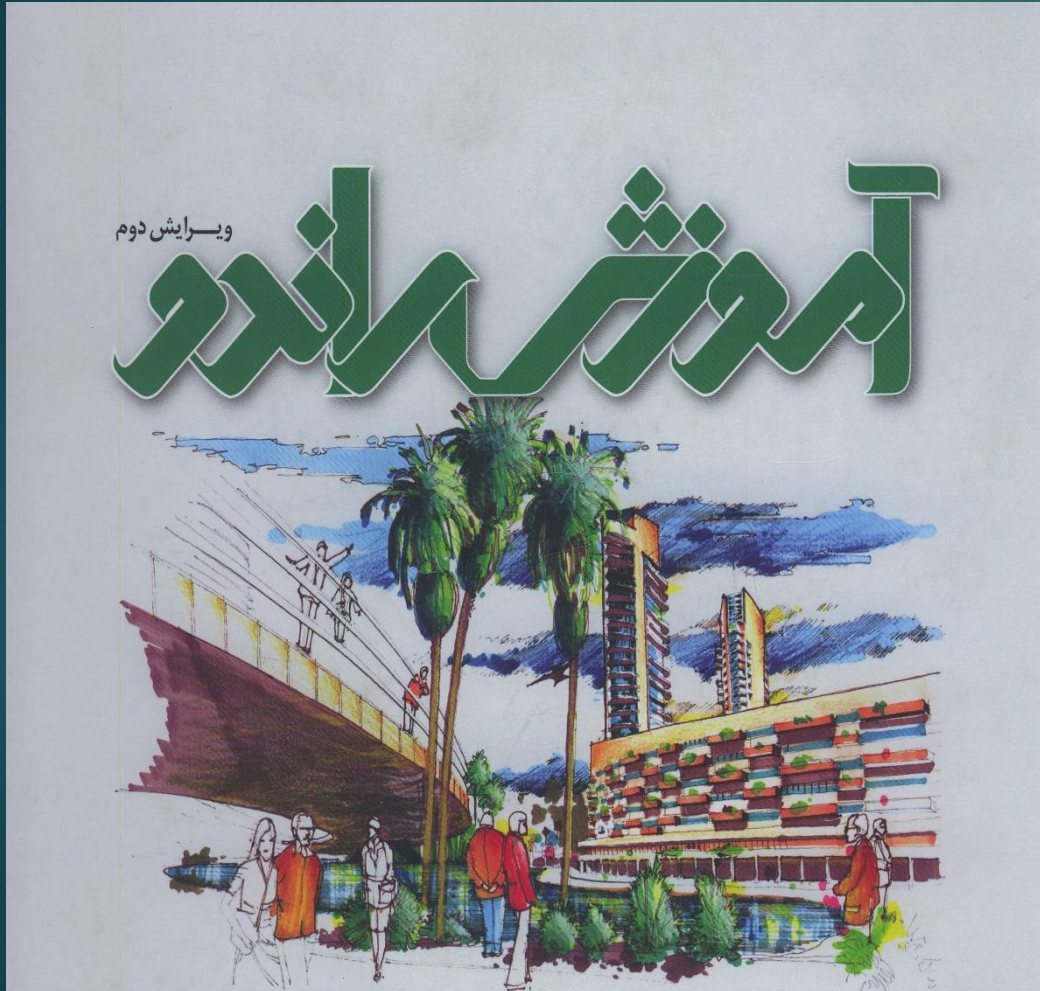


درک و بیان معماری 1



ویرایش دوم

آمایش‌اند

مدرس: مهندس میثاق شیرزاد

آموزشگاه فنی و حرفه ای شهید رجایی لاهیجان

جلسه اول

نیمسال دوم تحصیلی 98-99





SKISS

تعاريف
اسكيس



” اسکیس و راندو ” و ” معماری ” دو فرایند مرتبط با یکدیگر می باشند.
در واقع اولین گام در معماری و طراحی ساختمان اسکیس و راندو می باشد.
اسکیس و راندو یکی از خلاق ترین و بزرگترین شکل هنرهای تجسمی است که
طراح با استفاده از آن می تواند تخیلات و تفکرات ذهنی خود را طراحی کرده و
از این فرایند که در واقع یک سبک کلاسیک و نوآورانه هنری می باشد برای
خلق ایده های ذهنی خود به صورت طرح های هنری استفاده کند.

آموزش اسکیس و راندو به عنوان یک ابزار قدرتمند حل مسئله و ارتباطات سبب
بهبود مهارت های فردی طراح در حل مسائل مختلف می گردد.
اسکیس و راندو به عنوان شاخصی از ذهن طراح می باشد که در قالب طرح های
بسیار هنرمندانه ارائه شده است.

به این ترتیب طراح می تواند طرح ذهنی خود را با استفاده از مداد و قلم طراحی کرده
و از این روش به عنوان قوی ترین و مؤثرترین شکل هنرهای تجسمی برای ایجاد
طرح های زیبا و هنرمندانه استفاده کند.

اسکیس

اسکیس به عنوان یک ابزار یا مهارت نقش مهمی را در روند طراحی ایفا می کند.

این نقش بسته به محصول نهایی ایجاد شده ، اندازه و دامنه پروژه، سبک طراحی شخصی، تجربه و گردش کار و انتظارات مشتری متفاوت است.

توسط اسکیس می توانید طرح ابتدایی برای شروع پروژه را به صورت یک نقاشی انتزاعی ارائه داده و سپس مدل های دوبعدی و سه بعدی بسیار جذاب و کاربردی را به وسیله آن ایجاد کنید.

در این مرحله طراح با برنامه ریزی و تفکر بر روی ایده ذهنی مورد نظر آن را به یک طرح تبدیل می کند.

راندو

با آموزش **راندو** می توانید جزئیات پروژه های خود را به نمایش در آورید، به این ترتیب خلاقیت ایده های شما در اولین نگاه روشن خواهد شد.

راندوی سه بعدی یک فعالیت خلاقانه شبیه سازی می باشد که در آن از صحنه ها و فضاها گوناگون به کار رفته در طراحی ها و مدل سازی های سه بعدی برای تولید تصاویر با کیفیت بالا استفاده می شود.

در راندوی سه بعدی تصویر به صورت دیجیتال تهیه می شود به همین دلیل تصاویر ایجاد شده بسیار واقع گرایانه می باشند. با آموزش راندو می توانید فضای مورد نظر را در طراحی ها و مدل سازی ها ایجاد کرده و سپس عناصر مختلف به کار رفته در آن را تنظیم کنید. راندو یک ابزار قدرتمند با انعطاف پذیری بالا می باشد که بسیار نیز مقرون به صرفه است



اسکیس یا طراحی سریع با دست ، اجمالی از یک منظر یا ساختار یک حجم است

اسکیس در حقیقت انجماد یک ایده در حال عبور از ذهن است -

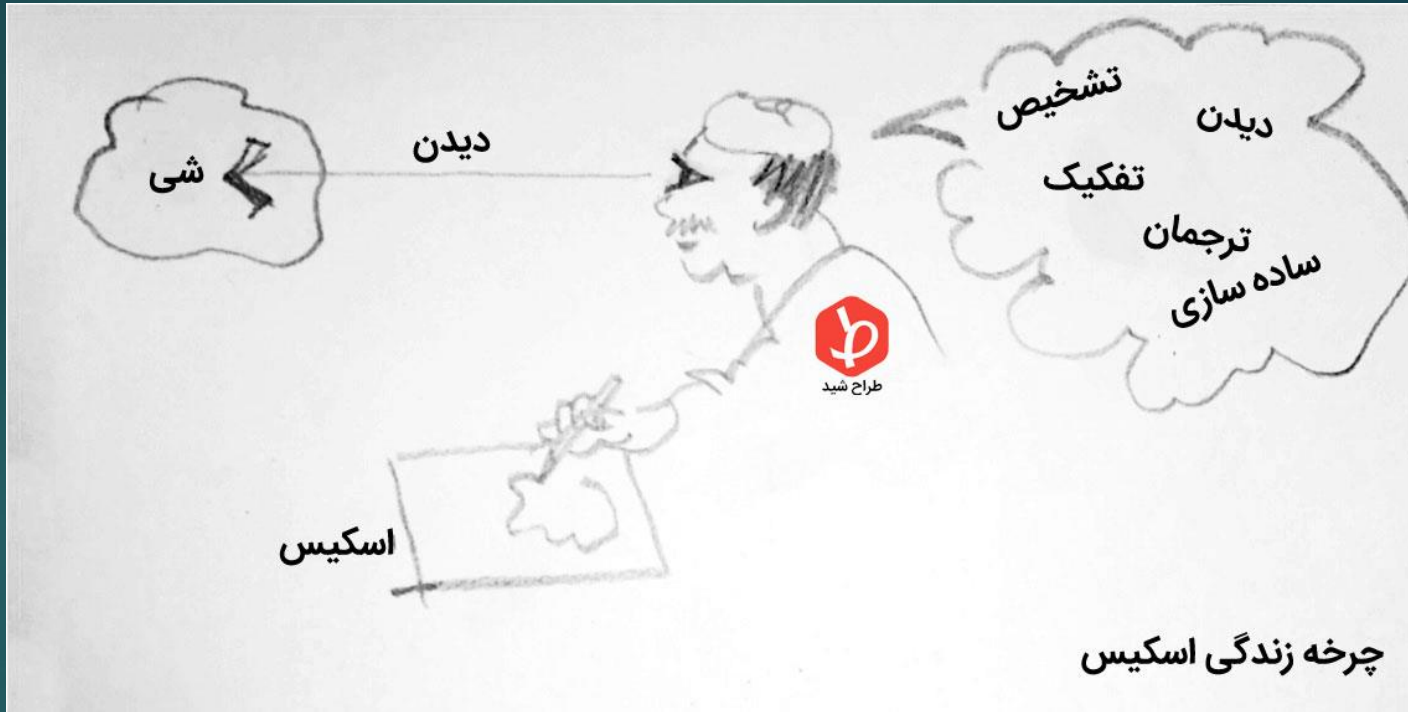
اسکیس طراحی تند، سریع و ساده است -


اسکیس یک ابزار است تا ما بتوانیم ایده ها و افکار درون ذهنمان را به واقعیت برسانیم -

اسکیس بازگو کننده یک سلسله تفکرات است که در ذهن معمار یا طراح وجود دارد و از طریق فرآیند طراحی به واقعیت می پیوندد

اسکیس طراحی دست آزاد است ، دستی فارغ از هرگونه ابزار جز قلم برای کشیدن ، دستی توانمند و هماهنگ با ذهن

ارایه طرح اولیه ای که بتواند مفاهیم اصلی کار را نمایش دهد را اسکیس می گویند





بنابراین نه تنها در معماری بلکه در تمامی رشته های هنرهای
تجسمی نیز اسکیز از اهمیت خاصی برخوردار می باشد

یک معمار با اندیشه و قدرت بالای تخیل چنانچه نتواند افکارش را
به درستی بر روی کاغذ بیاورد، در زندگی حرفه ای خود دچار
مشکل می شود. اسکیز یا طراحی دست آزاد ، هندسه و
پرسپکتیو جزو درسها و مهارتهای اولیه در رشته معماری هستند




رنگ زمین بالایی صفحه: ۷۳۰-۷۳۲-Kurecolor-
آبی آسمان: ۳۰۴-۳۴۰-Kurecolor-
رنگ سبز-آبی: ۵۰۶-Kurecolor-



مهمترین عامل در دستیابی به مهارتهای لازم در
ارایه اسکیس موفق:

علاقه، توام با کوشش و تمرین مداوم است .

این دو عامل کمبود استعداد فرد را جبران می کند.
اگر چه استعداد عامل مهمی است که پیشرفت انسان
در هر زمینه ای را در زمان کوتاهتر از حد طبیعی
تضمین می کند ولی کمبود آن با دو عامل ذکر شده
جبران پذیر است



مسلمانان در مراحل پیشرفته این روش کاربرد خوبی نخواهد داشت

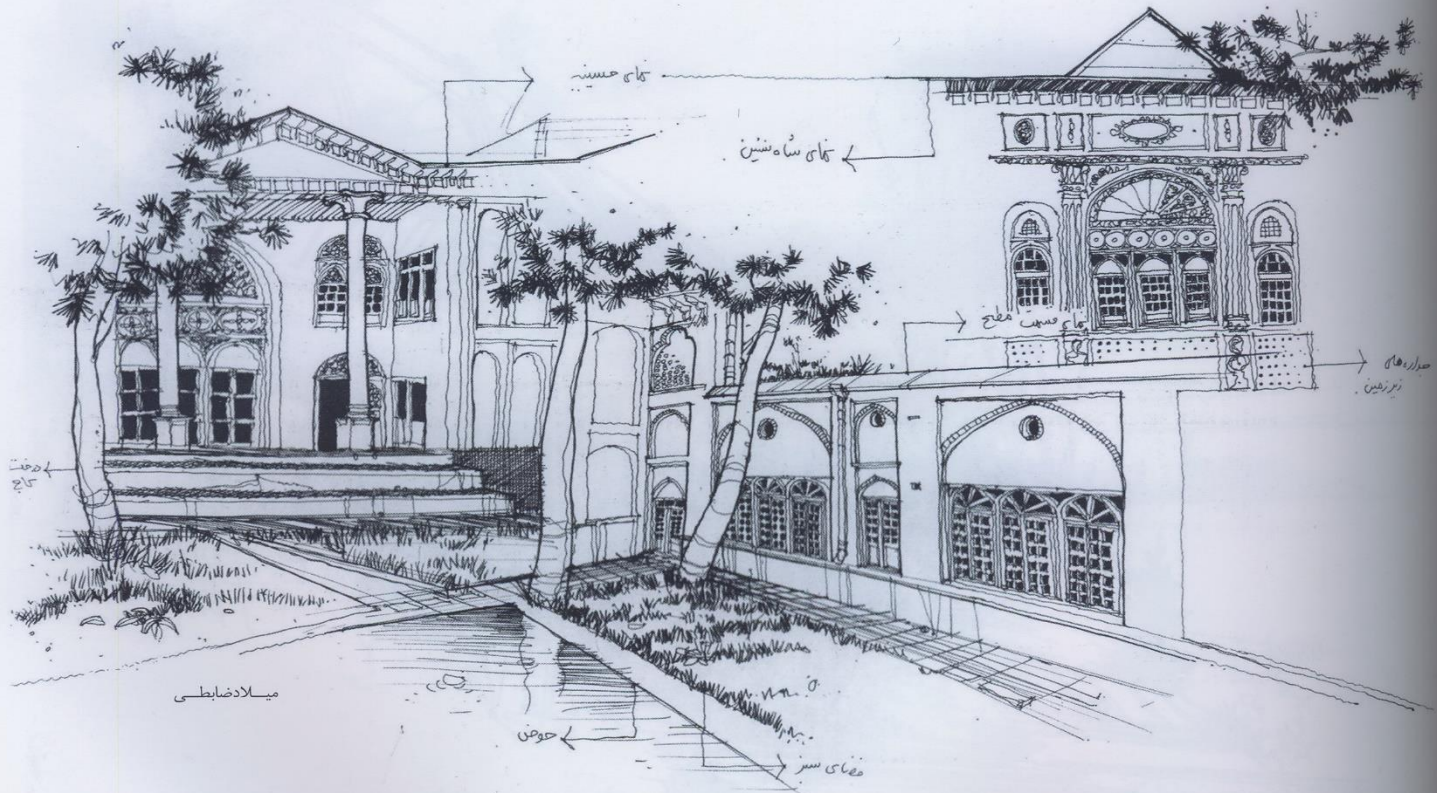
چون یک معمار پس از کسب تجربه های گوناگون باید خود به روش و تکنیک خاصی با کیفیت مطلوب دست یابد و به اصطلاح صاحب سبک شود و کارهای وی بایستی دارای شناسنامه باشند

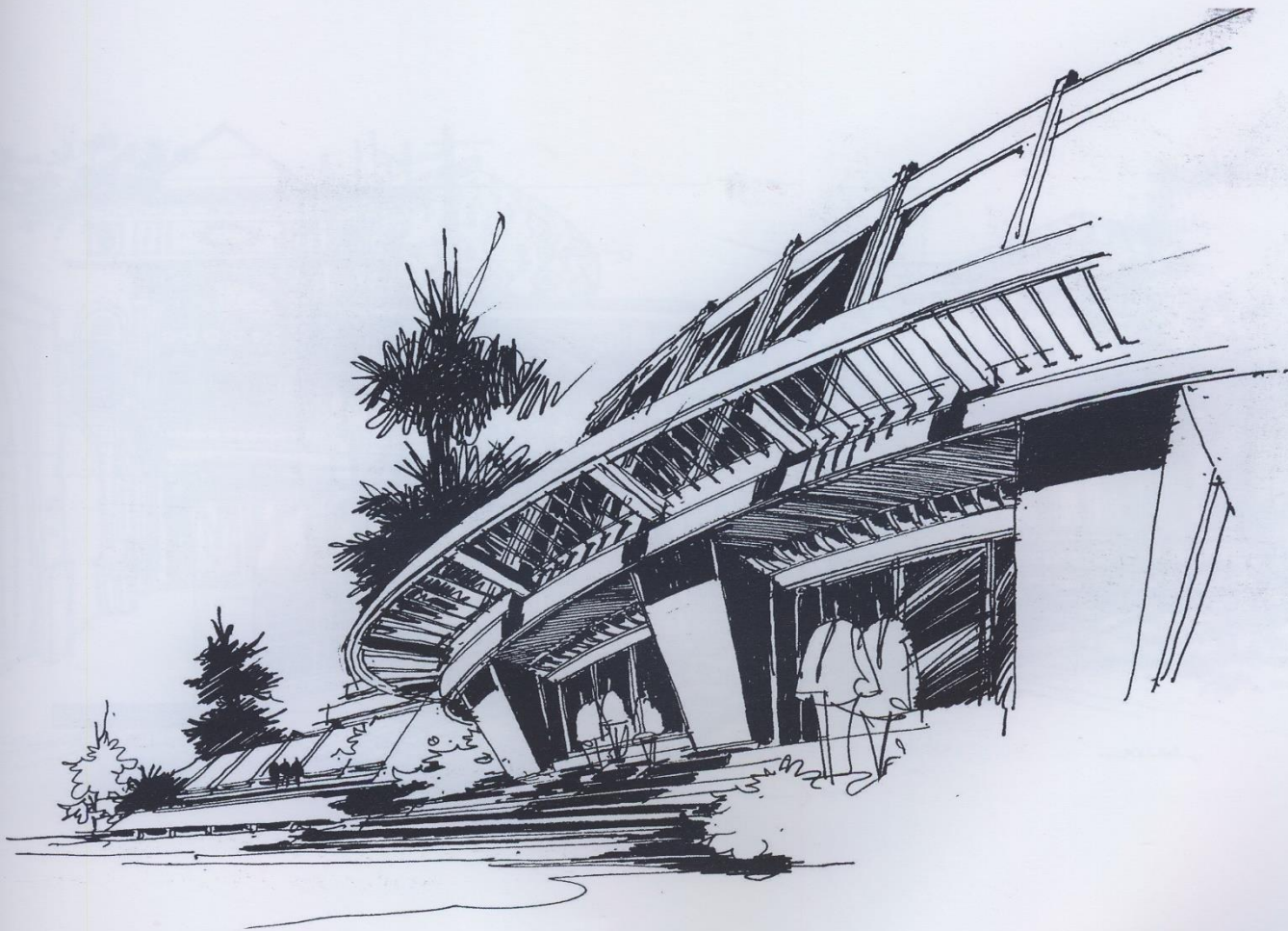
ویژگی های یک اسکیس

یک اسکیس میتواند نحوه فکر کردن طراح را نسبت به موضوع طراحی بیان کند.

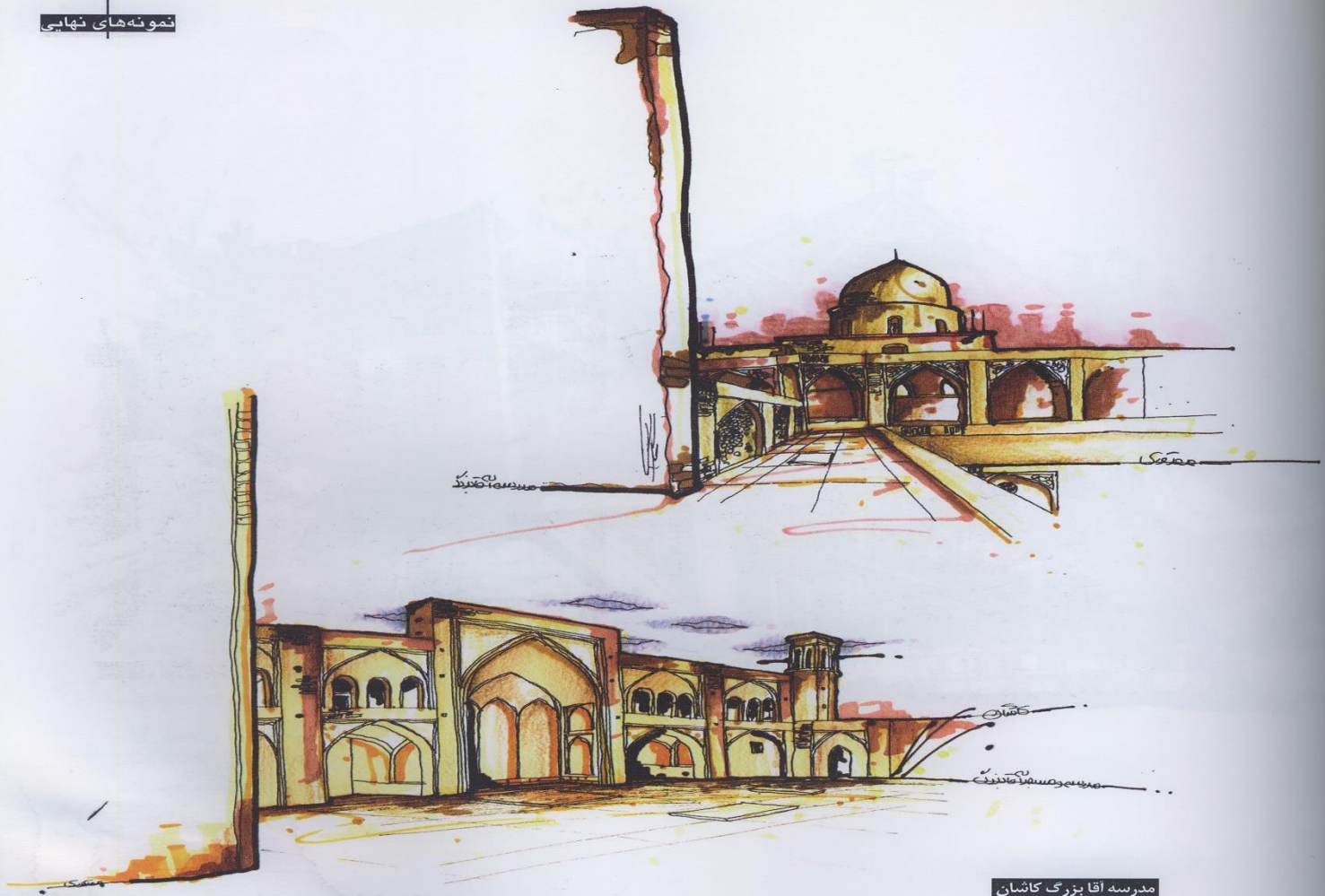
اسکیس به دور از هرگونه دروغ است و ما صادقانه هر آنچه که در ذهن خود می بینیم را به روی کاغذ می آوریم.

اسکیس نوعی بیان معماری و بهتر از آن معمارانه است و از اصالت بالایی در رشته معماری و سایر رشته های هنرهای تجسمی برخوردار است و ابزار مناسبی برای خلق و بیان ایده ها می باشد



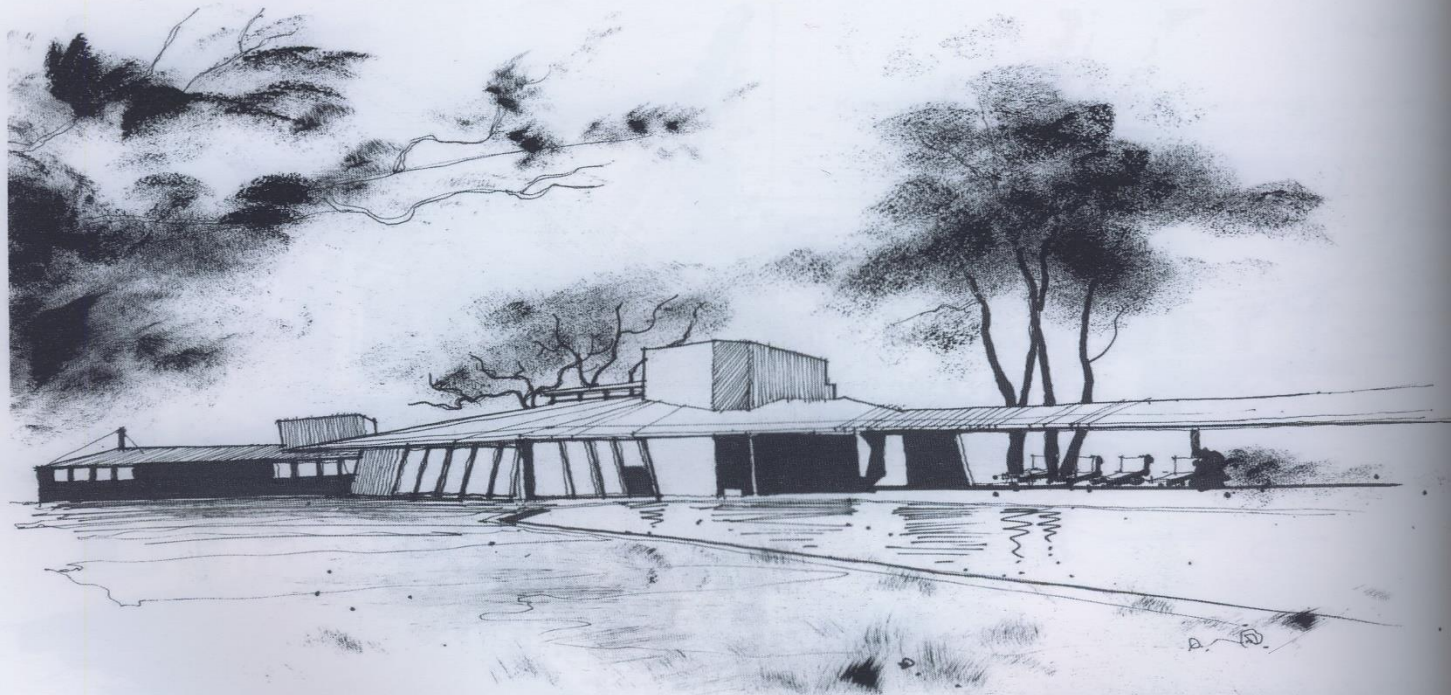


نمونه‌های نهایی




مدرسه آقا بزرگ کاشان


زینب مقدوری دانشجوی دانشگاه علم و صنعت



- یک قطعه چوب درخت را با کاتر یا چاقو ریش ریش می‌کنیم و سپس در جوهر می‌زنیم و حالت درخت را بوسیله آن بوجود می‌آوریم.




ذات اسکیس طراحی
تند، سریع می باشد



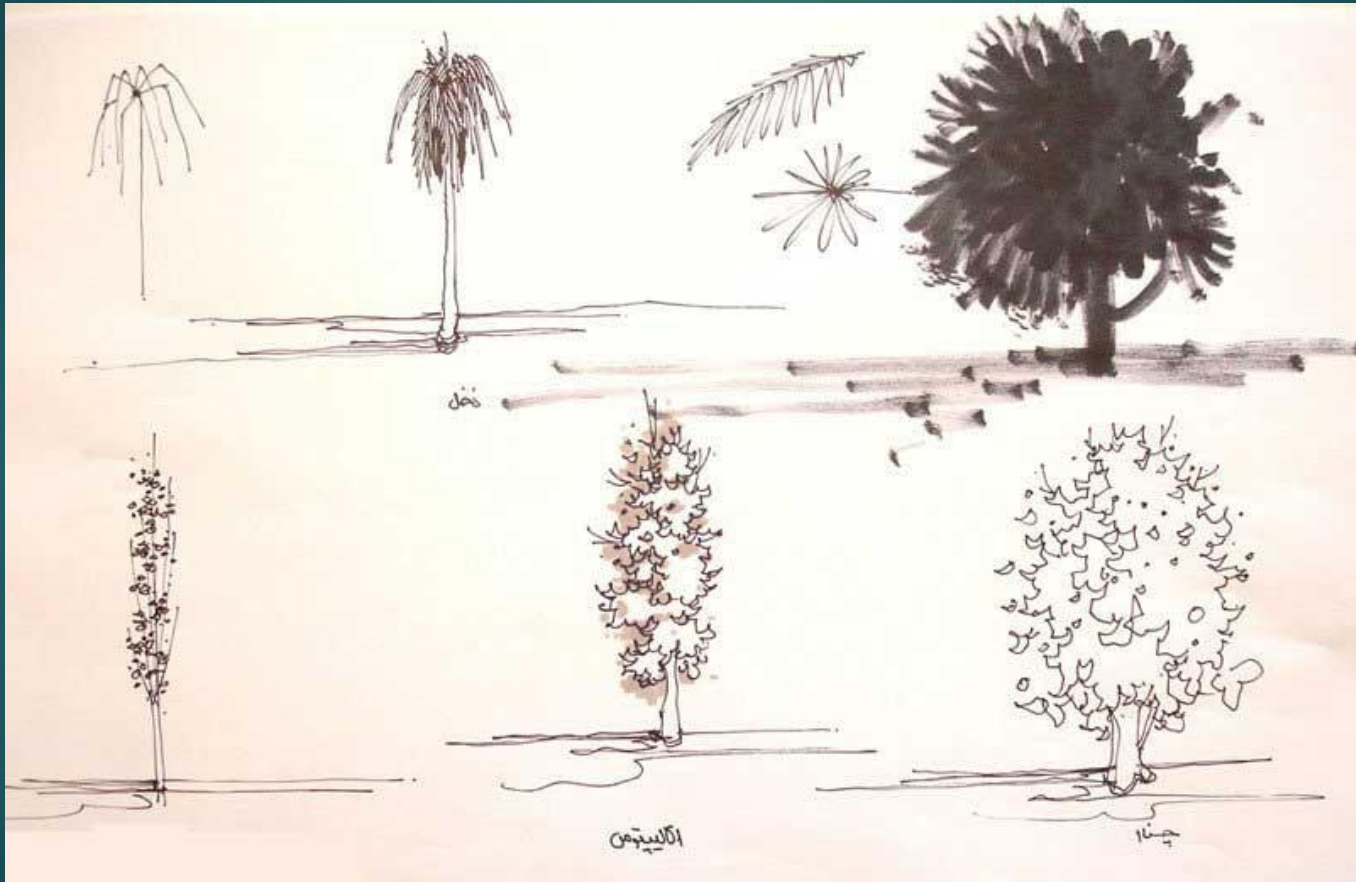
پس گاهی ممکن است که یک اسکیس دارای خطوط زیاد باشد.

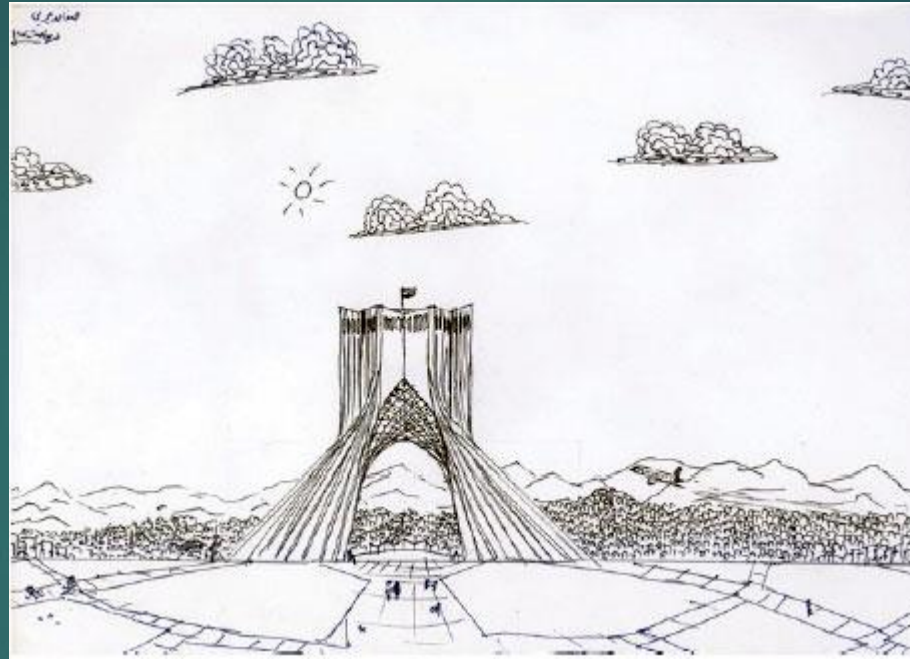
اسکیس‌ها کمک خواهند کرد تا ما بیشتر در مورد ایده‌های خود فکر کنیم و آنها را بررسی نماییم و بیشتر به پرورش و رشد آنها بیاوریم.




گاهی اوقات در برخی از اسکیس‌ها و اتوهای
شخصی و اولیه ممکن است اغراق وجود داشته
باشد

البته این مورد در مراحل اولیه کار امری
است شخصی و برگرفته از بینش طراح، که در
مراحل بعدی بر طرف خواهد شد .









حال اگر قدرت بیان آن را توسط دست آزاد و ابزار
اسکیس نداشته باشیم ناچاراً به طریق دیگر ایده و
فکرمان را بیان می کنیم

مثلاً از ساخت ماکت و یا طراحی دو بعدی و
سه بعدی رایانه‌ای و یا دست با ابزار (مسلح)
میتوان کمک می گیریم



اگر ما قادر باشیم اسکیس‌های با گرافیک بالا و یا به اصطلاح زیبا و با رنگ و لعاب و در سطح حرفه‌ای ارائه کنیم،

اما پشت این خطوط به ظاهر زیبا فکر و مبانی نظری و هدف نداشته باشیم در واقع کاری بیهوده انجام داده‌ایم و خود را گول زده‌ایم و این گونه ترسیمات هیچ گونه جایگاهی برای رشد نخواهند داشت

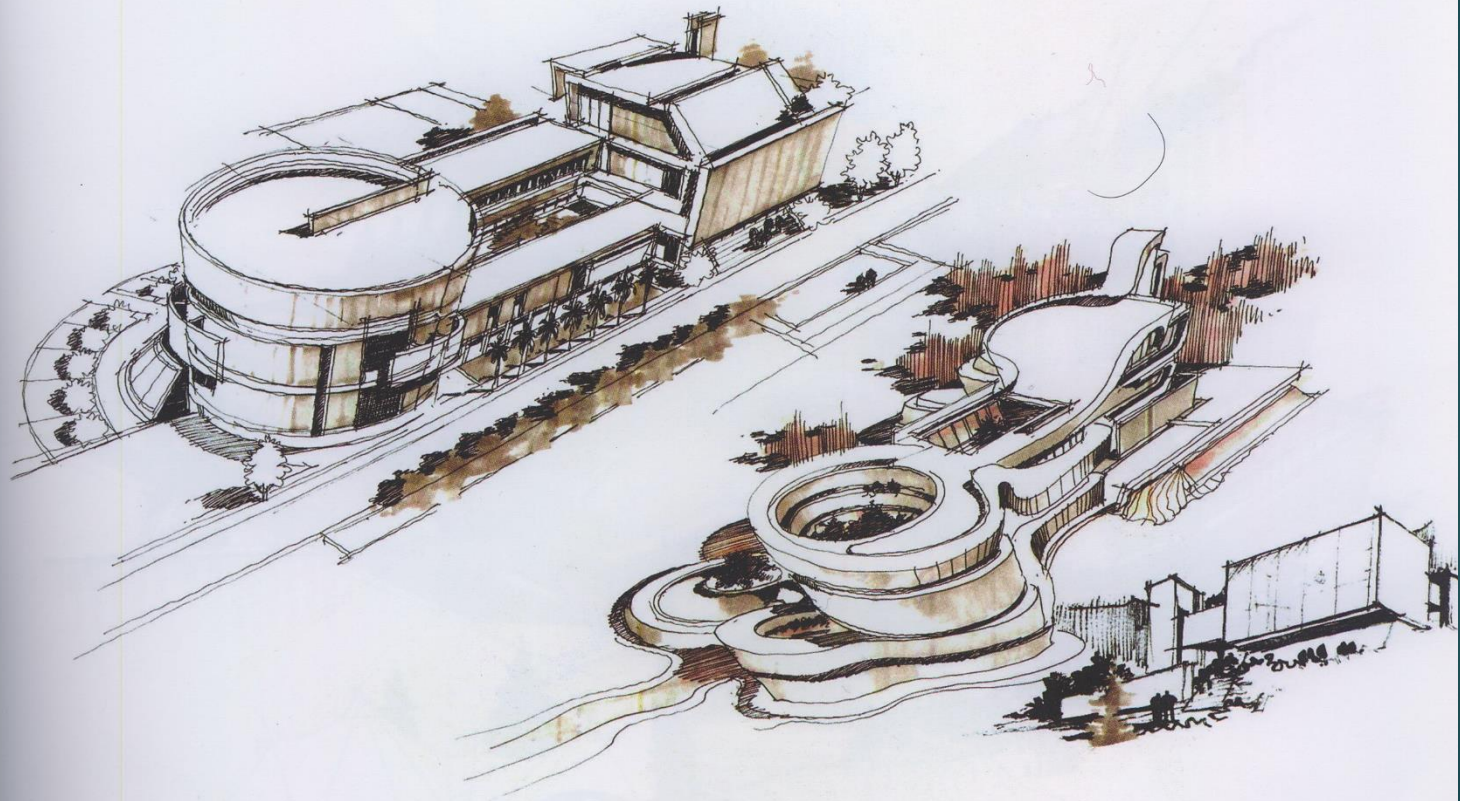


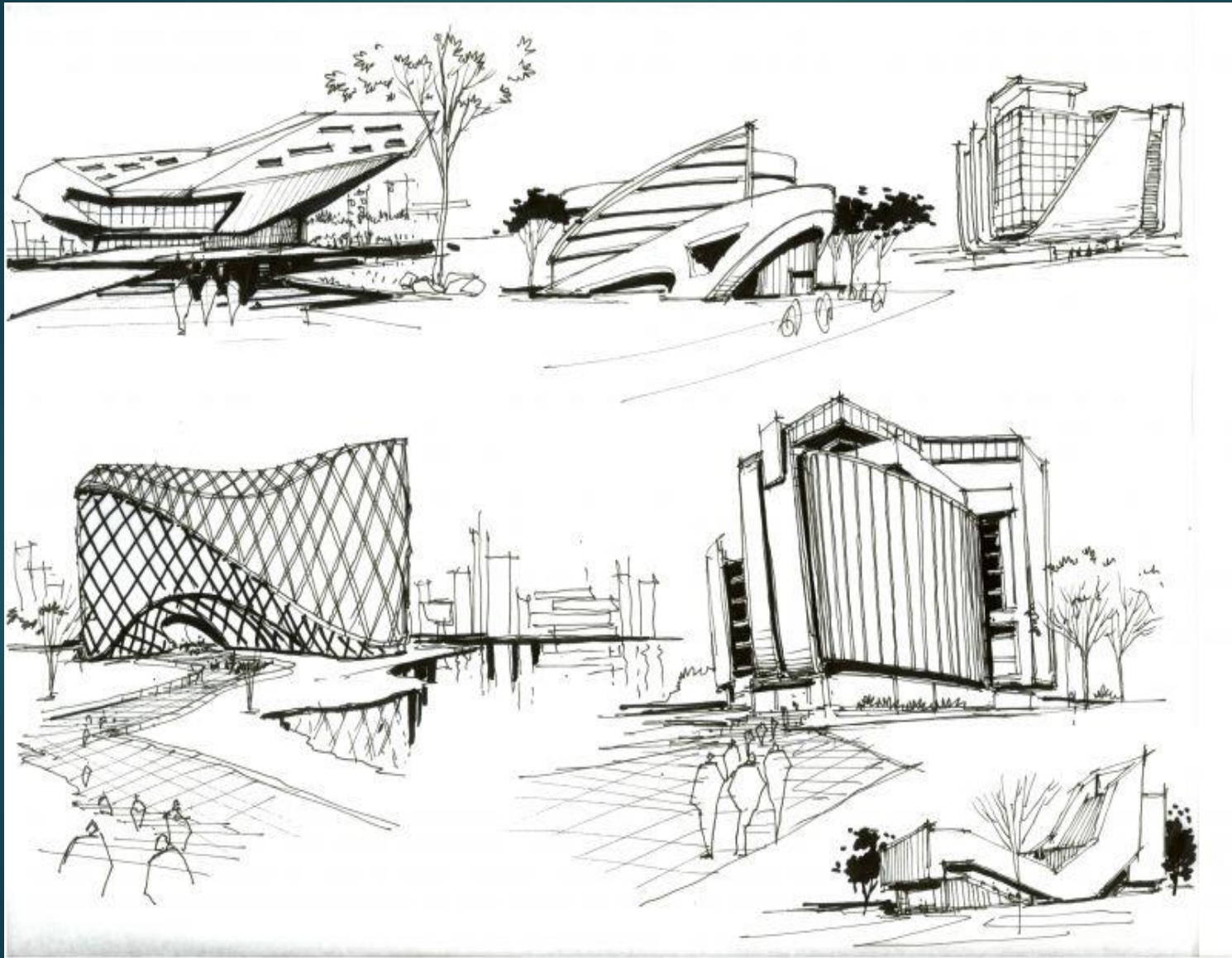
پس بهتر است اول چگونه فکر کردن
را بیاموزیم و

بعد چگونه خلق کردن و چگونه ارائه
کردن را ...



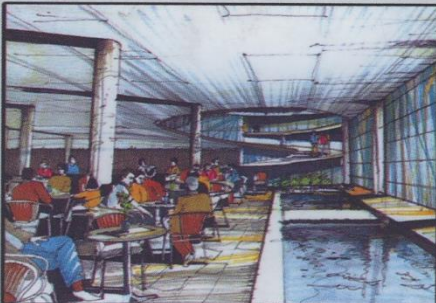
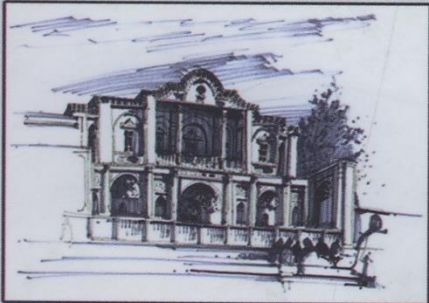
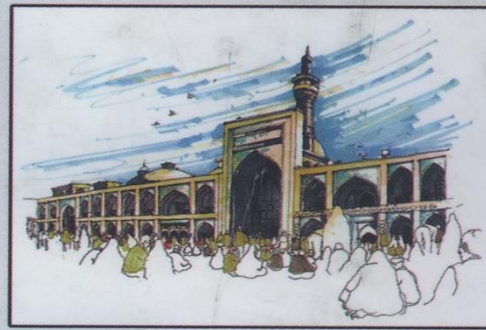








استفاده از ماژیک های نقره ای و طلایی همراه با روان نویس مشکی، ابتدا یک جداره را طلایی و یک جداره را نقره ای رنگ آمیزی می کنیم و سپس سایه ها و حفره ها و پنجره ها را مشکی رنگ می زنیم.



پایان