

Scripting-Prozess: Avaz Twist Tower



1.) Modellieren des Hauptkörpers

Als erstes habe ich die Grundform des Turmes anhand von Sechsecken, einer Spirale und des Sweep-1-Commands erstellt. Dann folgte die Terrasse, die ich durch eine inserierte Box, die mit der Boolean-Spaltung von dem Turm abgezogen wurde, gebildet habe. Da die Sweep-Extrusion kein geschlossenes Volumen ergibt, kam anschließend noch der Cap-Command zum Einsatz.



2.) Sockel

Als Nächstes ging ich zum Sockel über. Dazu habe ich zwei unterschiedlich große Zylinder und eine Box gescriptet, welche allesamt aufeinander gestapelt sind.



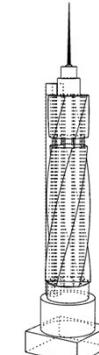
3.) Anbau des Turmes

Der Turm besitzt auch noch einen längs verlaufenden Gebäudeteil, welchen ich durch Rechtecke und dem Sweep-1-Command dazu errichtet habe.



4.) Spitze des Turmes

Der obere Teil des Turmes weist teils eine ähnliche Struktur wie der Sockel auf, daher habe ich hierfür ebenfalls mit Zylindern gearbeitet. Die gitterartige Antenne/Spitze habe ich mit Leitlinien und Pipes erstellt.

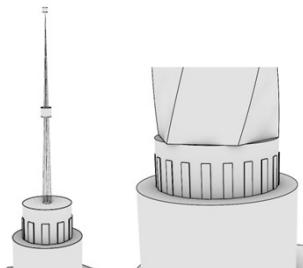


5.) Innere Tragstruktur/Säulen

Nun folgten die inneren Säulen des Turmes. Dazu diente ein größerer Kreis als Grundstruktur. Diesen habe ich gesplittet, sodass einzelne Punkte auf ihm entstanden. An den Punkten wurden kleine Kreise angeordnet, die schlussendlich zu Säulen extrudiert wurden, die sich durch den gesamten Turm ziehen.

5.) Ausarbeitung der Details

Bei der finalen Ausarbeitung wurden unter anderem noch Glaselemente am Sockel und dem oberen Gebäudeteil, weitere Details an der Antenne hinzugefügt, und allgemein das Script verfeinert, um das Projekt abzurunden.



Veränderung der Variablen durch Herumprobieren, unter anderem des Drehwinkels, der Turmproportionen und der Terrasse:

