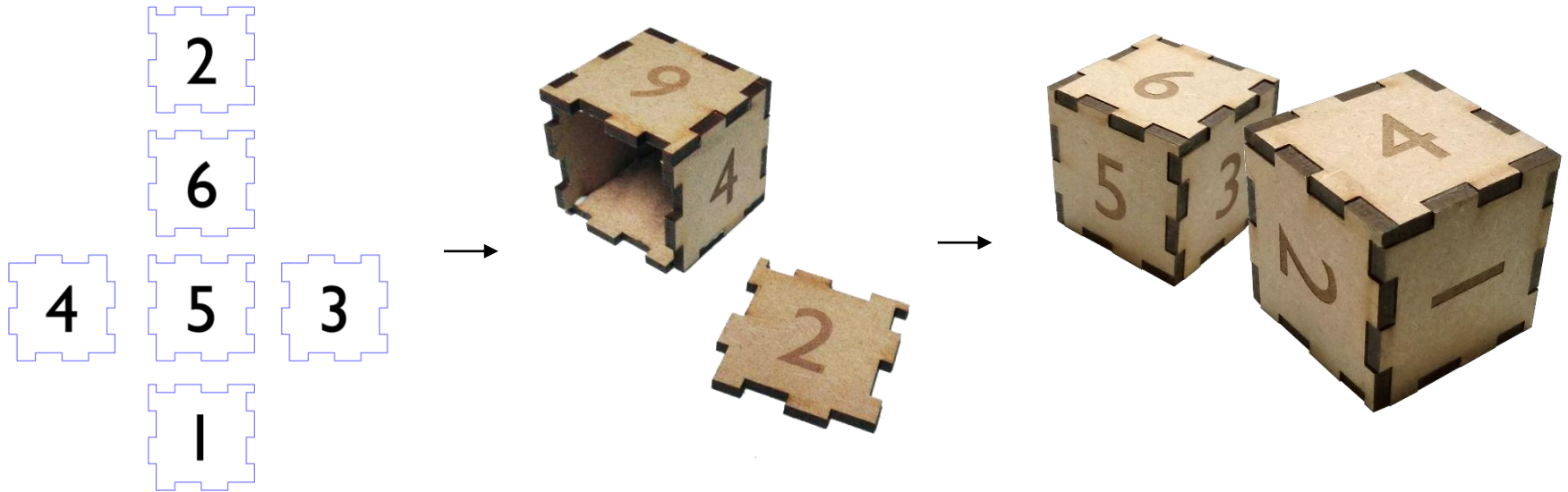
# P1/ GEDETAILEERDE GEVEL



Het maken van deze gedetailleerde gevel verloopt op gelijkaardige wijze als het eerste voorbeeld.

OPP. GRAVEREN:	raamkaders + deur + decoratie
GRAVEERLIJN:	baksteenmotief
1 <sup>e</sup> SNIJBEWEGING:	raamopeningen
2 <sup>e</sup> SNIJBEWEGING:	contour van het gebouw

## P2/ 3D-OBJECT (DOBBELSTEEN)

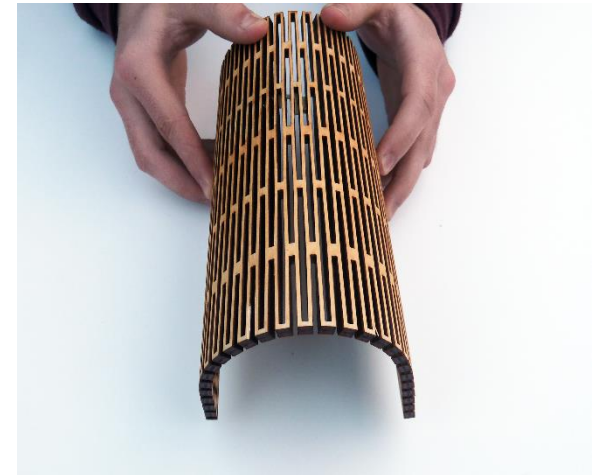
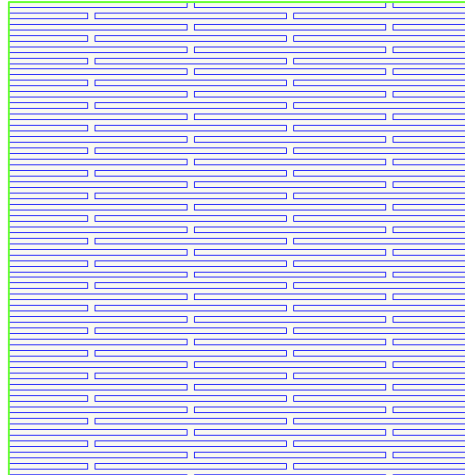
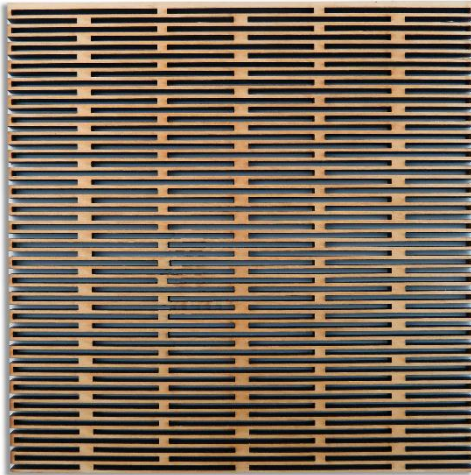


- 2D elementen naar 3D-object
- Methode: tandverbinding (*Tal van andere mogelijk*)
- Diepte van de tand is afhankelijk van de materiaaldikte
- Stukken aan elkaar gelijmd tot kubus

OPP. GRAVEREN:	nummering
1 <sup>e</sup> SNIJBEWEGING:	contouren van de stukken

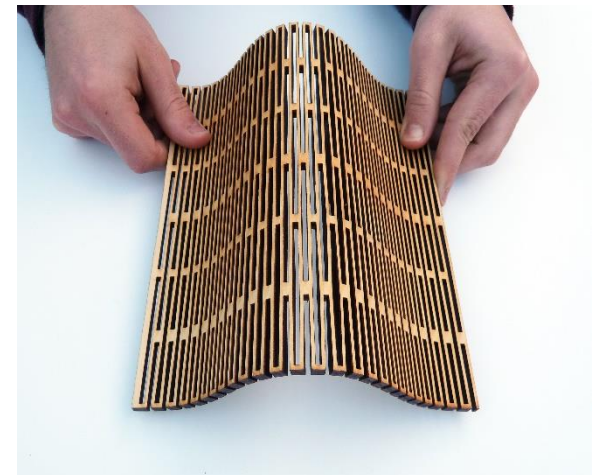
# P3/ FLEXIBELE OBJECTEN

## 1 RICHTING BUIGEND



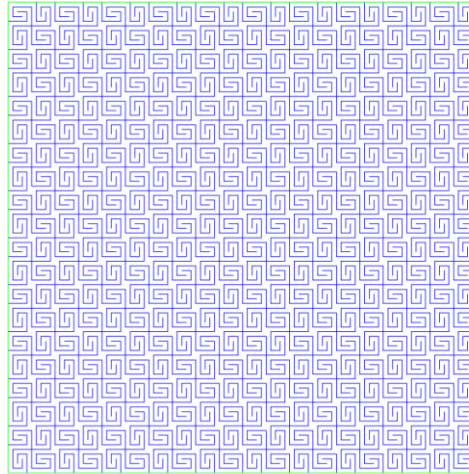
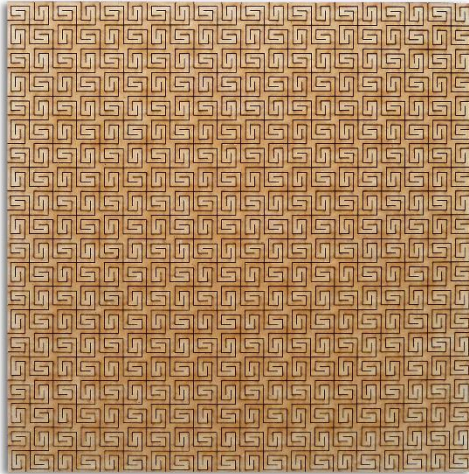
- Materiaal wordt in 1 richting verzwakt door openingen te maken volgens gegeven patroon *(Tal van andere patronen mogelijk)*
- Breedte van de openingen is afhankelijk van de materiaaldikte en de gewenste buiging

1<sup>e</sup> SNIJBEWEGING: patroon  
2<sup>e</sup> SNIJBEWEGING: contour van het vierkant



# P3/ FLEXIBELE OBJECTEN

## 2 RICHTINGEN BUIGEND



- Zelfde principe als bij de vorige, alleen wordt het patroon vervangen door een kruisvormig patroon in 2 richtingen  
*(Tal van andere patronen mogelijk)*
- Hoe kleiner het patroon, hoe flexibeler het wordt