

Figura 20. Sliders

Obtenemos un proceso modificable a través de parámetros, por lo que no generamos una geometría estática (usando el ordenador como una mera herramienta de representación) sino que usando la capacidad de computación de la máquina, obtenemos una familia de N soluciones distintas para cada uno de los valores de estos parámetros y sus diferentes combinaciones (Figura 21).

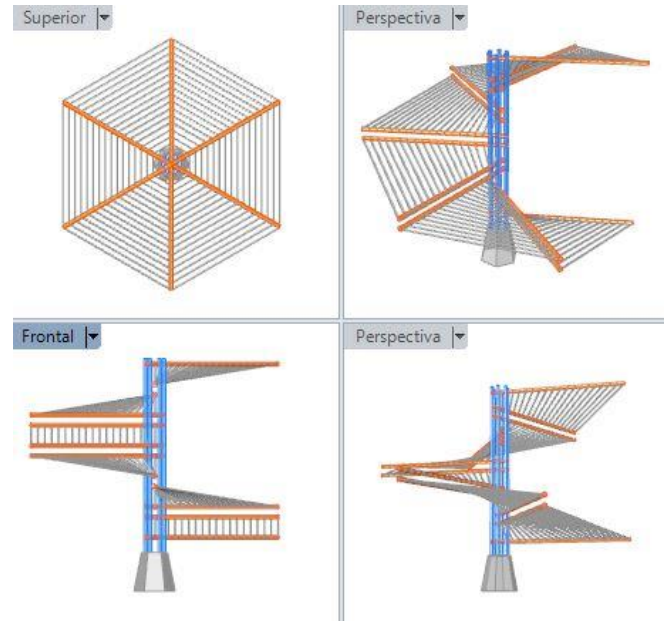


Figura 21. Estructuras resultado de la modificación del parámetro *número de lados del polígono*.

