

Haus-Generator

Ein Blender-Addon von

Lara Franke

Vinzenz Liebherr

Jannik Weisser

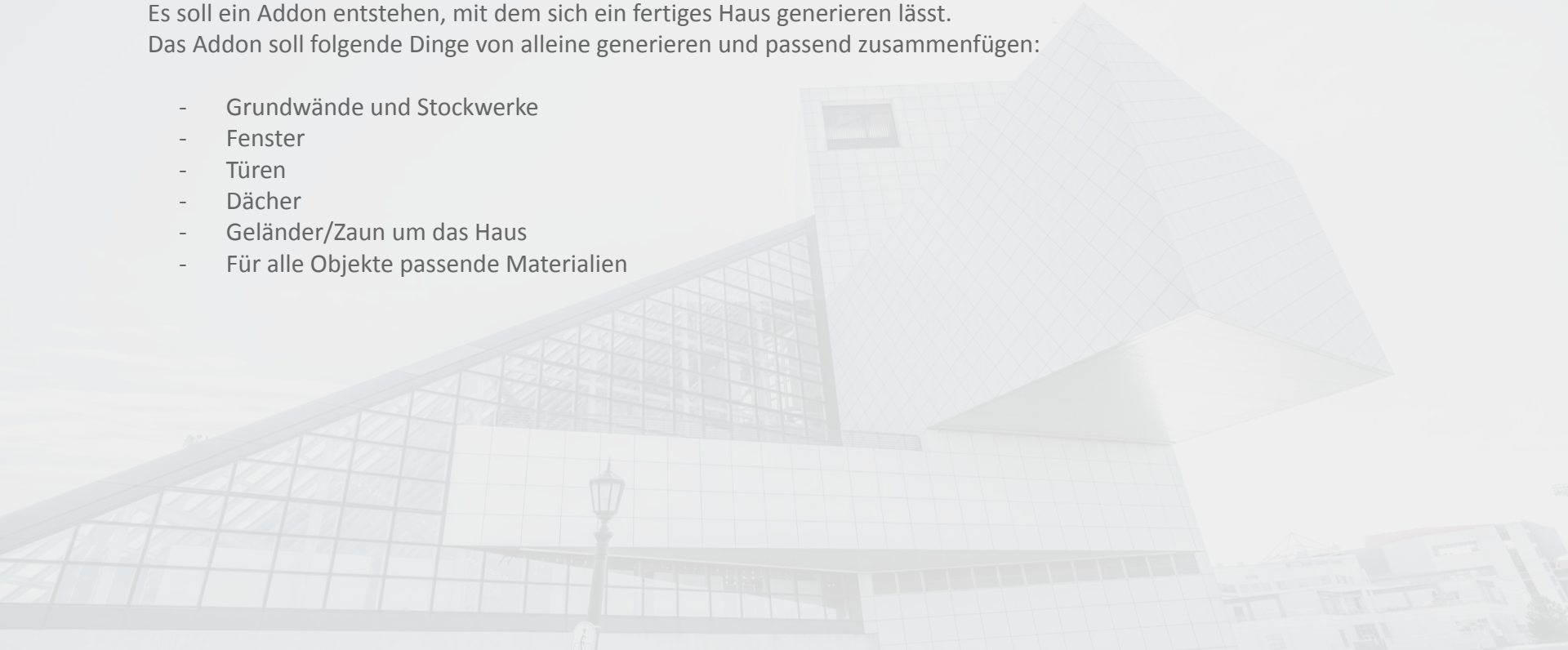
Yannick Reiche



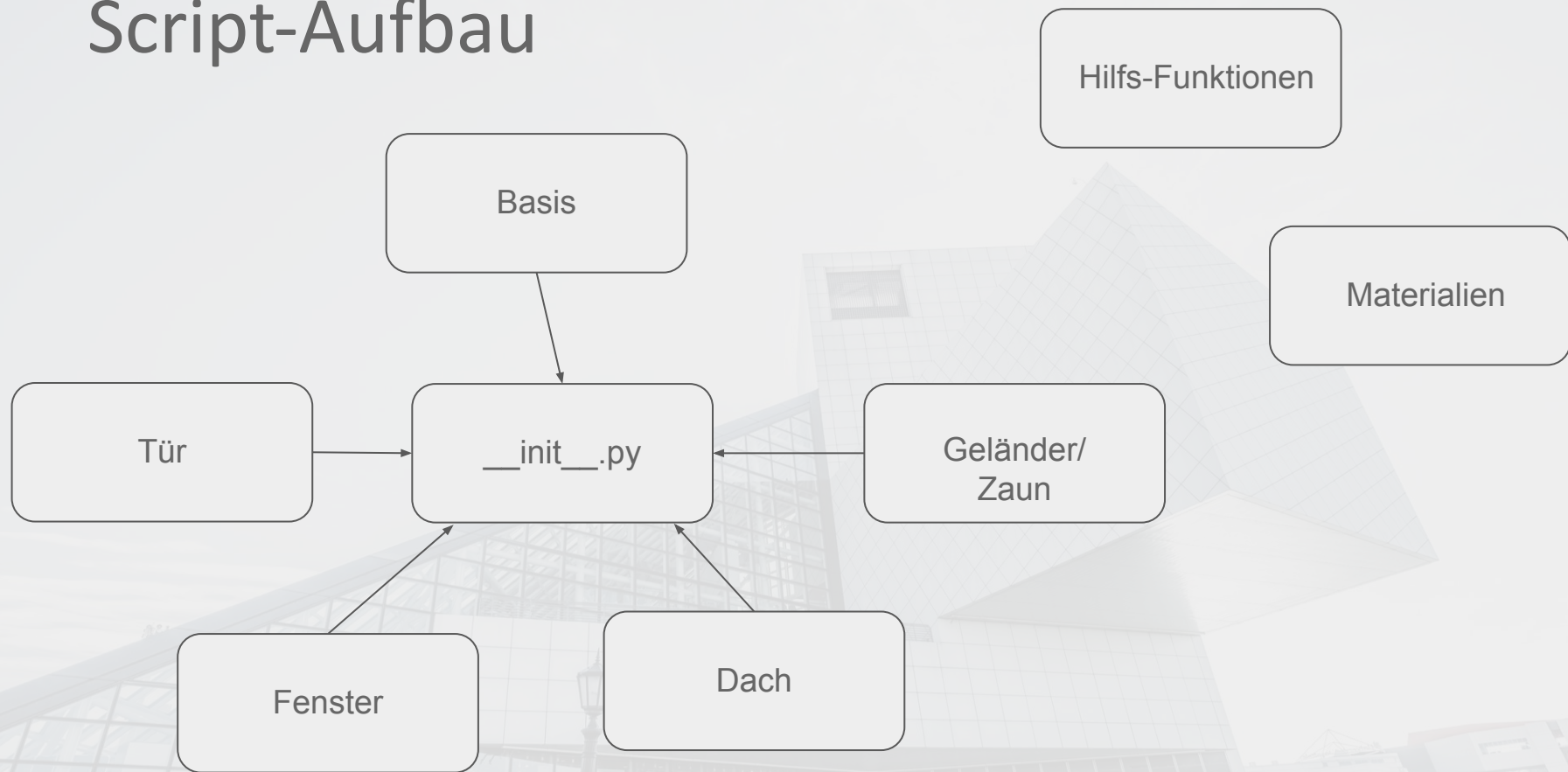
Funktion

Es soll ein Addon entstehen, mit dem sich ein fertiges Haus generieren lässt.
Das Addon soll folgende Dinge von alleine generieren und passend zusammenfügen:

- Grundwände und Stockwerke
- Fenster
- Türen
- Dächer
- Geländer/Zaun um das Haus
- Für alle Objekte passende Materialien

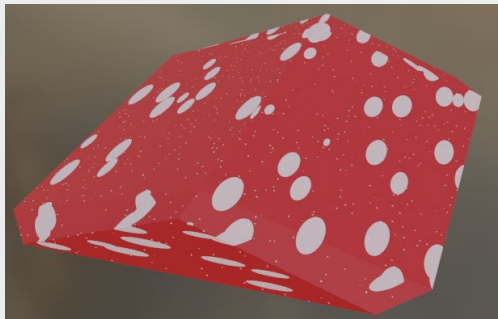


Script-Aufbau

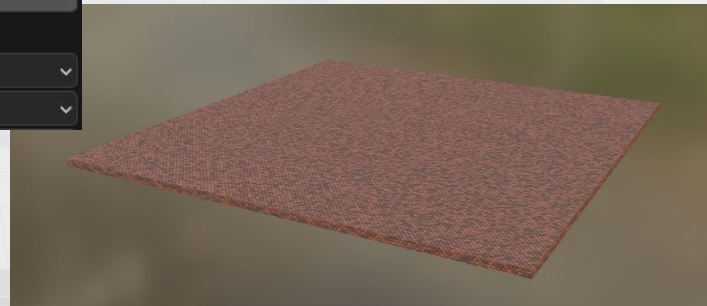
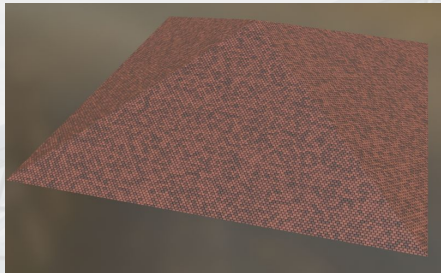
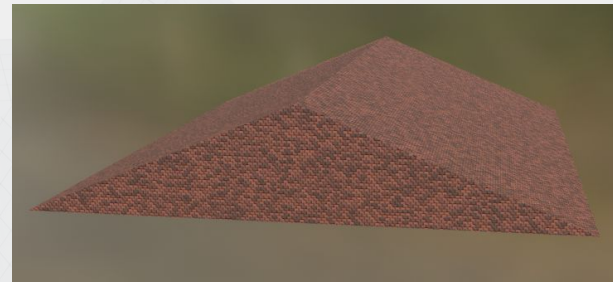


Haus Elemente

Dach



ROOF SETTINGS	
Height (CM)	50
Overhang Size (CM)	100
	<input checked="" type="checkbox"/> Overhang
Roof Type	Triangle Roof ▾
Roof Material	Brick ▾

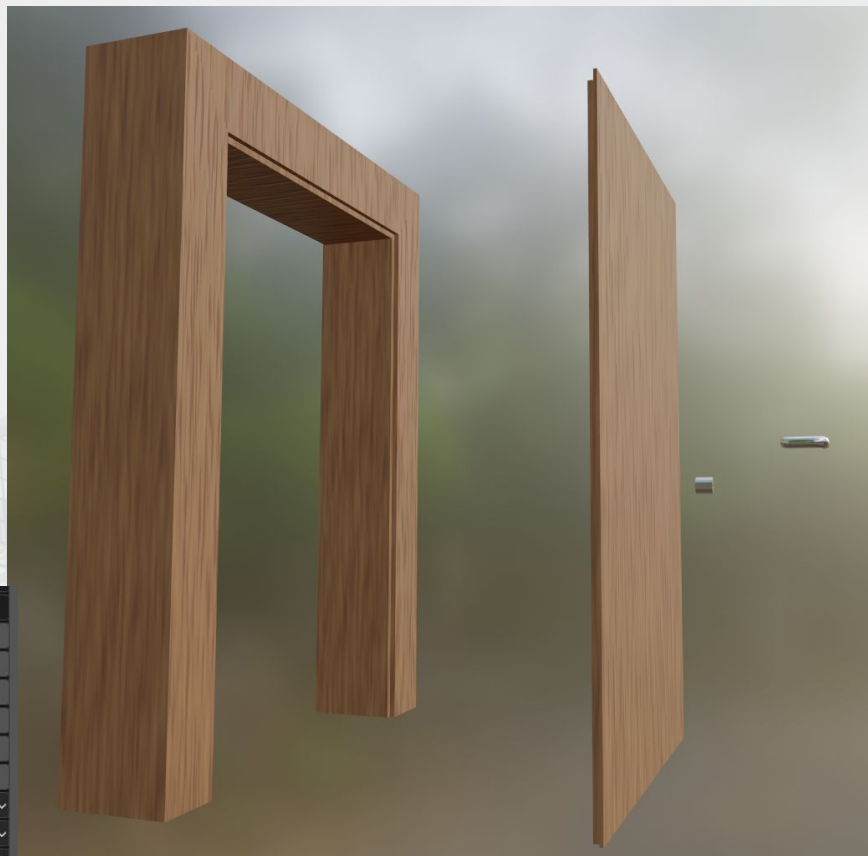


Haus Elemente

Türe



DOOR SETTINGS	
Width (CM)	120.00
Height (CM)	190.00
Thickness (CM)	3.00
Quantity	1
Frame Width (CM)	20.00
Frame Height (CM)	20.00
Door Material	Wood ▾
Keyhole Material	Metal ▾
Doorknob Material	Metal ▾
Door Frame Mater...	Wood ▾



Haus Elemente

Fenster

WINDOW SETTING	WINDOW SETTINGS
Length (CM)	120
Height (CM)	120
Bracing	2
Accessory (1 = no...)	2
	<input checked="" type="checkbox"/> Sill
Quant Front	1
Quant Right	1
Quant Left	1
Quant Back	1
Window Material	Wood ▼
Window Sill Material	Wood ▼

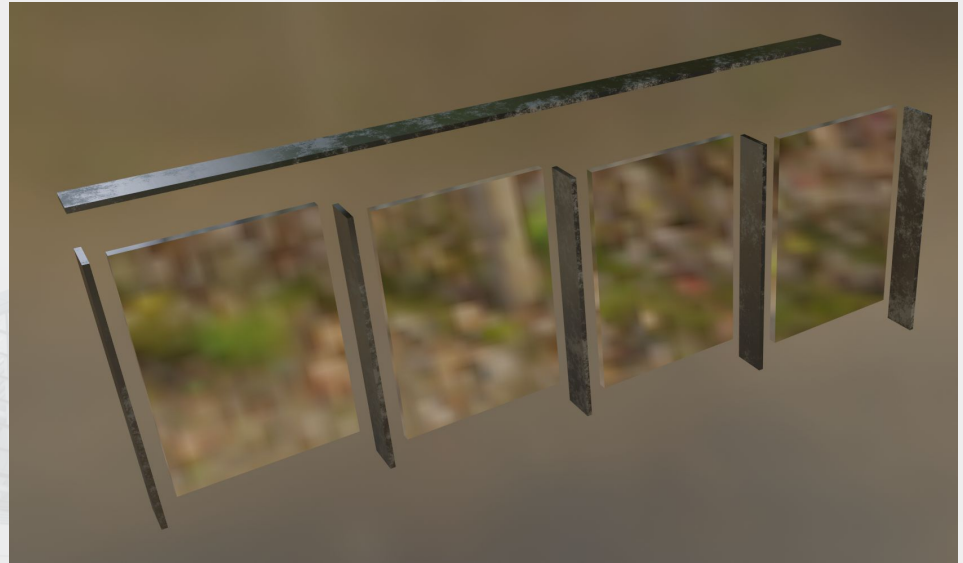


Haus Elemente

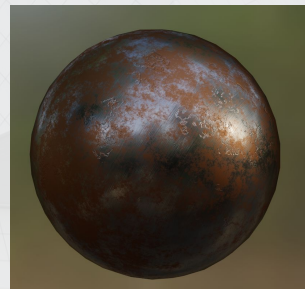
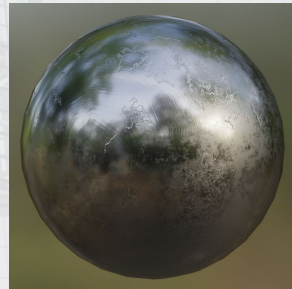
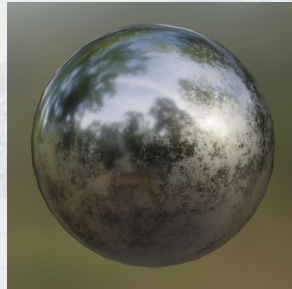
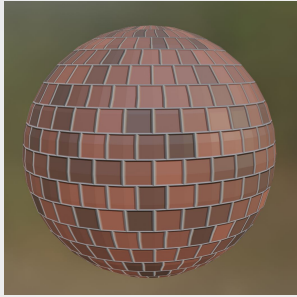
Geländer

Grund - Funktion:

- Höhe
- Breite
- Tiefe
- Anzahl Streben
- Streben Breite
- Zwischenwände



Materialien



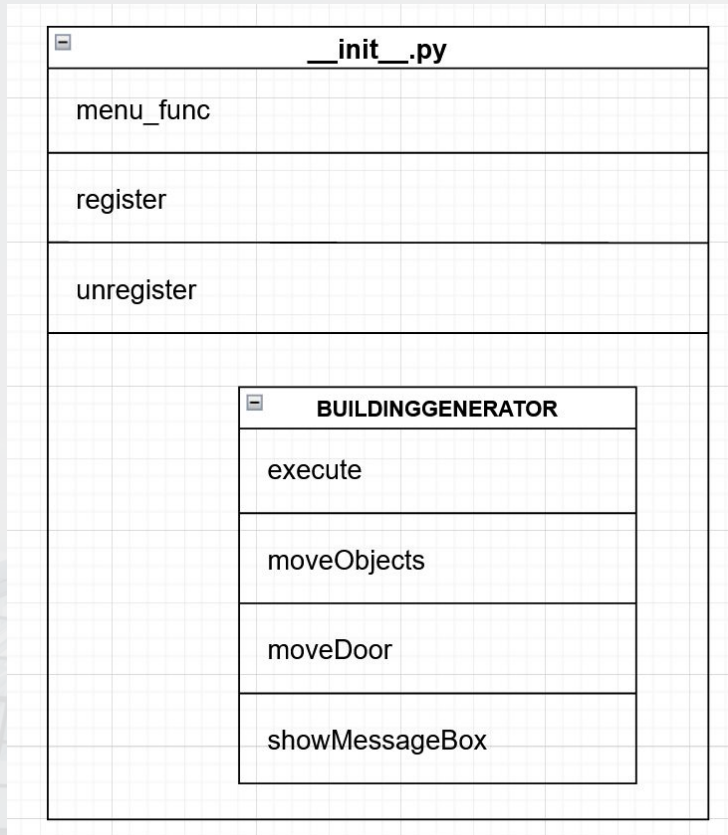
Anspruchsvolle Aufgaben

Platzieren von Fenstern und Türen



- Türe, ja/nein?
- Unterschiedliche Breite Türe & Fenster
- Position von Türe (welche Stelle, Fenster passend verschieben)
- Fenster immer mittig in verfügbarem Platz
- Fensterläden
- Berechnung rotation und offset

Aufbau der Init





DEMO