



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Architecture Matters [mathblend]**

**Subject: Re: Architecture Matters [mathblend]**

Posté par: mathblend

Contribution le : 4/4/2013 22:38:25

benoit: le problème avec ce jardin est qu'il n'est pas encore strictement défini, programmatiquement parlant. Etant surélevé, il veut rester un jardin semi public, dans le sens où il est réservé à la "communauté" qui gravite autour. J'ai imaginé que la courbe publique qui tourne autour puisse servir de seuil pour éviter l'appropriation d'un bout du jardin par ceux qui habitent au rez supérieur.

J'aimerais ensuite définir concrètement ce Jardin:

Premièrement, il y aura au centre une longue bande végétale qui sera l'espace public à proprement parler. Lieu de rencontre, bancs pour se poser, etc.. Cette bande végétale servira aussi de séparation de l'îlot pour éviter le vis-à-vis dans la largeur. J'imaginai des dépressions de cette bande qui deviendraient des potagers publics, des bancs de fleurs, des espaces de jeux ou des espaces de rencontre.

Le jardin reste en pleine terre (la hauteur a été calculée suivant la quantité de terre enlevée pour les fondations et sous-sols des bâtiments construits) pour permettre la plantation d'arbres de taille conséquente.

Par contre ce jardin doit rester quelque chose de très défini et réglé pour garder une image d'un espace urbain qui ne rentre pas en conflit avec le parc, élément plus naturel.

j' imagine bien que le temps libre est plutôt rare avec un métier pareil (tu es bien architecte?) et je suis déjà bien content de voir les points soulevés au premier abord.

lazy: Pour ce qui est de la modélisation j'ai utilisé des courbes jusqu'à obtenir la forme qui m'intéressait. Je voulais quelque chose qui soit le plus fluide possible et qu'on comprenne que toute la structure horizontale tenait en un seul élément. Un des éléments qui m'a donné du fil à retordre était la rampe qui marque l'entrée tout en donnant un accès extérieur à la terrasse.

Une fois que j'ai été content de la forme générale, j'ai converti les courbes en mesh et j'ai utilisé un bon nombre de fois l'addon "bridge two edge loops" ( plus sur du nom ) pour obtenir des surfaces (de nouveau. j'ai galéré avec la liaison de la rampe avec le reste de la surface ). Finalement, j'ai extrudé le tout pour avoir de l'épaisseur..

à plouch