Dodatek *Intersection* jest od 2009r. udostępniany na zasadach Open Source (jak wszystkie dodatki do Blendera, które napisałem). Sądząc z liczby pobrań, wielu użytkowników uznało go za przydatny. Przypuszczam, że jest "przodkiem" polecenia *Intersect*, dodanego do Blendera w 2014 roku prez jedego z jego głównych programistów (Campbella Bartona). W odróżnieniu od mojego *Intersection*, który tworzy pojedynczą krawędź niepowiązaną z resztą siatki, ten *Intersect* dzieli jej ściany.

Zasada działania jest bardzo podobna: zaznacz w *Edit Mode* siatkę, którą chcesz przeciąć (Rysunek 13.13.7), a następnie wywołaj *Mesh → Faces → Intersect*:





W rezultacie uzyskujesz taką krawędź przecięcia, jak w dodatku *Intersection* dla włączonej opcji *Use both faces* (por. Rysunek 13.13.4). Zwróć uwagę opcję *Separate*. Gdy jest wyłączona — *Faces →Intersect* scala siatkę wzdłuż znalezionej krawędzi przenikania. Gdy opcja *Separate* jest włączona — ściany siatki są dzielone przez krawędź przecięcia na dwie rozłączne części (Rysunek 13.13.8):





W takim przypadku każda z początkowych powłok (zaznaczona i nie zaznaczona) jest podzielona na dwie części (Rysunek 13.13.8b). Pod każdym z widocznych wierzchołków krawędzi przenikania znajdują się trzy inne. Aby szybko zaznaczyć każdą z wynikowych powłok, zanacz jeden z jej zewnętrznych wierzchołków, a następnie wywołaj polecenie **Select ->Linked** (**Ctrl**-**L**, Rysunek 13.13.8a). Potem możesz łatwo odsunąć taką powłokę, "oczyszczając" w ten sposób uszyskaną krawędź z niepotrzebnych ścian.

Używaj dodatku Intersection gdy chcesz uzyskać tylko krawędź przenikania, a polecenia Faces →Intersect
— gdy potrzebujesz odciętych ścian.