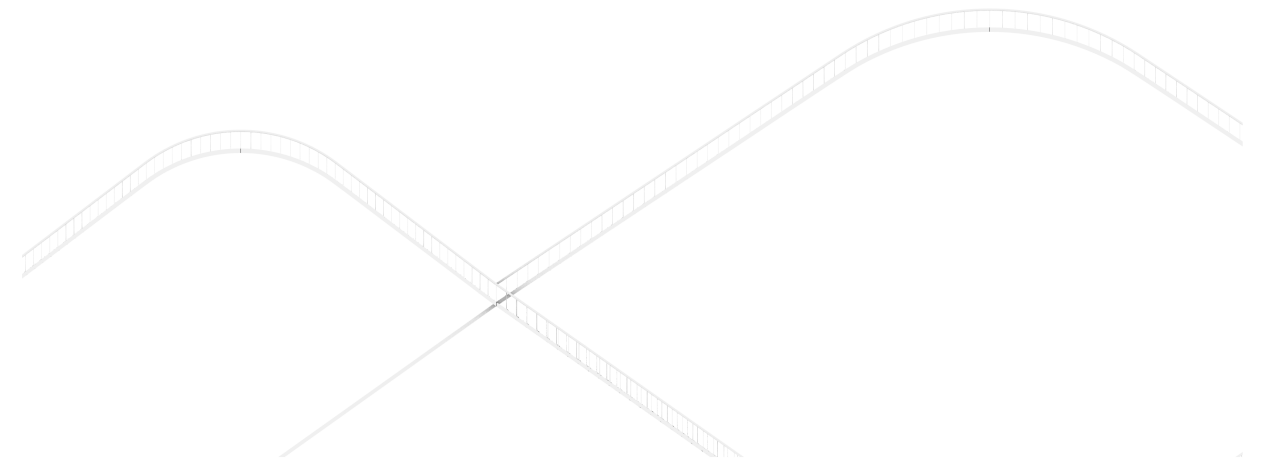


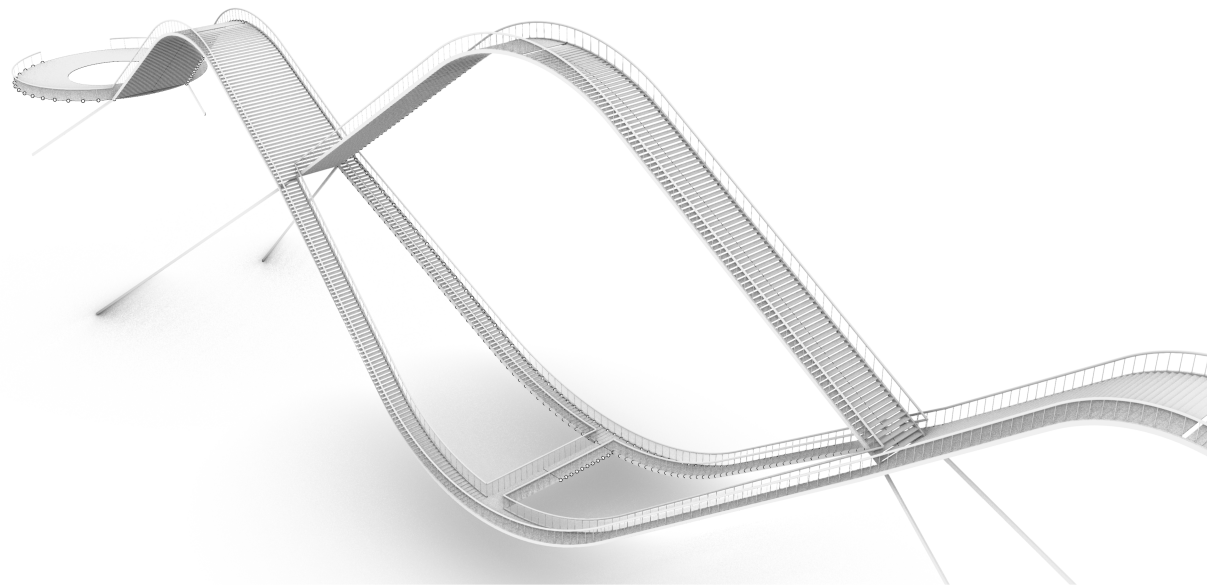
Geometrische Grundlagen:

Das Skript erstellt eine komplexe 3D-Struktur in Rhino, beginnend mit grundlegenden geometrischen Formen wie Kreisen und Polylinien. Es verwendet parametrische Definitionen, um die Größe und Position der Elemente zu steuern, basierend auf den Hauptvariablen L_1, H_1 und B_1.



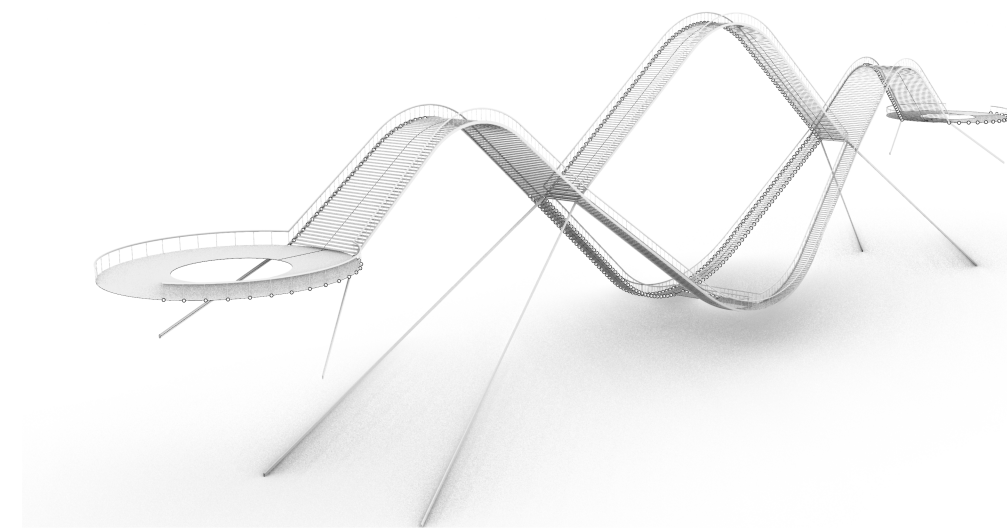
Kurven und Übergänge:

Ein Großteil des Skripts widmet sich der Erstellung und Bearbeitung von Kurven. Es werden Filletkurven verwendet, um glatte Übergänge zwischen verschiedenen Kurvensegmenten zu erzeugen. Die resultierenden Kurven werden dann getrimmt, geteilt und zu komplexeren Formen zusammengefügt.



Treppen und Geländer:

Das Skript generiert mehrere Treppensätze entlang der erstellten Kurven. Jede Stufe wird als Box-Objekt erstellt, wobei die Größe und Position parametrisch definiert sind. Zusätzlich werden Geländer und Stützstrukturen durch die Erstellung von Rohren entlang der Kurven erzeugt.



Spiegelung und Vervielfältigung:

Um die Komplexität der Struktur zu erhöhen, verwendet das Skript extensive Spiegelungs- und Kopieroperationen. Viele Elemente werden gespiegelt oder kopiert, um symmetrische Teile der Struktur zu erzeugen. Am Ende wird eine Bühne (Buehne) erstellt und die gesamte Struktur wird nochmals gespiegelt, um das finale Modell zu vervollständigen.