

Code: raum.blend

Der Code „raum.blend“ wurde mit Blender erstellt. Als erstes habe ich unter File, die Liste „Blender User Preferences“ aufgemacht. Da aktivierte ich die Funktionen: „Add Mesh: Archimesh und Add Mesh: Archipack“. Durch Verwenden diesen Funktionen konnte ich, in der linken Spalte unter „Elements“ den Button „Room“ anklicken und die Wände erstellen. Um die Höhe und die Dicke der Wände festlegen zu können, habe ich bei Height: 3000 und Thick: 0.200 eingetragen. Der ganze „Room“ besteht aus 8 Wänden also von Wall 1 bis Wall 8. Die Länge der Wände bestimme ich, indem ich bei Length, die gewünschte Zahl eintrage. In diesem Code hat Wall 1: 15000, Wall 2: 3000, Wall 3: 5000, Wall 4: 10000, Wall 5: -23000, Wall 6: -8000, Wall 7: 3000, Wall 8: -5000. Den Boden fügte ich mit dem Anklicken von „Floor“ zu. Dieser Button befindet sich in der rechten Spalte, wo sich auch die Bearbeitung von den Wänden befindet. Der Boden bekommt, aus dem Internet heruntergeladen schwarzweiß kariertes Material.

Als nächstes fügte ich die fünf Türen ein, von „Door“ bis „Door 005“. Diese kann man in der linken Spalte unter „Add Archipack“ anklicken und sich zwischen drei Formaten: eintürig, doppeltürig und Garage entscheiden. Auch hier kann man die Größe der Türen bestimmen, indem man in der rechten Spalte unter Size, die beliebigen Zahlen in „Width, Depth, Height, Offset“ eintippt. Die Türen sind in verschiedenen Materialien zu sehen. Die Materialien sind aus dem Internet und befinden sich in dem „Alice in Wonderland“ Ordner.

Anschließend wurden die Fenster eingefügt, diese sind auch in der linken Spalte unter „Add Archipack“ zu finden. Der Button „Window“, bietet uns verschiedene Formate an: Rund, viereckig, halbrund, etc. Hier wurden zwei Fenster, ein viereckiges „Window“ und ein halbrundes „Window 001“ eingefügt.