

Ambiyans DEĞİŞİK TASARIM YARIŞMASI

IGSC 1

Doğal taşın görüntüsüne ve sesine farklı bir bakış açısı getirmeyi amaçlayan tasarım Ambiyans, içeri giren ışığı doğal taş perdesinde kırar, rüzgar veya el yardımıyla parçaların birbirlerine çarpmasıyla ortamı taşın doğal tınısı ile doldurarak eşsiz bir deneyim yaratır.

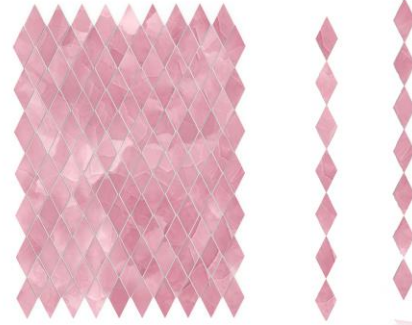
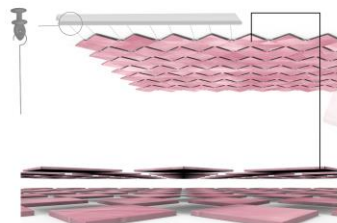
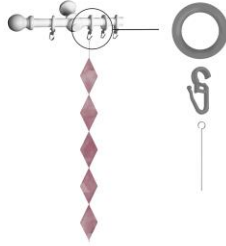
Her bir ünite tek bir tel üzerinde sıralanmış yedi taştan oluşur. İki farklı uzunluktaki parçalar birbirlerini tamamlar şekilde bir araya gelirler ve perdenin genişliği kullanıcının isteğine göre parça çıkartılıp, takılarak ayarlanabilir.



Mermer

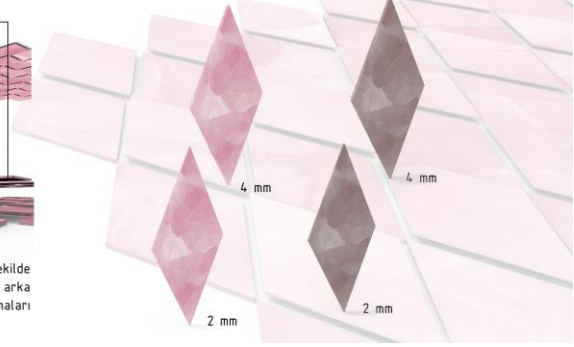


Kuvars



Kuvars

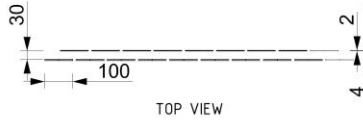
Mermer



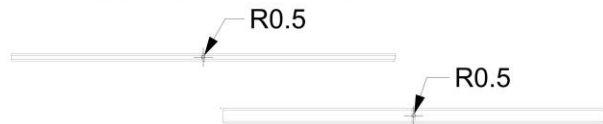
Ambiyans, çelik tellerden perde kornişine asılarak pencere önünde serbestçe hareket ettirilebilecek şekilde tasarlanmıştır. Üniteler aralarında boşluk kalacak şekilde önü arkalı asılır, ön taraftaki parçalar 4 mm, arka taraftaki parçalar 2 mm kalınlığındadır. Bu sayede birbirlerine çarparak doğal bir tını oluşturmaları amaçlanmıştır.

Ambiyans DEĞİŞİK TASARIM YARIŞMASI

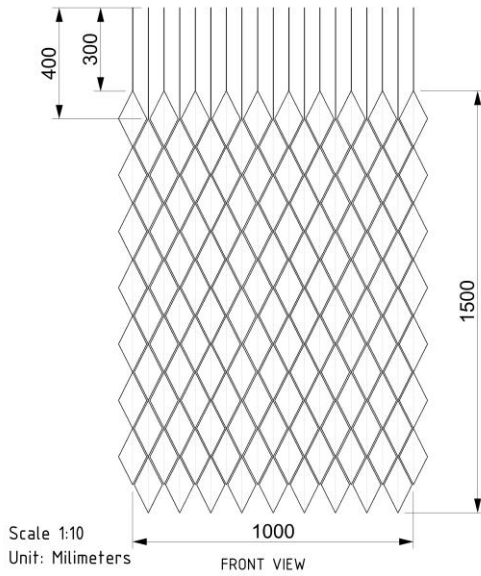
IGSC 1



TOP VIEW

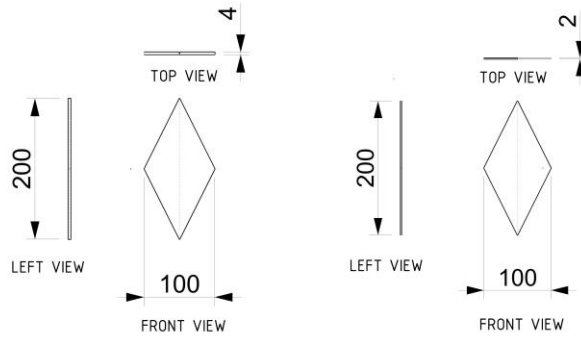


HOLE DETAILS



Scale 1:10
Unit: Milimeters

FRONT VIEW



Scale 1:4
Unit: Milimeters

TILE DETAILS

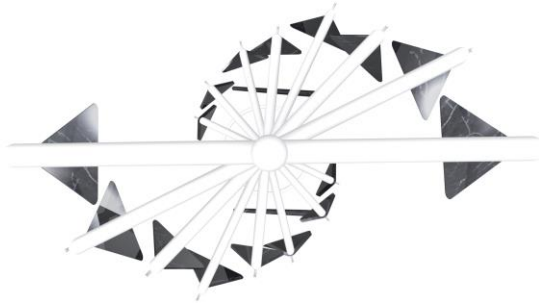
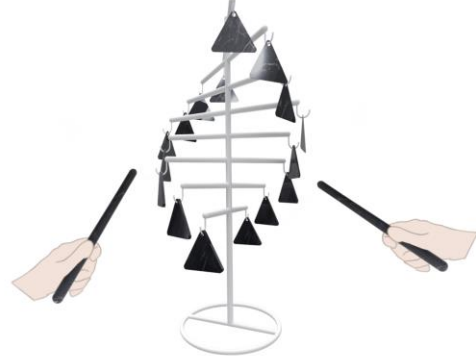
HELIX DEĞİŞİK TASARIM YARIŞMASI

IGSC 2

Helix, doğal taşın tını ve ses özelliklerini ortaya koymak üzere tasarlanmış bir müzik aletidir.



Mermer sesinin bir başka madde üzerindeki yansımaları değil, yine kendi yansımaları elde edebilmek amacıyla tokmaklar da aynı malzemeden yapılmıştır.



Mermer taşın farklı kalınlıklarda kesilmiş parçaları kullanılarak bastan tize farklı tonlar elde edilmiştir. Parçalar ürüne aşağıdan yukarı inceleterek yerleştirilmiştir.

En kalın parça 8.5 mm kalınlığında olup sonraki her bir parça bir öncekiden 0.5 mm daha ince kesilerek en ince parçaya dek tasarım toplam 16 adet mermer parçadan oluşur.

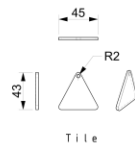


HELIX DEĞİŞİK TASARIM YARIŞMASI

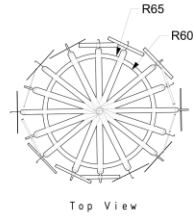
IGSC 2

Helix Technical Drawing

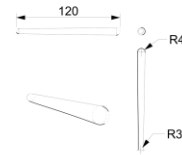
Scale: 1:1
Unit: Millimeters



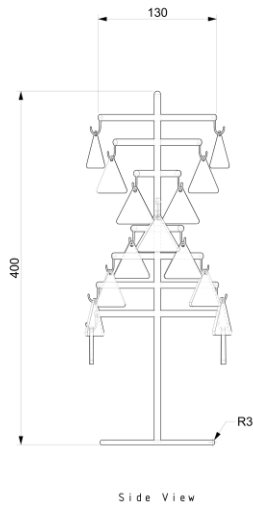
Tile



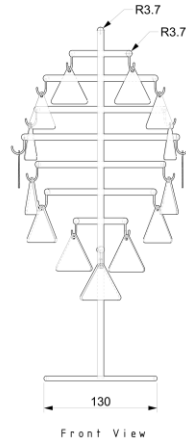
Top View



Beater



Side View



Front View



Perspective