

KONUM

Seçtiğimiz alan Tunus Caddesi, Atatürk Bulvarı ve Tunalı Hilmi Caddesi arasında konumlanmaktadır. Bölge, Ankara'nın merkez semtlerinden Kızılay'da olması sebebiyle, okul ve üniversite servislerinin ve belediyeye ait ulaşım araçlarının güzergâhında bulunmaktadır. Toplu taşıma araçlarının yanı sıra, temas halinde olduğu caddelere araç girişinin olmadığı geçişleri de bulunmaktadır. Ankara denilince akla ilk gelen Kuğulu Park, Tunalı Hilmi Caddesi, Akün Sahnesi gibi mekânlara sınır ve yaklaşık 3000 metrekairelik bir yüzeye sahip olan bu önemli alan, bir kısmı otopark olmak üzere geçiş mekanı olarak kullanılmaktadır.

AMAÇ

Alanın çok büyük bir yüzeye sahip olması, onu en azından şehir içinde boş bir leke olarak gösterebilecekken, bu etki kuşbakışı görüntüde ancak sağlanmış olup insan perspektifinden durum hiç de böyle değildir. Yer, kentin dikkat çekici bir yoğunluğa sahip ticari, ekonomik, sosyal ve kültürel akslarının arasında kayıp bir alan olarak nitelendirilebilir. Bu yüzden projenin temel amacı; hem yeşilin, hem yaya hareketinin hem de mekan organizasyonunun birlikte ele alınarak, yapı yoğunluğunu artırmak yerine alanın topografyasını yeniden ele alıp Ankara için farklı bir yapı ve mekan dili önermek.

TASARIM KARARLARI

Ekinoks tarihlerinde saat 08.00-18.00 aralığı baz alınarak yapılan güneş analizleri sonucu, yıl içinde diğer yerlere oranla daha az güneş ışığı alan yerler yükseltilirken, daha fazla alan yerler alçaltıldı. Böylece istenmeyen fazla miktarda gün ışığı etkisinin kırılması amaçlandı.

KULLANILAN PROGRAMLAR :

Autodesk AutoCAD : Plan ve Kesitlerin çıkarılmasında kullanılmıştır.

Autodesk SketchBook : Eskizlerin yapımında kullanılmıştır.

Autodesk 3D Studio MAX :

80*120'lik bir Plane oluşturulduktan sonra 60*40'lık gridlere ayrılmıştır. Push Pull Tool'u ile yükseltme ve alçaltmalar yapılmıştır. Sonrasında Optimizer ile poligon sayısı düşürülerek vertexler arasındaki bağlantı kurulmuştur. Bundan sonra sırasıyla MeshSmooth ve Vertex Weld kullanılmıştır. Edit Poly denildikten sonra bu poligonların hepsi seçilerek Inset komutuyla 0.1 metre içeri alınarak bu oluşturulan yeni birimlerin içi silinmiştir. Sonrasındaysa yine Mesh Smooth ve Turbo Smooth kullanılmıştır. UVW Map ile de texture dosyalarının obje üzerindeki ayarları yapılmıştır.

Güneş analizleri 3DS Max'in Yıllık Güneş Ayarlama komutuna göre "Ankara,Turkey" yapılarak ve saatler girilerek yapılmıştır.

Isı Analizleri Exposure Lightning ayarlanarak ekran alıntısı yapılmıştır.

Photoshop : Paftaların yapımında kullanılmıştır.

VRay for 3D Studio Max : Renderların alınması, Güneş, Kamera ve Malzemelerin yerleştirilmesi için kullanılmıştır.

KULLANILAN PROGRAMLAR :

Bir sonraki adımda ise topografya yüzeyindeki deliklerin niteliğini belirlemek amacıyla planda kurgulamaya gidildi. Topografyada gözlemlenen akıcılığın iç mekanda da aynı şekilde devam etmesi amacı ile mecburi alanlar (hızlı prototipleme atölyesi vb.) dışında yapıda bir ayrıma gidilmek yerine bütüncül bir yaklaşım sergilendi. Bunun için ise burada var olan yaya aksları belirlenip bu aksların kenarlarına yerleşildi. Yüksekliklerin de göz önünde bulundurulduğu bu aşamada, mekanların diline göre, denk geldikleri her bir delik için ayrı nitelikler belirlendi. Bu nitelikler ise projenin başlangıç amacına uygun bir şekilde yeşil alan, yapı açıklığı, su ve toprak olarak ayrıldı.