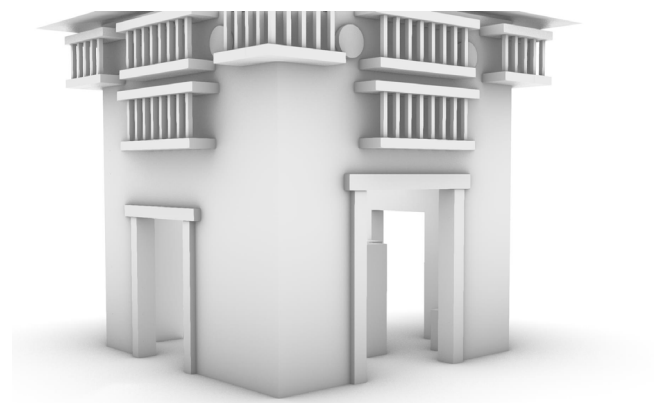




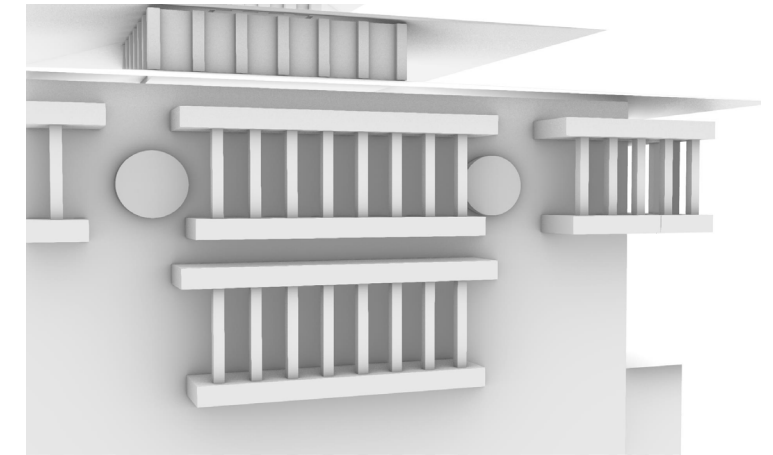
1. Der Tower

kann in zwei Teil unterteilt werden, einmal das Haupt gebäude und dann noch Backsite. Das Gebäude und die Backsite wurden mit dem Box-Befehl und Rotation erstellt. Als Mittelpunkt habe ich den Nullpunkt gewählt



2. Die Türen

Hierfür habe ich mit Boolean Differnce gearbeitet. Um den hinteren Teil des Gebäudes zu schaffen, habe ich dort auch mit diesem Befehl gearbeitet, um einen Druchgang zu schaffen und danach Wände an das Gebäude angehängt.

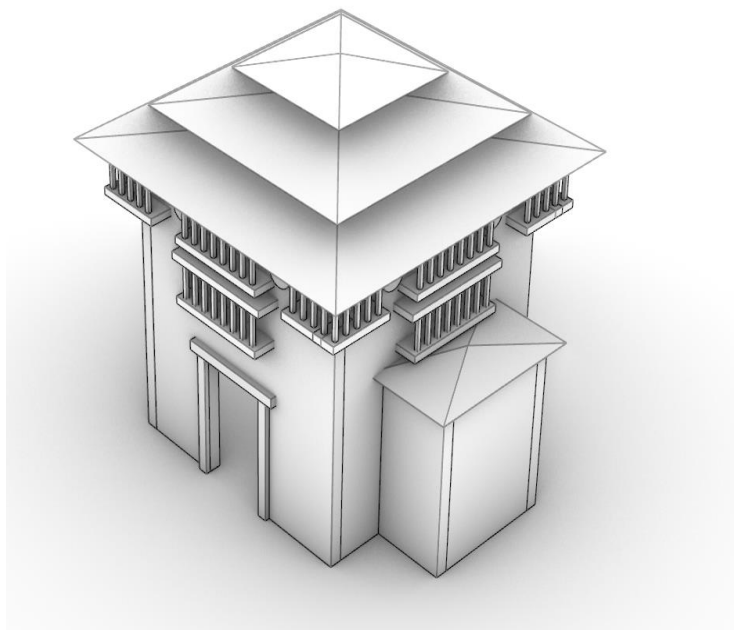


3. Die Fenster

Diese Stützen habe ich mithilfe einer Curve und einer Liste erstellt. Die Stützen gingen rundherum, ich musste schauen, welche in der Liste bleiben und welche entfernt werden. So wurden auch die Fenster bei den anderen Stockwerken erstellt.

Haven B Site - Valorant

Bauer Nina / Hirschberg 2

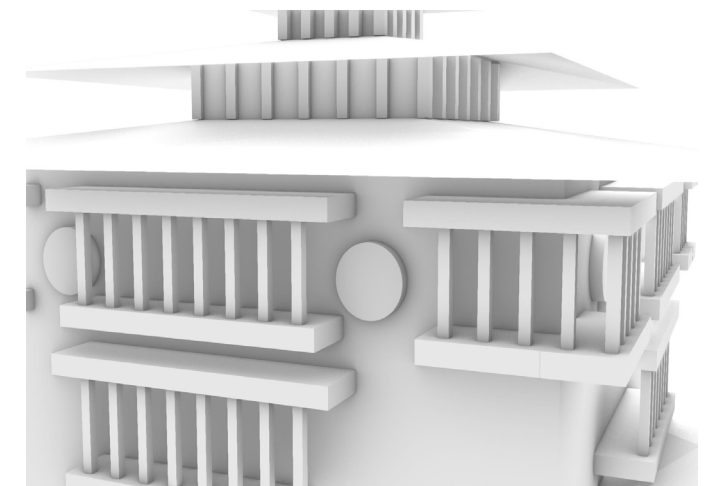
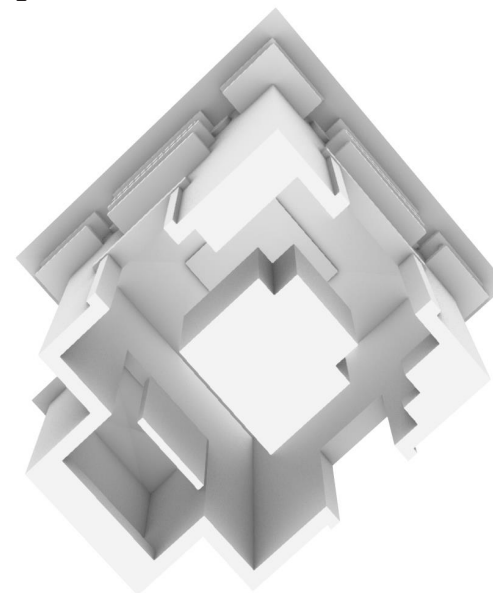


4. Dächer

Für das erste und zweite Dach habe ich die Befehle Points, Plane und Rotation verwendet. Für das Dach bei Backsite und das oberste Dach habe ich zuerst ein Rechteck eingefügt und dann mithilfe einer Linie nach oben extrudiert.

5. On Site - Innenleben

das Innenleben dieses Towers wurde auch erstellt. Hierbei hab ich hauptsächlich mit Box und Move Befehlen gearbeitet.



6. Gold Plates

Für die runden Platten an der Wand habe ich mit einem Circle und dem Move Befehl erstellt. Danach musste dieser nur mehr an allen Seiten 90 Grad in die richtige Richtung gedreht werden.

