

Multiplikacija objekata je postignuta pomocu Grasshoper definicije primenjene u Rhin-u. Promenom razlicitih parametara mozemo dobiti kvalitetnu urbanisticku kompoziciju koju cine slicni objekti. Na ovom primeru uz niz postepenih promena menjana je jedna dimenzija inicijalnog kubusa, kao i broj njihovih elemenata.



Sl. 1.01 prikaz postepenih promena; rezultat je promena fasade objekta, kao i njegove velicine.

Sl. 1.02 finalni prikaz nocnog 3d modela multiplikacije.

