

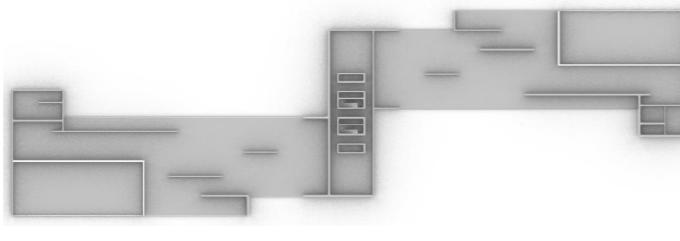
Dieses Skript generiert automatisch mehrere parametrische Türme. Dabei werden zufällige Variationen in der Geometrie, Drehung und Skalierung angewendet. Die Türme bestehen aus gestapelten Blöcken mit einer doppelten Fassade, die sich pro Etage verändert. Durch zufällige Faktoren entsteht eine organische, dynamische Architektur.

#steps to create para twist

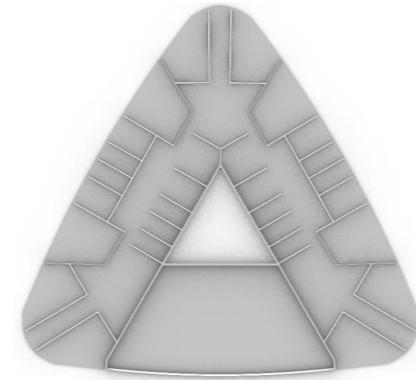
#step 1 - create floor blocks

Zuerst wurden 3 verschiedene floors modelliert und als Blöck abgespeichert.

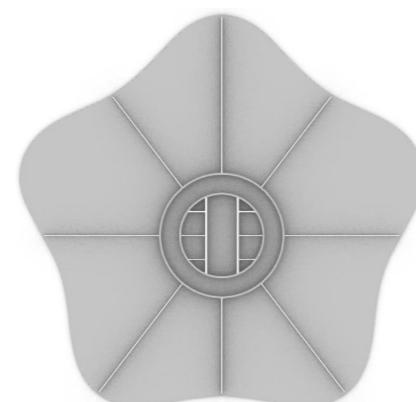
Ein zufälliger Block wird dann aus einer Liste von drei möglichen Etagen („floor twisted tower“, „floor commerz“, „floor stern“) wird ausgewählt und am `insertion_point` eingefügt.



floor twisted tower



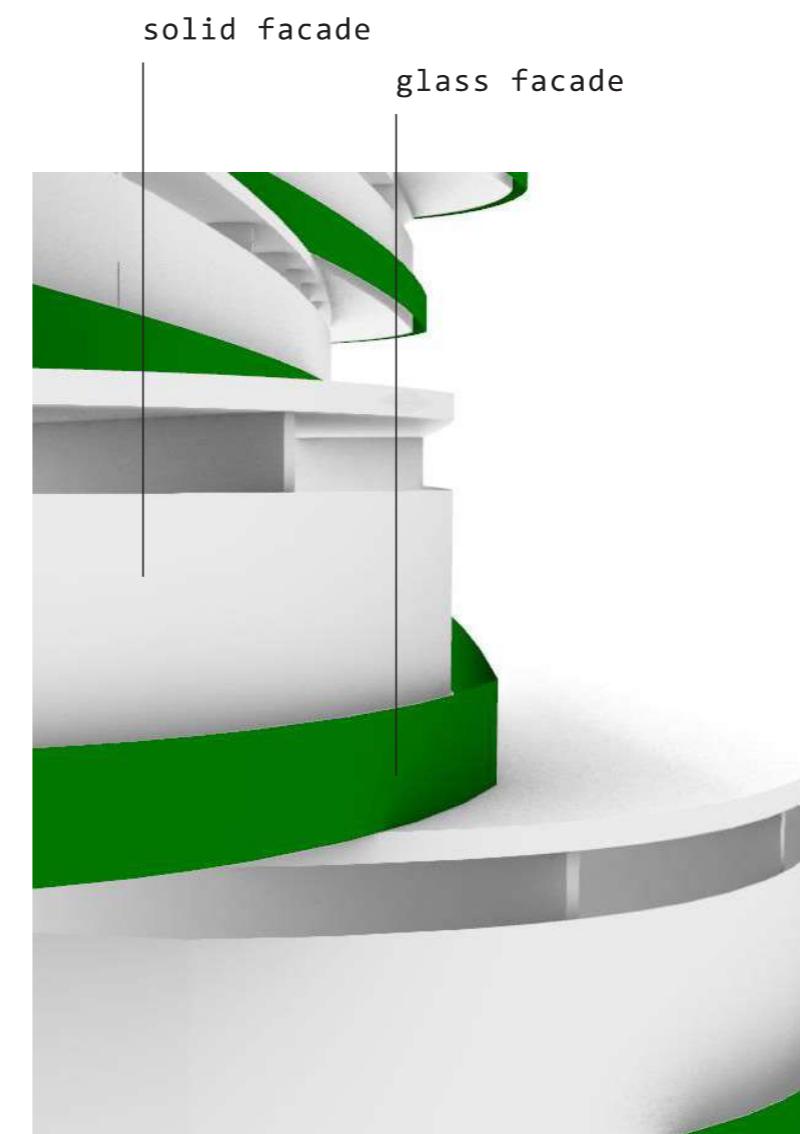
floor commerz



floor stern

#step - create doubled facade

Das Skript erstellt eine doppelte Fassade für jede Etage des Turms. Zunächst wird die passende Fassadenlinie basierend auf dem gewählten Block eingefügt und explodiert. Anschließend entsteht die tragende Wand durch Extrusion (solid facade), wobei die Höhe pro Etage abnimmt. Parallel dazu wird eine versetzte glass facade erzeugt, deren Höhe mit jeder Etage wächst und am `insertion_point` eingefügt.



#step - create doubled facade

Anschließend werden alle Objekte im loop nach oben verschoben, um einen zufälligen Winkel rotiert und stufenweise kleiner skaliert. Der Rotationswinkel wird durch eine kleine Störung variiert, um einen leichten, zufälligen Drehungseffekt zu erzeugen. Die Rotation erfolgt um den Mittelpunkt der Etage. Bevor die Größe der floors zu klein wird, bricht der loop ab und fügt kein weiteres Geschoss mehr hinzu. In dem Fall gibt das Skript eine Nachricht aus, dass der loop abgebrochen wurde.

