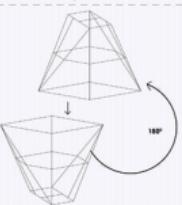


### multiplikacija , rotacija i unija

Princip po kome je generiran model u programu Rhinoceros je kombinovanje- unija i zasecanje dva geometrijska tela - kocke i trostrane piramide. Kocka stranice a zasecanja je sa dve trostrane piramide cija se visina  $H = a$  a poklapa sa vertikalnom ivicom kocke a , dok je visina baza piramide  $h = 3/2 a$ . Nastalo telo je multiplikirano i zatočirano za  $180^\circ$  oko horizontalne ose, a zatim ujednjeno sa svojim "klonom".



proces oblikovanja sporede zasecanjem uglova kvadrata trostranim piramidama, turanjem koji rezultuje zasejenom formom

### pozitiv - negativ

Prikaz procesa fizickog rada na modelu - oblikovanju sporeksa, došao sam na ideju da model generiran u Rhinoceros-u malo izmjenim u praksi, time što cu se voditi principom pozitiv - negativ. Odnosno- razdruzac jednu od piramida koje su odvojene od kocke odnosno kvadra time što cu biogr produbili testerom, a zatim turnjati ivice koje som iscrtao na kvadratu za zasecanje. Time sam dobila neisimetričnu formu koja sadrži samostalan celinu - piramidu , koja svojom pojavnostu, lebedeci u prostoru daje dinamicnost početnom modelu, ali isto tako se samostalno ističe i postaje podjednako važan element bez koga ne bi nastao model.

