

Schlumpfhäuser

In meinem Projekt habe ich Schlumpfhäuser mithilfe von Python in Rhino gescriptet und modelliert. Zunächst habe ich ein einzelnes Schlumpfhaus entworfen, das aus einem Pilzstamm und einem Pilzkopf besteht. Der Pilzstamm enthält eine Türe und ein Fenster, die das typische Aussehen eines Schlumpfhäuses unterstreichen. Der Pilzkopf ist mit einem Schornstein versehen und wurde so parametrisiert, dass er durch Eingabe verschiedener Werte flexibel anpassbar ist. Dadurch lassen sich Größe, Breite und Höhe des Pilzkopfs einfach variieren. Zusätzlich erhält der Pilzkopf bei jedem Durchlauf des Skripts eine zufällige Farbe und Rotation, was für Vielfalt und Lebendigkeit sorgt.

Nachdem ich das erste Schlumpfhaus fertiggestellt hatte, habe ich mehrere Häuser in einer Spirale angeordnet. Diese Formation wurde auf einer Bodenplatte mit einem Teich und einigen Bäumen ergänzt, um die Umgebung von Schlumpfhäusern lebendig und naturgetreu darzustellen. Das Skript ermöglicht es, die Anordnung und Parameter der Häuser flexibel zu gestalten, wodurch eine dynamische und spielerische Modellierung von Schlumpfhäusern entsteht.



