

# 2014 DesignNext Autodesk Ulusal Öğrenci Tasarım Yarışması Mimari Tasarım Kategorisi Şehir İçi Engelsiz Deniz Yolculuğu - Engelsiz İskele Tasarımı



Şehir içi engelsiz iskele projesi göz önüne alındığında yerleşke olarak Haliç'in hem manzara hem ulaşım açısından verimli olacağı öngörülmüştür. Bu aşamada web formit programından "location" eklenerek tasarımın alana göre gelişmesi kolaylaştırılmıştır.



Konsept fikir olarak ortaya çıkan dalga formları yine formitte extrude, scale, array gibi temel komutlar kullanılarak gerçekleştirilmiş, bu süreç sonunda tasarıma şerit formları üzerinden devam etmenin daha yüksek bir potansiyeli olduğu görülmüştür.



Revitte bir "reference plane" üzerinde "model line" ile eğrinin son halinde karar kılındıktan sonra component - place in component komutu ile tüm yapı elemanları kendi kategorileri altında modellendi (extrusion). Farklı açılardaki elementleri modellemek için farklı yönlerdeki referance plane'ler kullanıldı.



Farklı açılardaki elementleri modellemek için farklı yönlerdeki referance plane'ler kullanıldı. Kirişlerin farklı açılardaki birleşimi "blend" komutuyla yapıldı. Eğrinin tekrarı ile hacimler üretildi.



Duvarlar aynı şekilde "model in place" deki "extrusion" komutuyla önce profili çizilip ardından derinliği verildi.



Döşemeler kiriş ve duvarların oluşumuyla aynı şekilde yapıldı. Şeffaf cepheler "curtain wall" seçeneği kullanılarak önce plan düzlemindeki sınırları oluşturuldu, daha sonra "edit profile" ile formu yeniden belirlendi. Kapılar ise family dosyasından seçilen "M\_Double-Glass" tipi malzemesi değiştirilerek cephelere yerleştirildi.



İç mekandaki döşemenin oluşumu için önce kolon yerleştirildi. "floor" komutundan döşeme yapıldı. İç mekan bölünmeleri yapıldıktan sonra "component" ile tefriş yerleştirildi.

**2014 DesignNext**  
**Autodesk Ulusal Öğrenci Tasarım Yarışması**  
**Mimari Tasarım Kategorisi**  
**Şehir İçi Engelsiz Deniz Yolculuğu - Engelsiz İskele Tasarımı**



1.kattan 3.kata çıkan merdiven yerleştirildikten sonra 3.katın döşemesindeki açıklık "edit boundary" seçeneği ile oluşturuldu. Daha sonra asansörler yerleştirildi.



Topografya "massing&site", "toposurface", "place a point" komutları takip edilerek oluşturuldu. Kara ve deniz farklılığı oluştur "subregion" komutu ile belirlendi ve malzemeleri eklendi.



Enerji analizini yapmak için öncelikle "energy settings" den binanın yapısal özellikleri ve çevresel konumuyla ilgili bilgiler girildi. Daha sonra "run energy simulation" ile analiz yapıldı ve "results&compare" seçeneğinden analizler incelendi.



Render görüntüleri için önce "camera" seçeneği ile çeşitli açılarda kameralar yerleştirildi ve perspektif görüntüler elde edildi. Daha sonra "render" komutu ile ışık ayarları yapıp arka plana imaj eklenerek render görüntüleri oluşturuldu.



Revit dosyası dwg olarak kaydedilip 3ds max programına import edildi. Vray kullanılarak malzeme eklendi. uygun açılar ayarlanarak önce "render setup" seçeneğinden ışık ve kamera ayarları yapıldı, render görüntüleri alındı.