

مهمترین نکات اسکیس و راندو کنکور ارشد معماری

آنچه یک دانشجو برای امتحان اسکیس کنکور ارشد معماری باید بداند.

مدرس: مهندس سیروس برادران



ارائه ای از وب سایت های معماری نقش نگار و فارسی کد

www.naghs-negar.ir

www.farsicad.com

این کتاب برای امتحان اسکیز و راندو کنکور ارشد معماری به صورت رایگان ارائه شده و غیر قابل فروش می باشد.

برای استفاده از کتاب فقط یک صلوات بفرستید.



ارائه ای از وب سایت های معماری نقش نگار و فارسی کد

www.naghsh-negar.ir

www.farsicad.com

قوانین :

* همیشه ۲ برگی A3 همراه داشته باشید . همراه نسخه مناسبت

* مازیک F همیشه همراه داشته باشید ۲ عدد .

* مازیک وسایل حملیه همیشه همراه داشته باشید

هر تهریون ۱ جلسه کرسیون و جلسه بعد تهریون .

دو جلسه بدون تهریون = شرمندہ!

جلسات : ۱ جلسه ۲ ساعت

مناوبین :

خط - حجم - معرفی وسایل، شماره مازیک

رنگ زدن مصالح - مصالح

دیگرام ها (اقلیمی)

پرسپکتیو دید پرنده

پرسپکتیو دید ناظر (از مقطع)

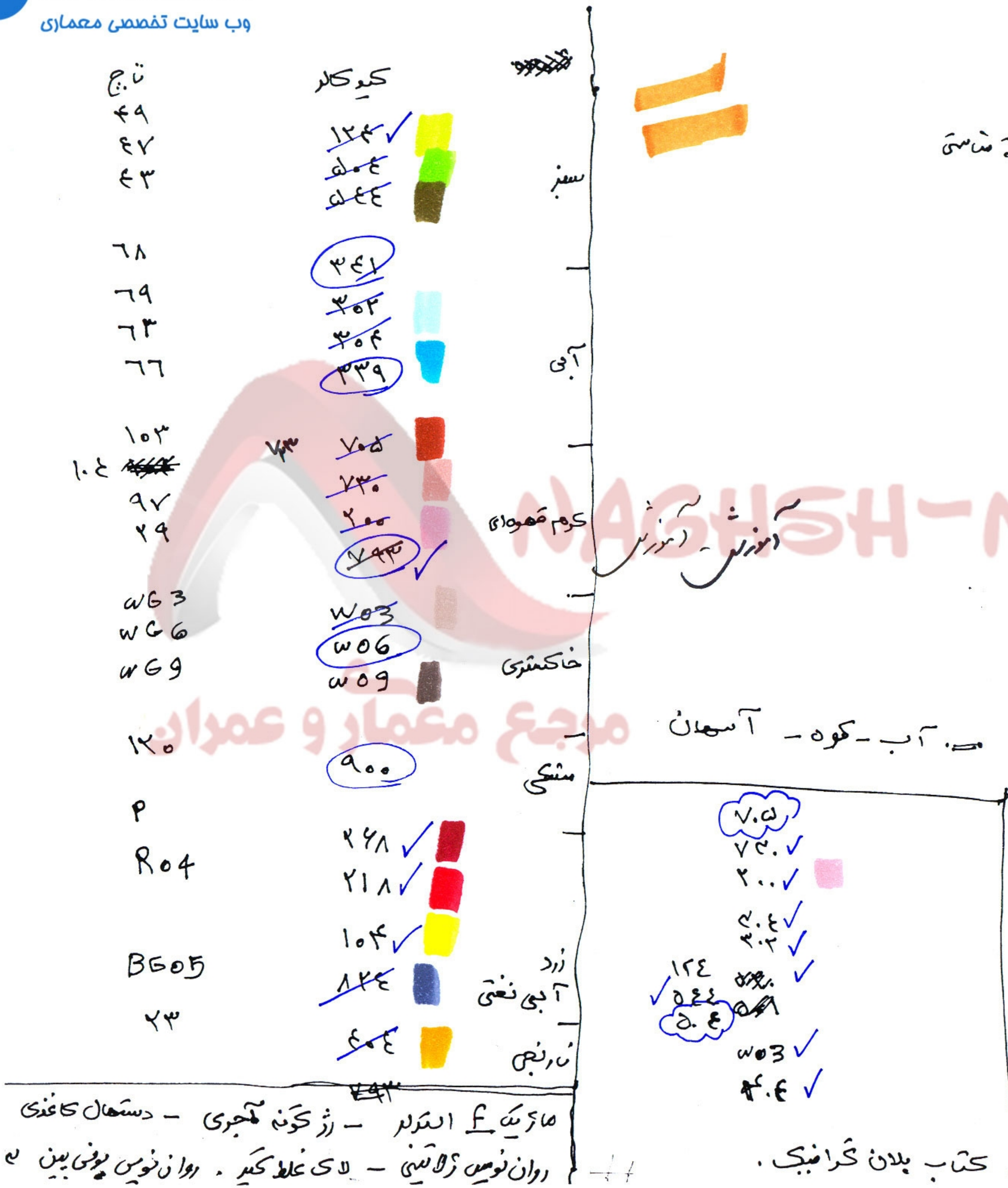
پوشش گیاهی

شیب بندی

نما - مقطع - پلان - ساید پلان

خط نوشتاری

فیکور انسانی (پرسنتر)



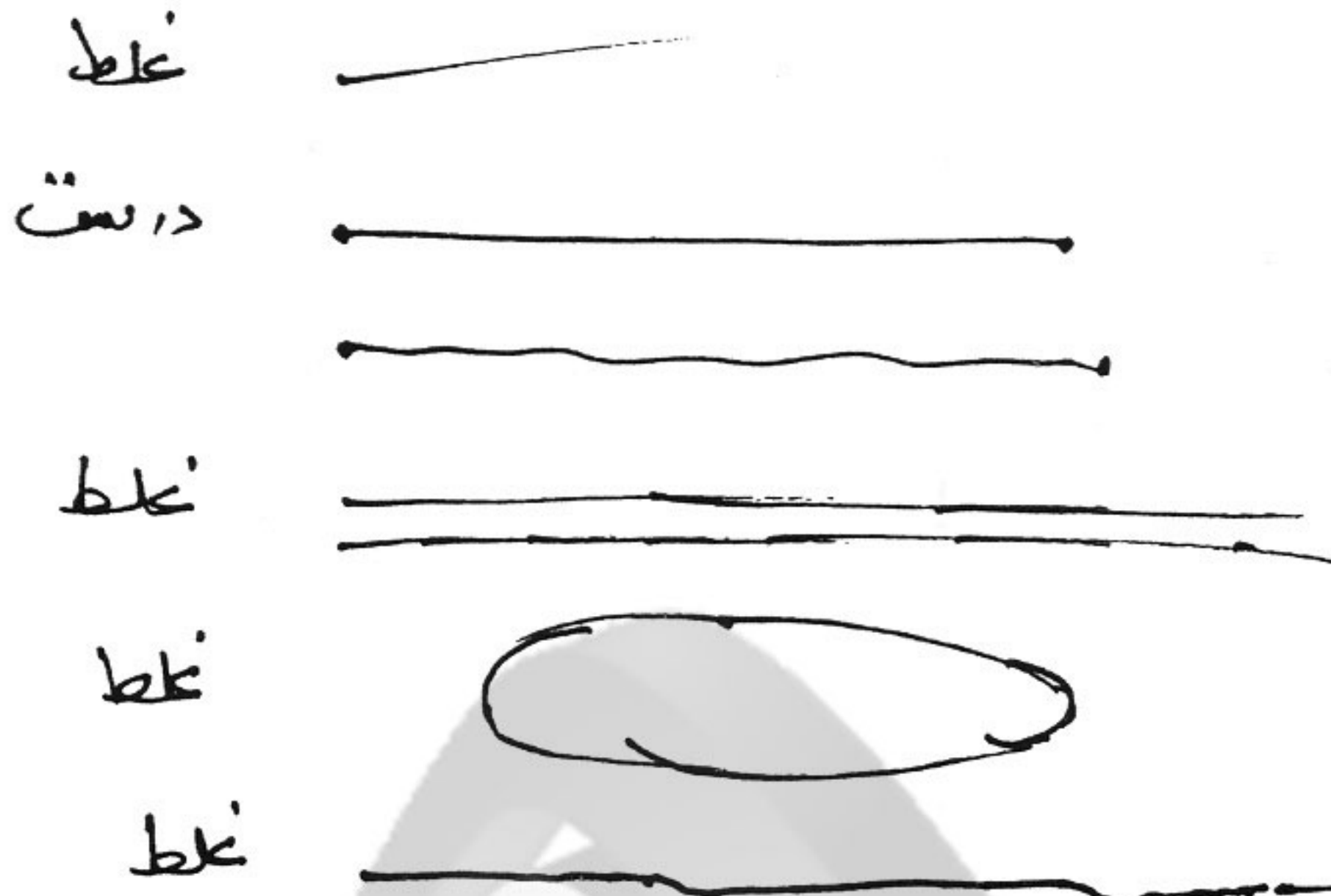
مازیک F اندر - زر کونہ تجری - دستمال کاغذی
روان نویسنده - لای غلط کثیر - روان نویسنده بین

کتاب پلان گرافیک

خط - دگرگام - حجم :

* خط نداریم ← پاره خط

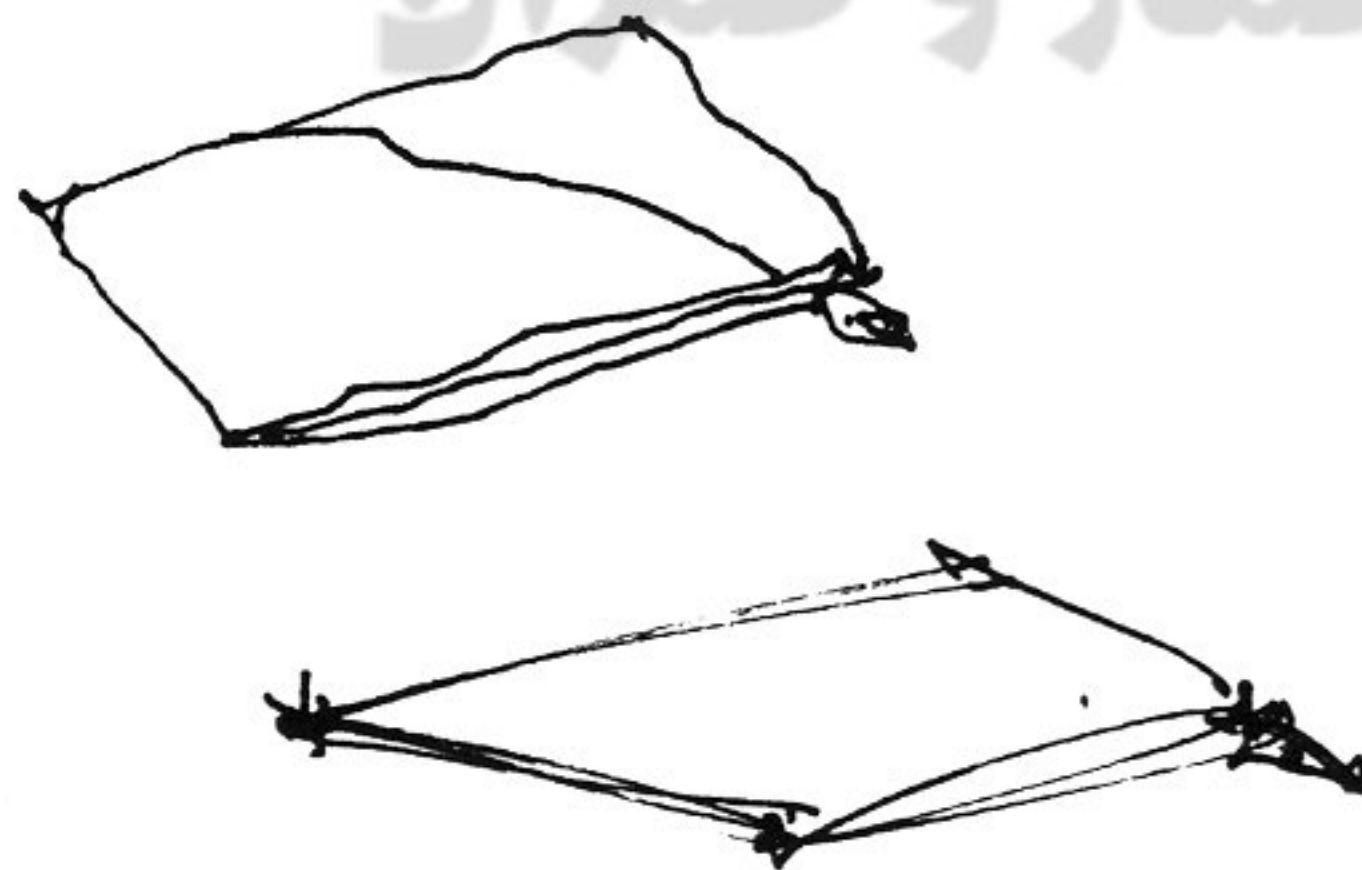
* سرعت خط یکسان
ابتداء و انتها مشخص



هر دو صحیح } سرعت بالا
سرعت کم

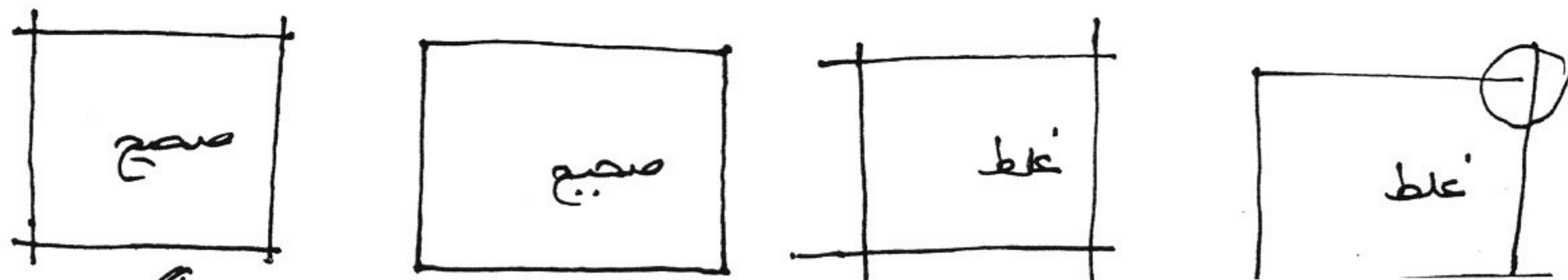
کروکی: تصویر نهودن یک واقعیت خارجی بدون دخل و تصرف در آن :
اسکیس: طرح خیالی (ذهنی) در مدت زمان کم

راندرو: ارائه شامل رنگ، هاشور... بدون محدودیت زمان روی طرح آماده
پرزانت: هر نوع ارائه (آزاد) بدون محدودیت زمان (شامل رنگ - کلاژ... ساخت...)



خط ← کروکی: فقط یک بار کشیده می شود. اتصالات دقیق

← اسکیس: چندبار (۲ یا ۳ بار)



اتصالات



NAGHSH-NEGAR.IR

مرجع معمار و عمران



تحریر

نخه گرفتن علم : 4 cm

تکثیر نگاه حرکت دست

۱. میج

۲. آرنج

۳. کتف

مادی

یک ستون از بالا تا پایین صاف

۱. برگ A3

طول اضلاع

تعداد

۲۰

۱۲

۴ → ۱. برگ A3

۱ → ۲. برگ A3

۵ سانتیمتر

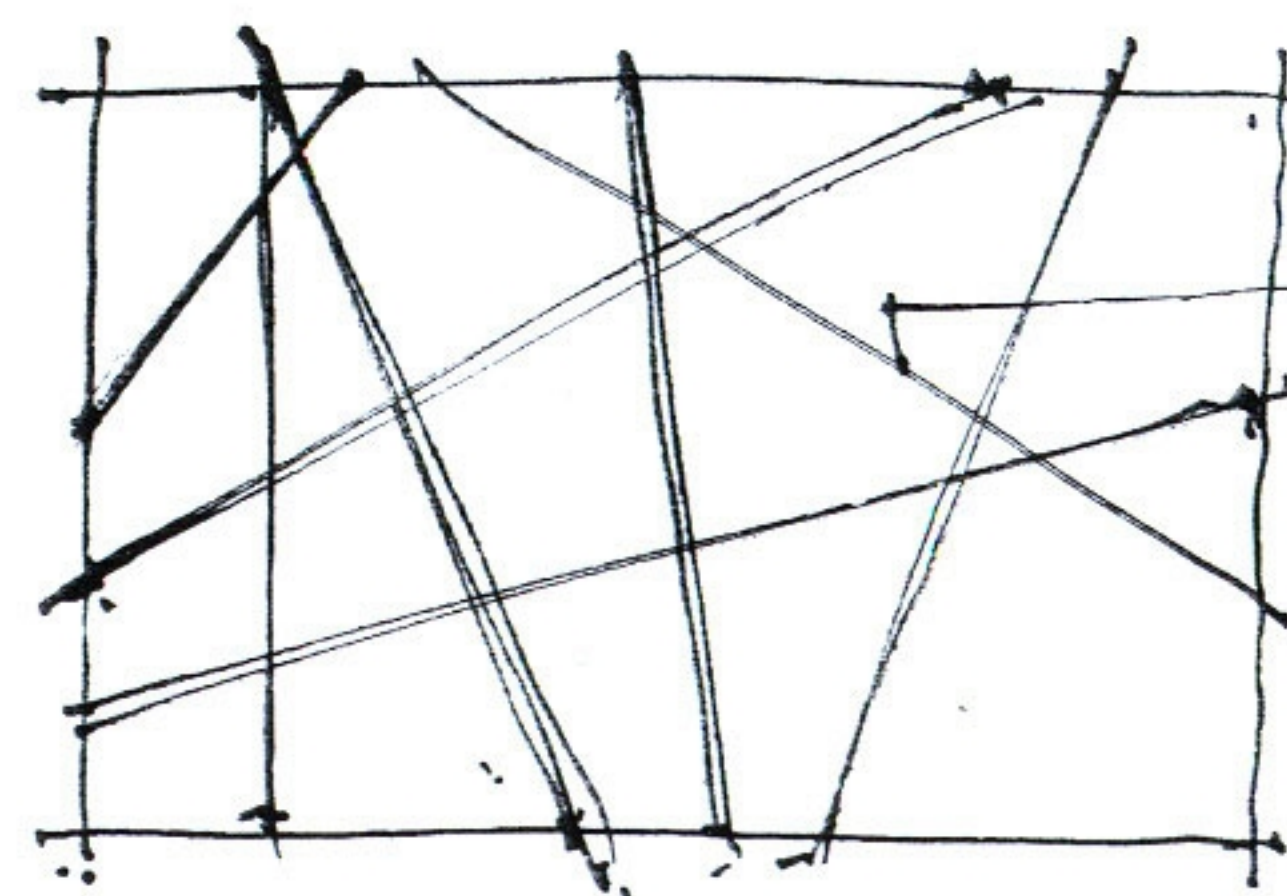
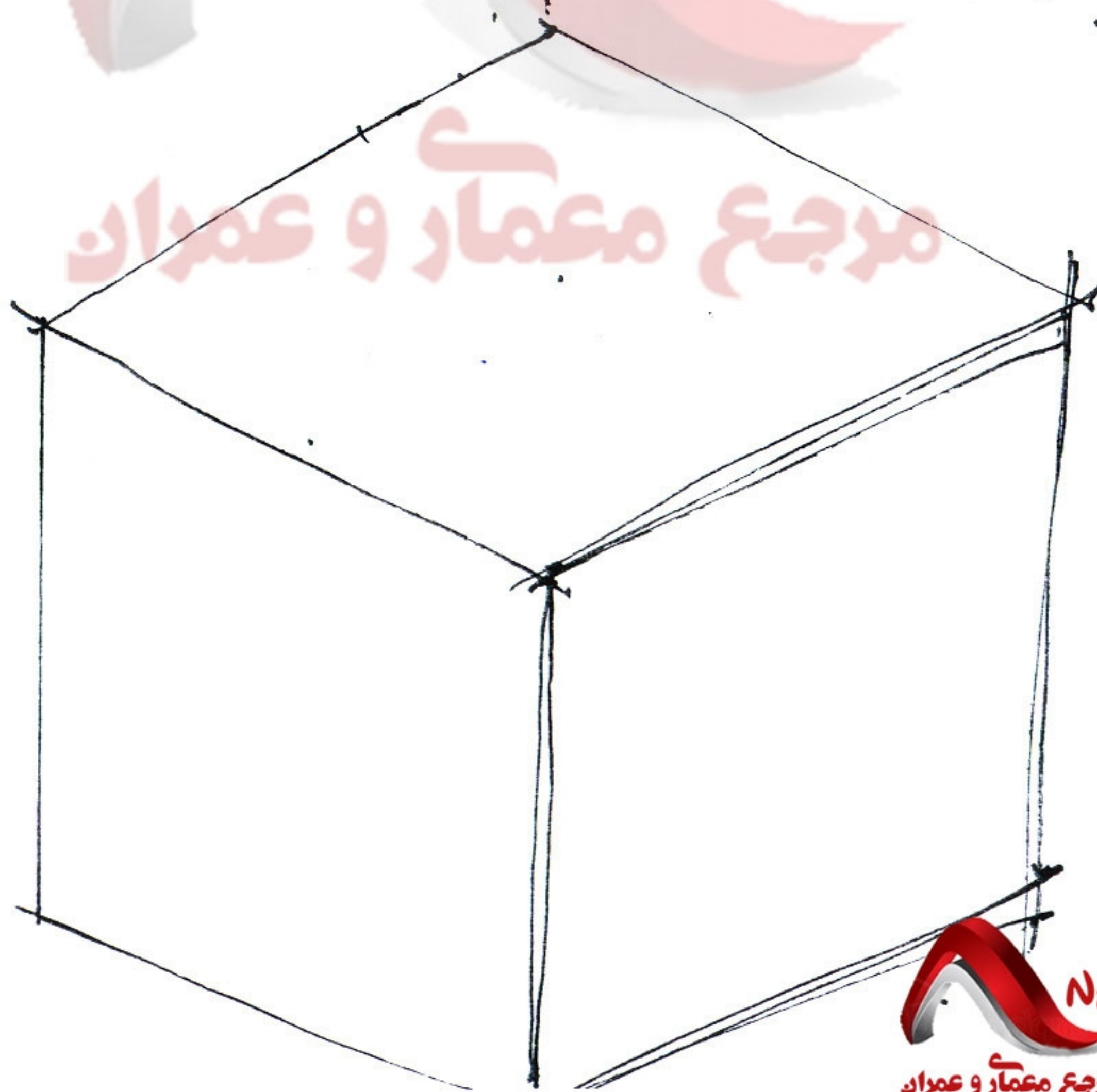
۵ سانتیمتر

استوانه

۲۰ استوانه

۱. برگ A3

مرجع معمار و عمران



کثیر از 4 mm

نقطه



NAGHSH-NEGAR.IR

مرجع معمار و عمران

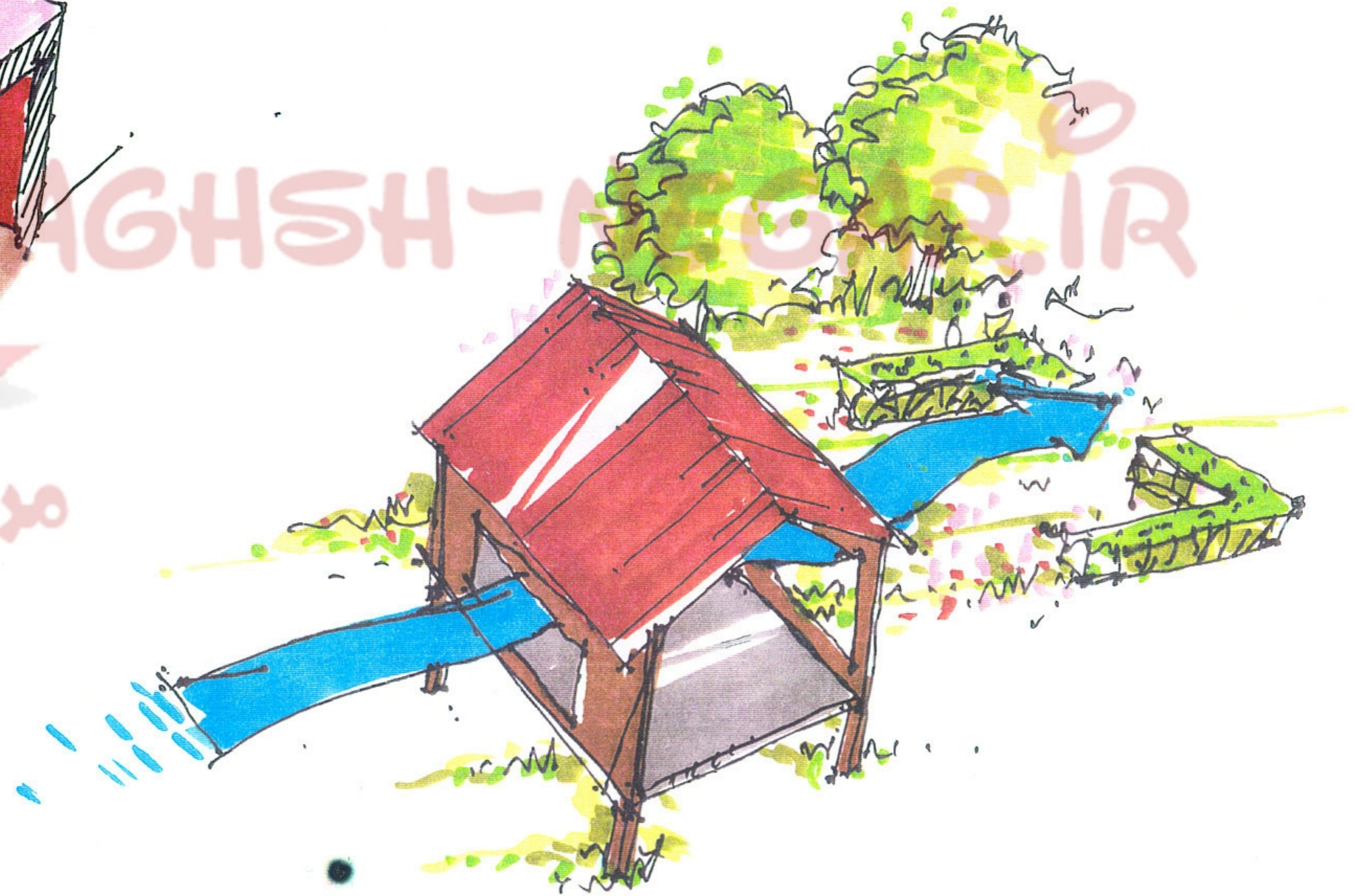
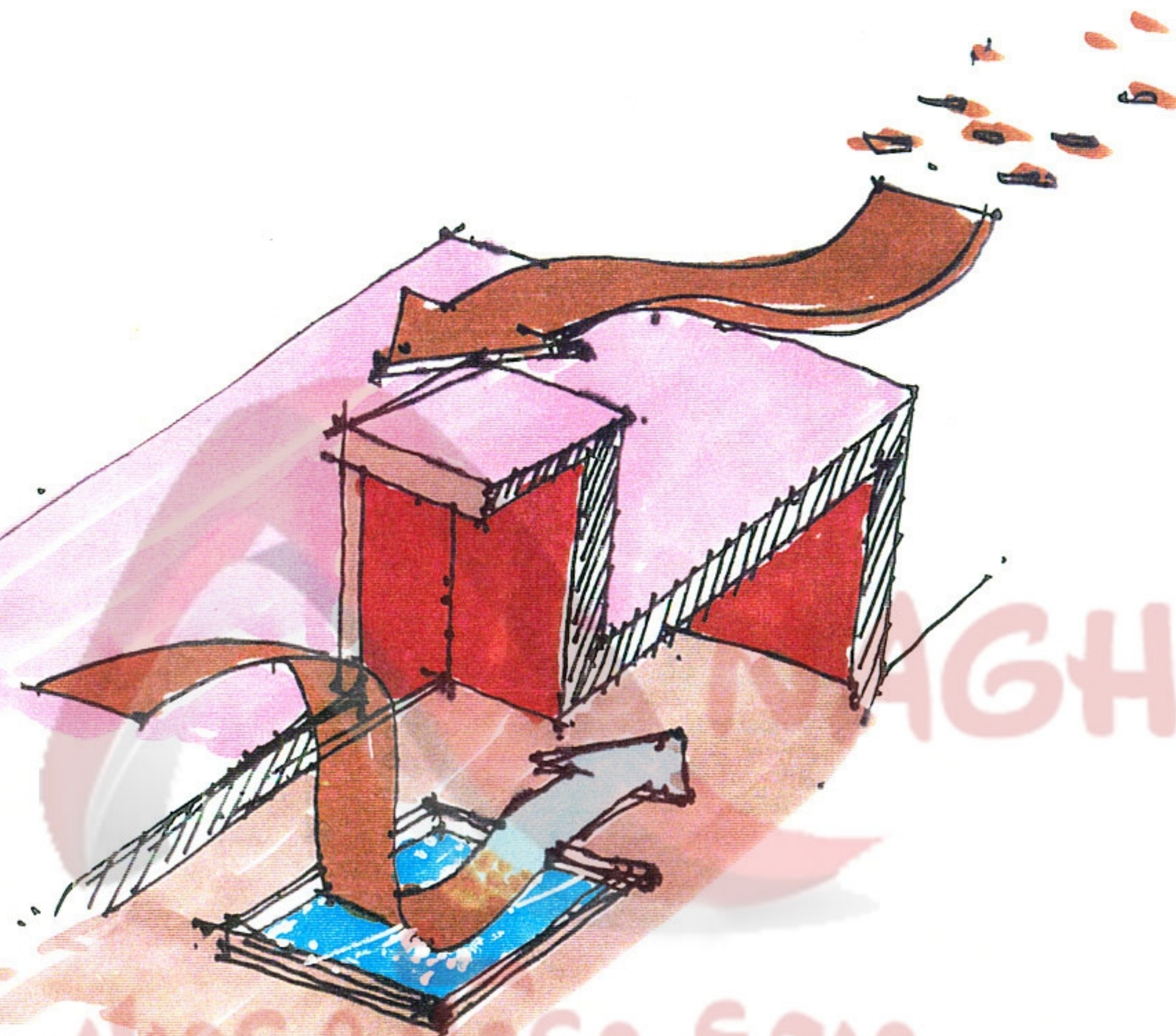
حتماً تمام اجسام در یک صفحه هم اندازه باشند

* باید گویا باشد

* پرسپکتیو دید پرنده، رسم کنید (ترجیحاً)

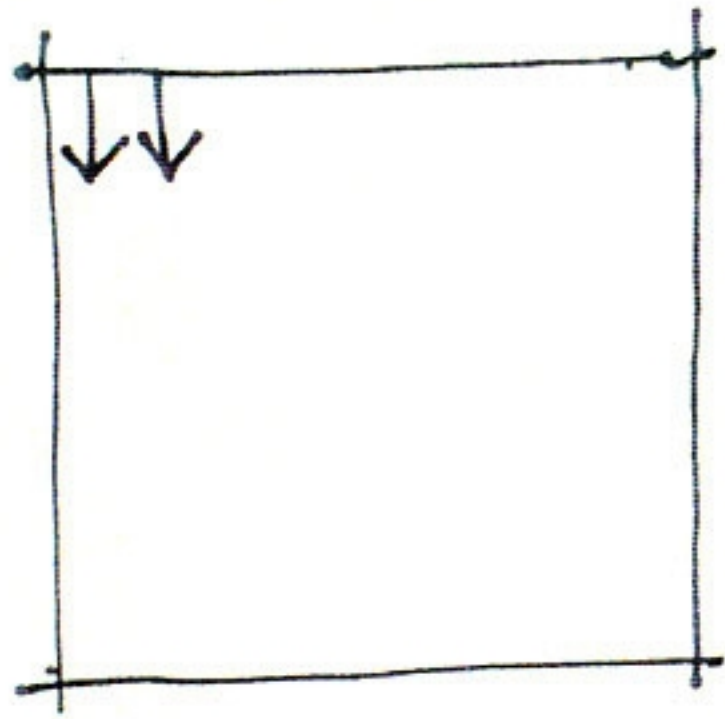
* نسبت رنگ (هماهنگی سبک)

* اقلیم - عملکرد - هنر

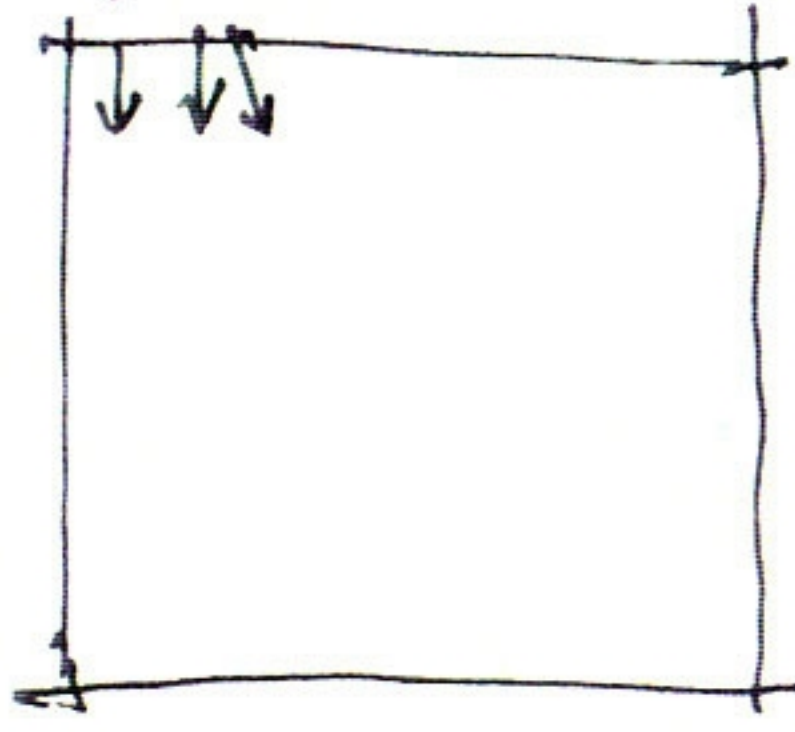


مرجع معماری و عمران

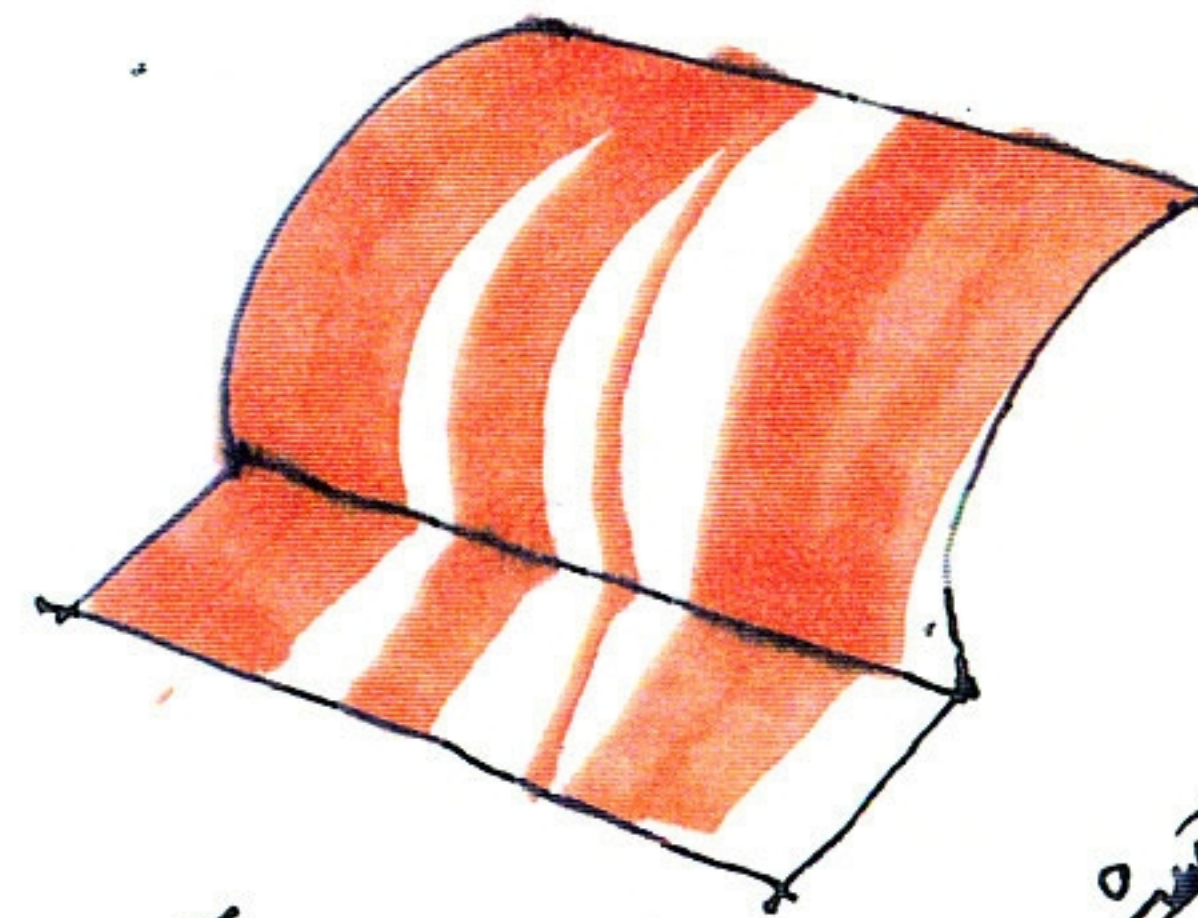
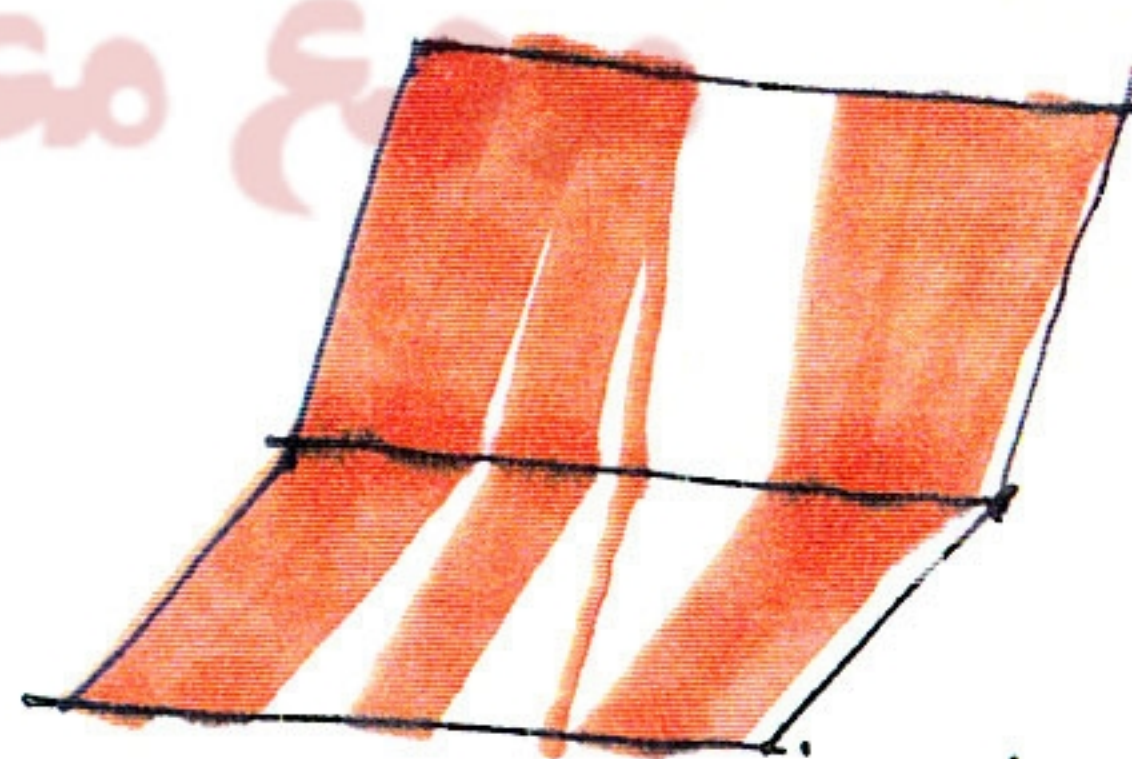
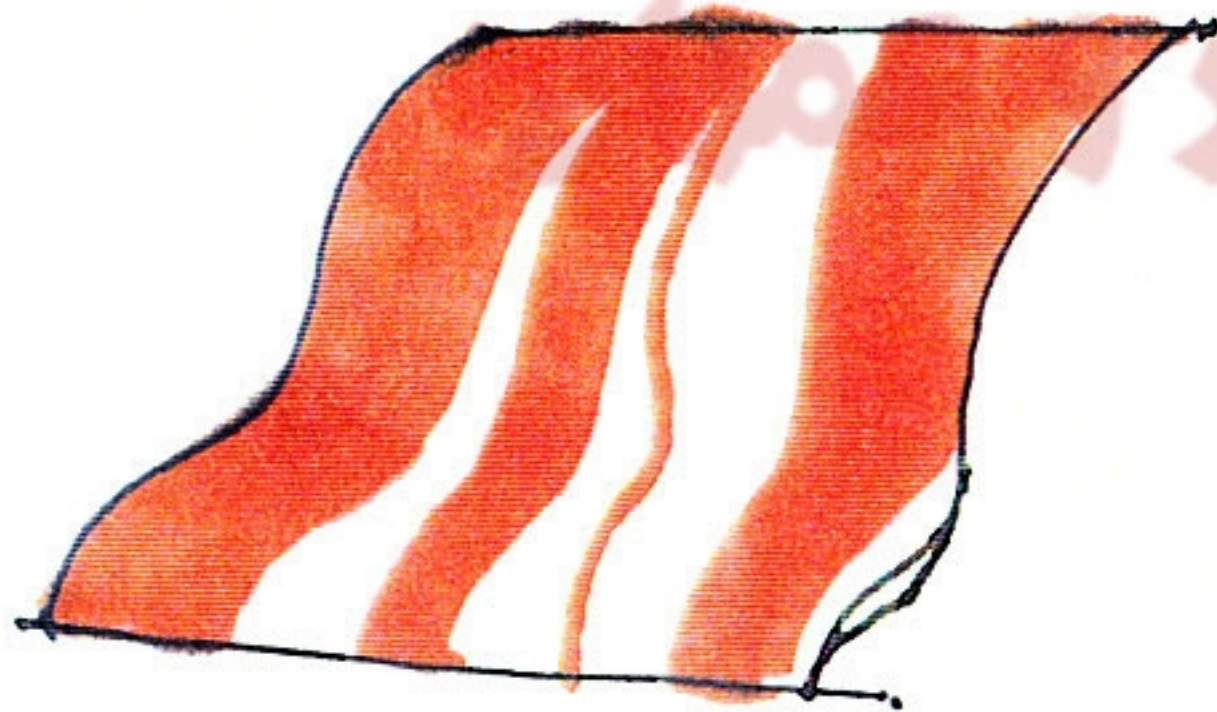
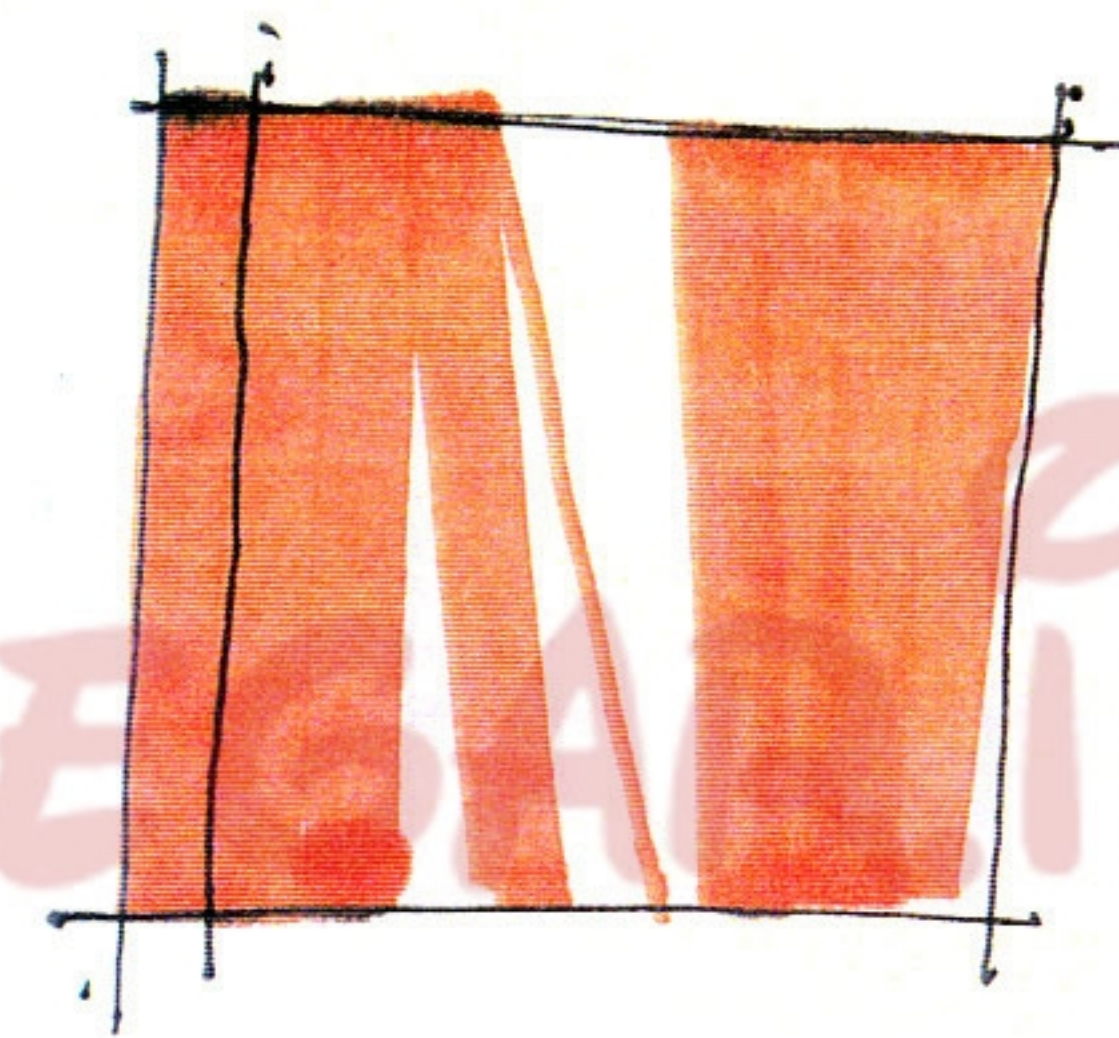
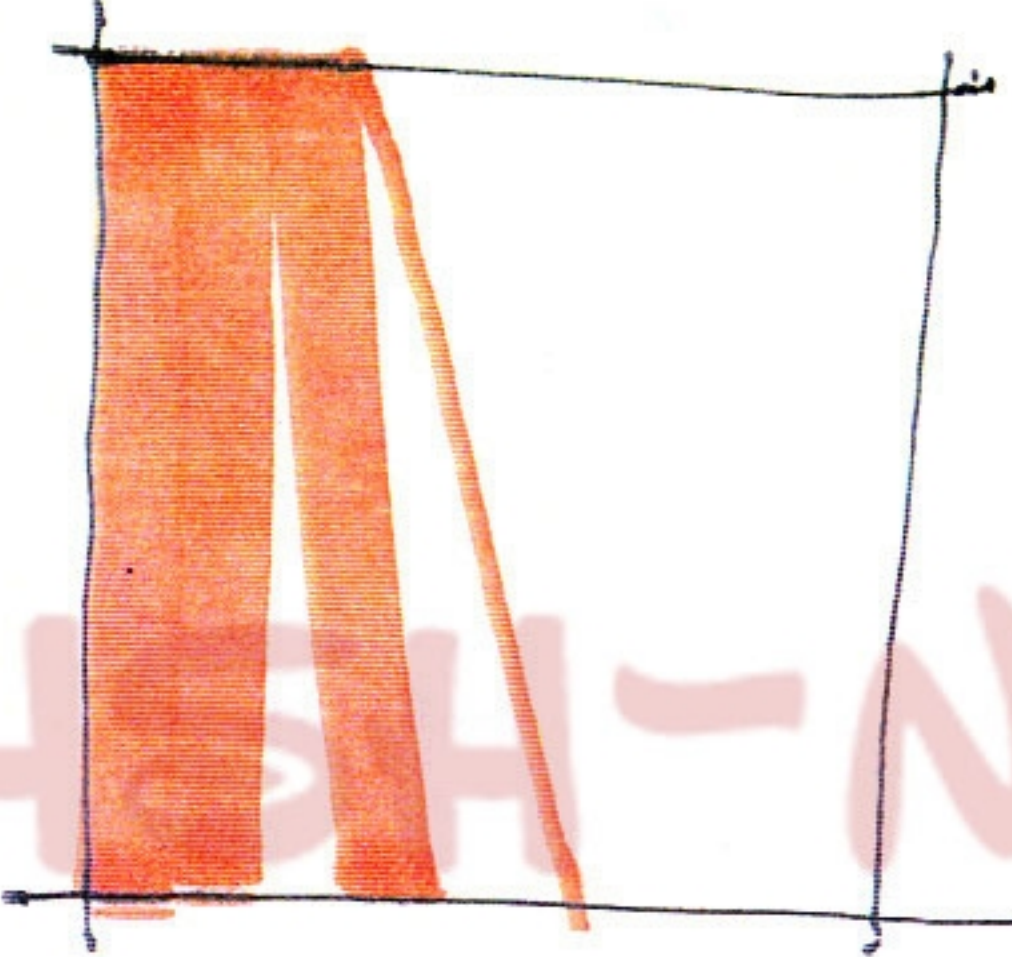
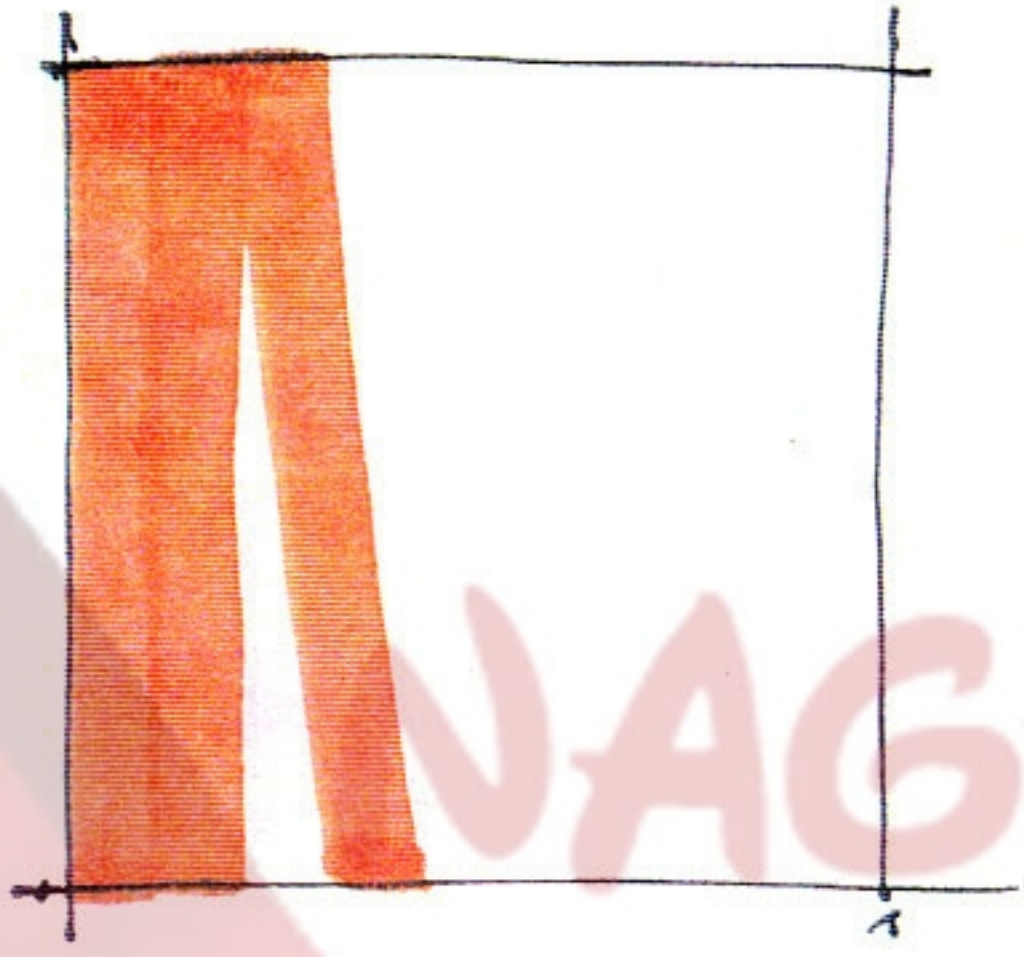
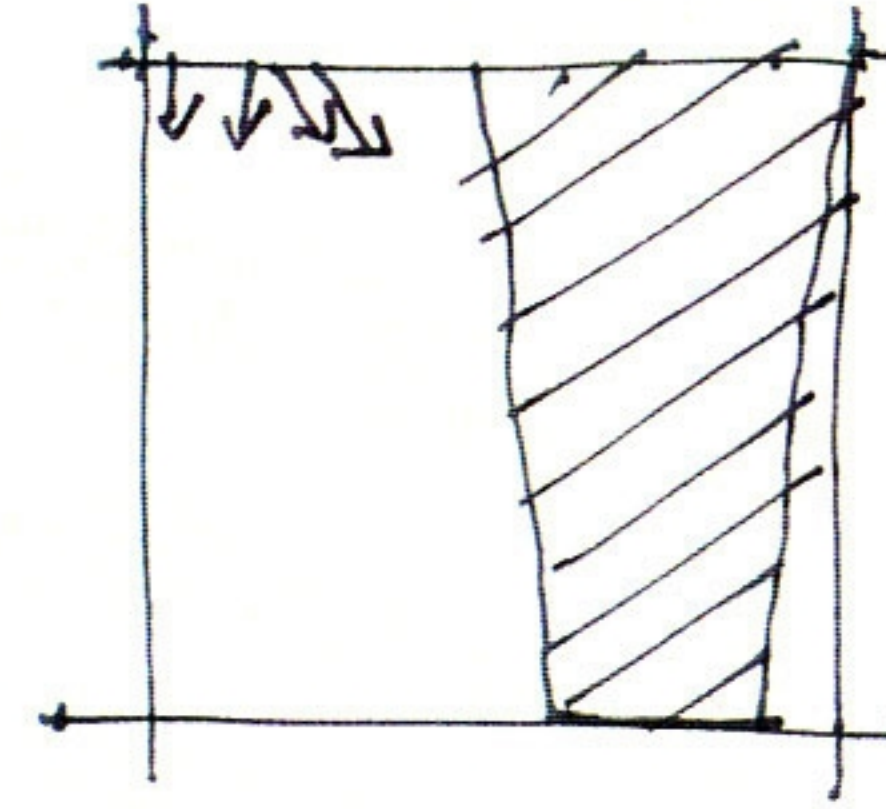
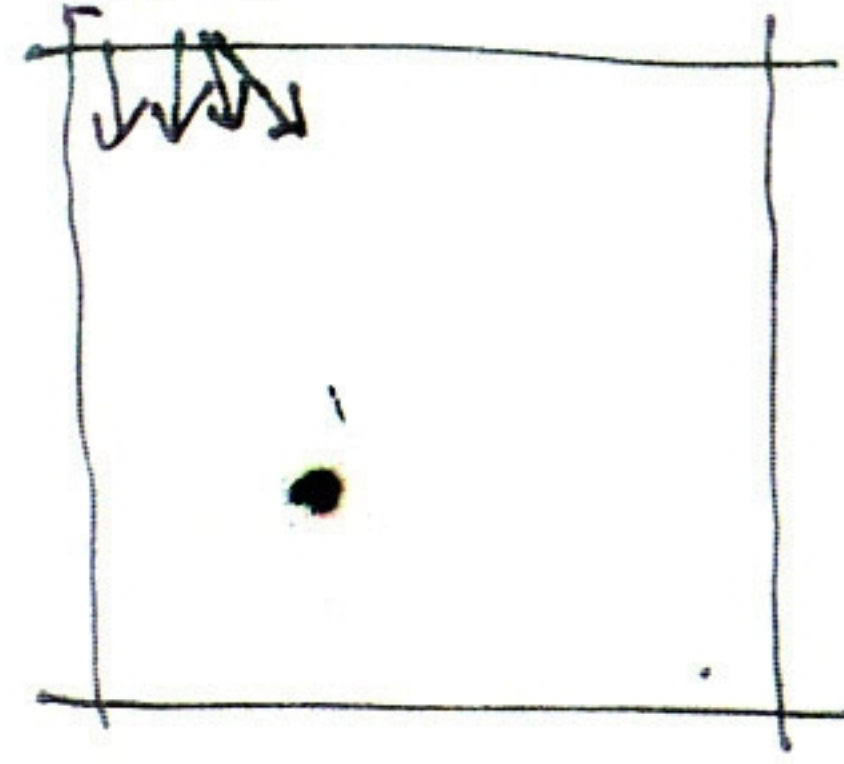
پهن و محرم



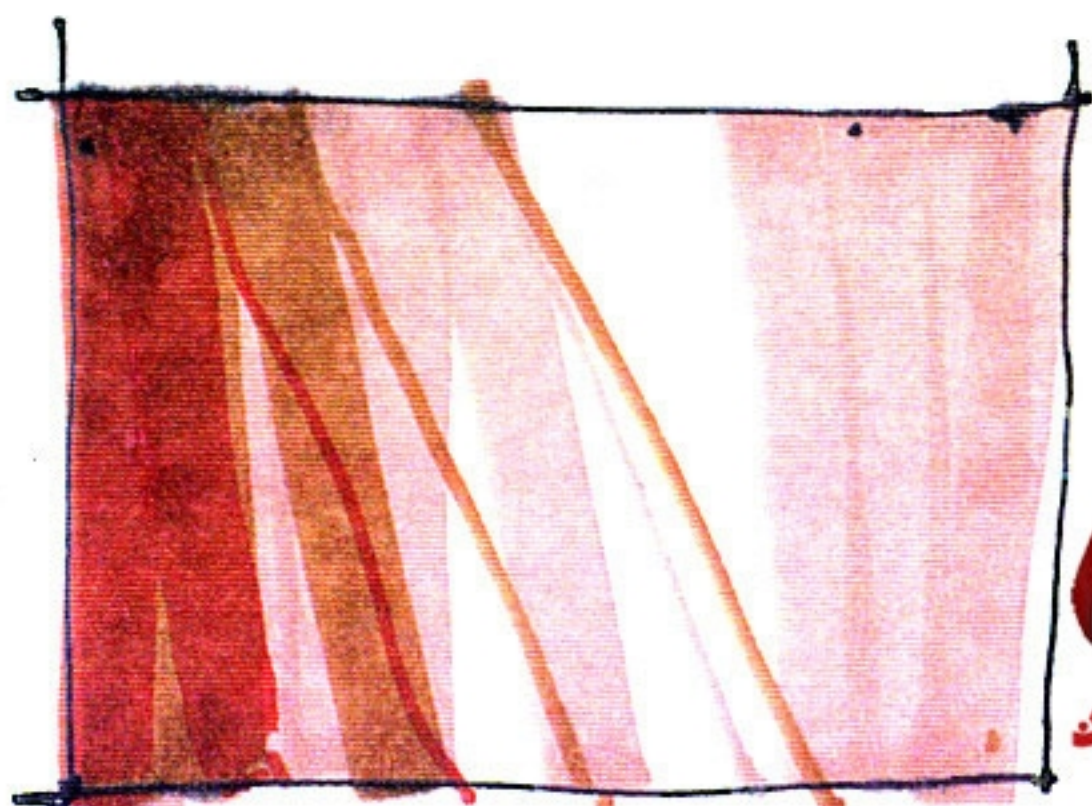
۱۰ پهن



نپ باریک



* اول رنگ روشن بعد تیره



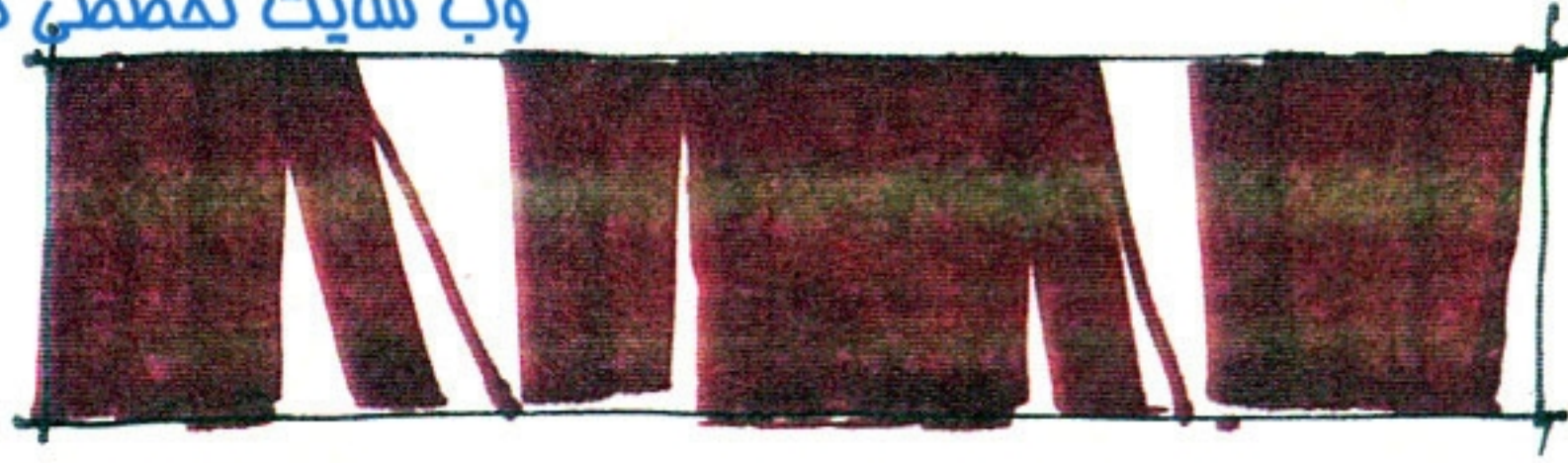
ترکیب دو یا سه رنگ :

در صورتی که همیشه رنگ روشن را بیشتر از رنگ تیره

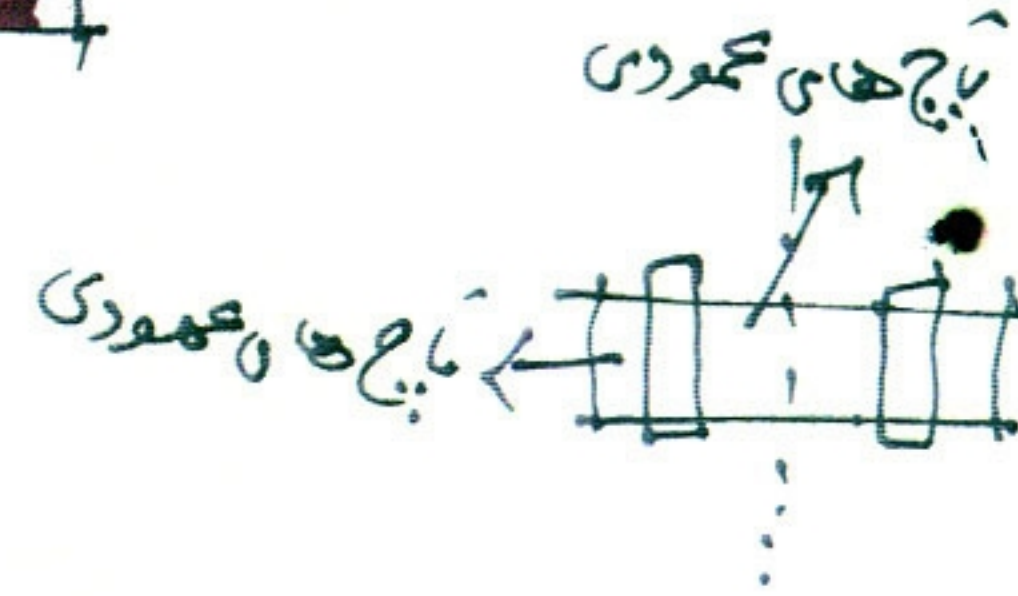
استفاده می کنند

* نقطه شروع رنگ با هم فاصله نداشته باشد

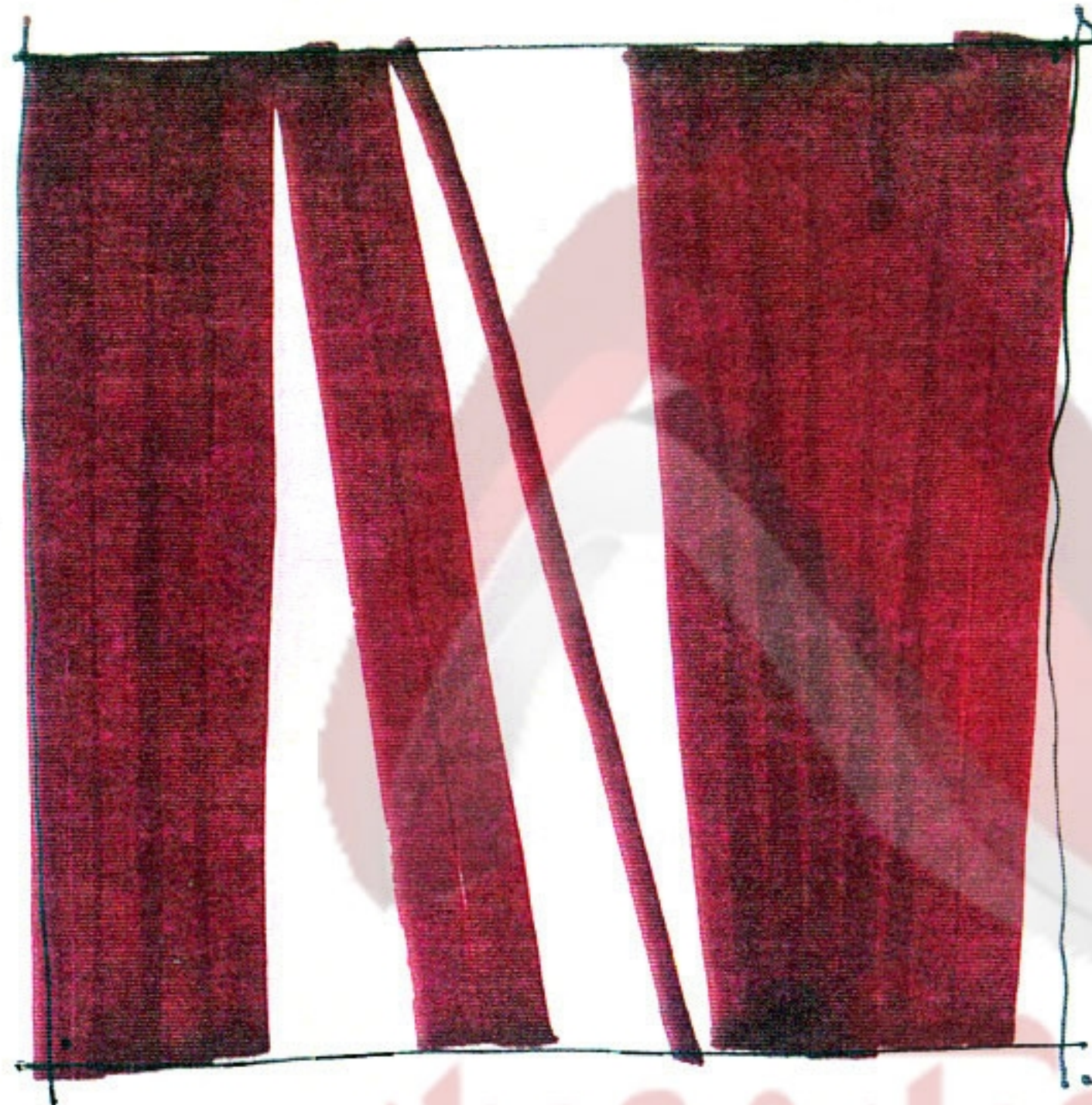
* بعد از اتمام خط ۳۰ درجه ۲ بار با کمی فاصله خط می کشیم



* اگر سطح طولانی شد:
* ریتم را تعداد می گیریم



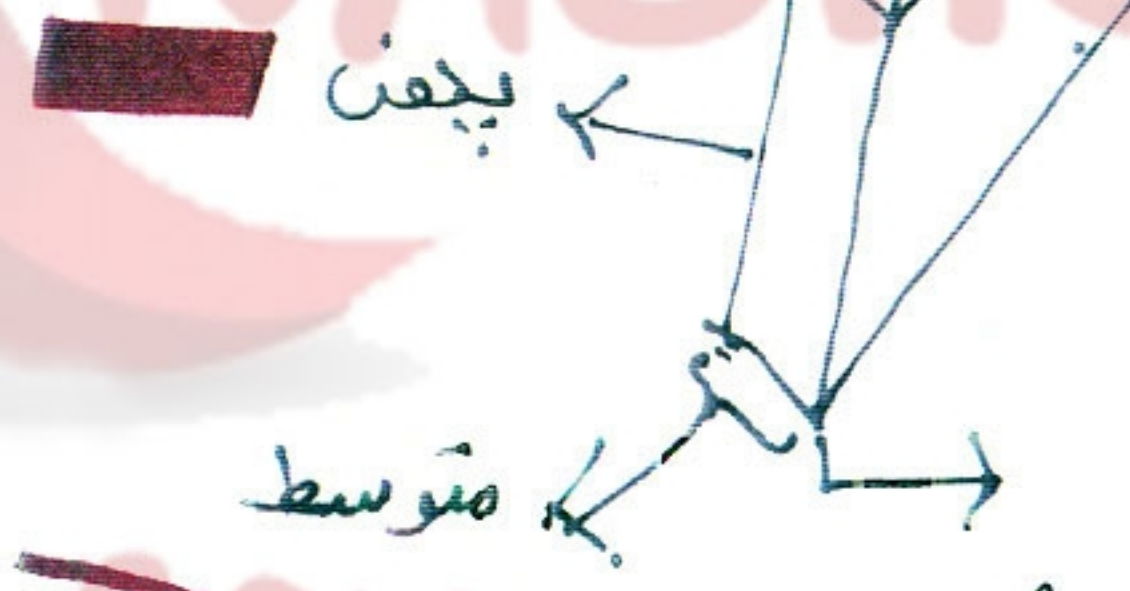
* تا دو بار می زید تکرار این ریتم هستید
* حداقل در هر نیمه سطح باید یک ریتم باشد



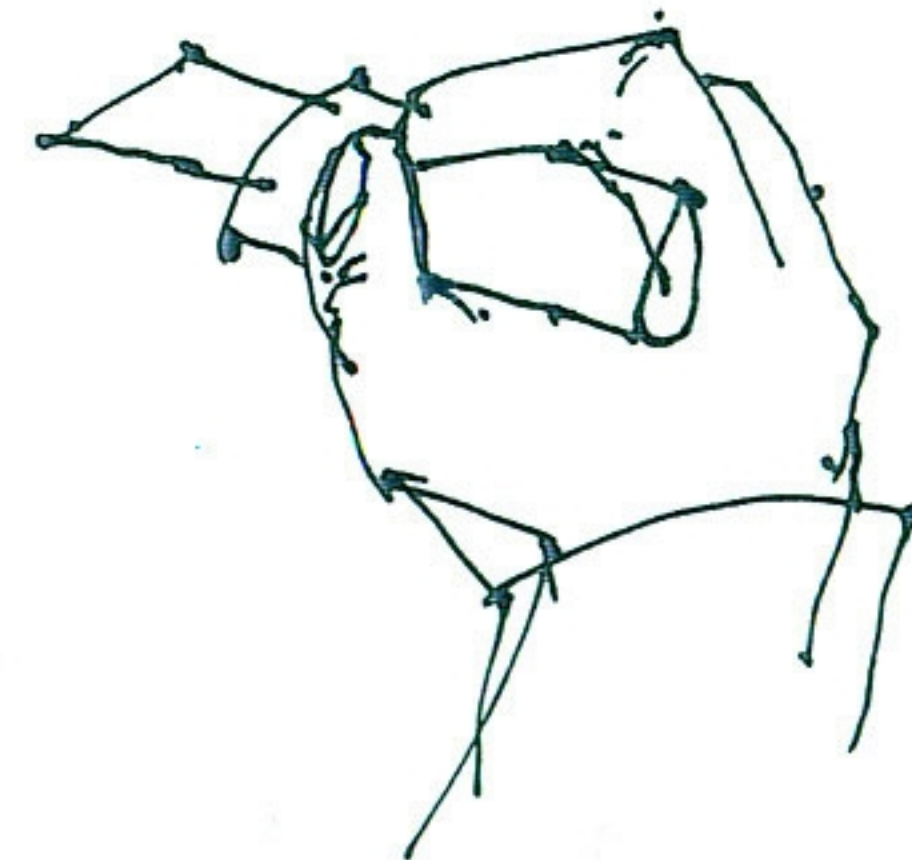
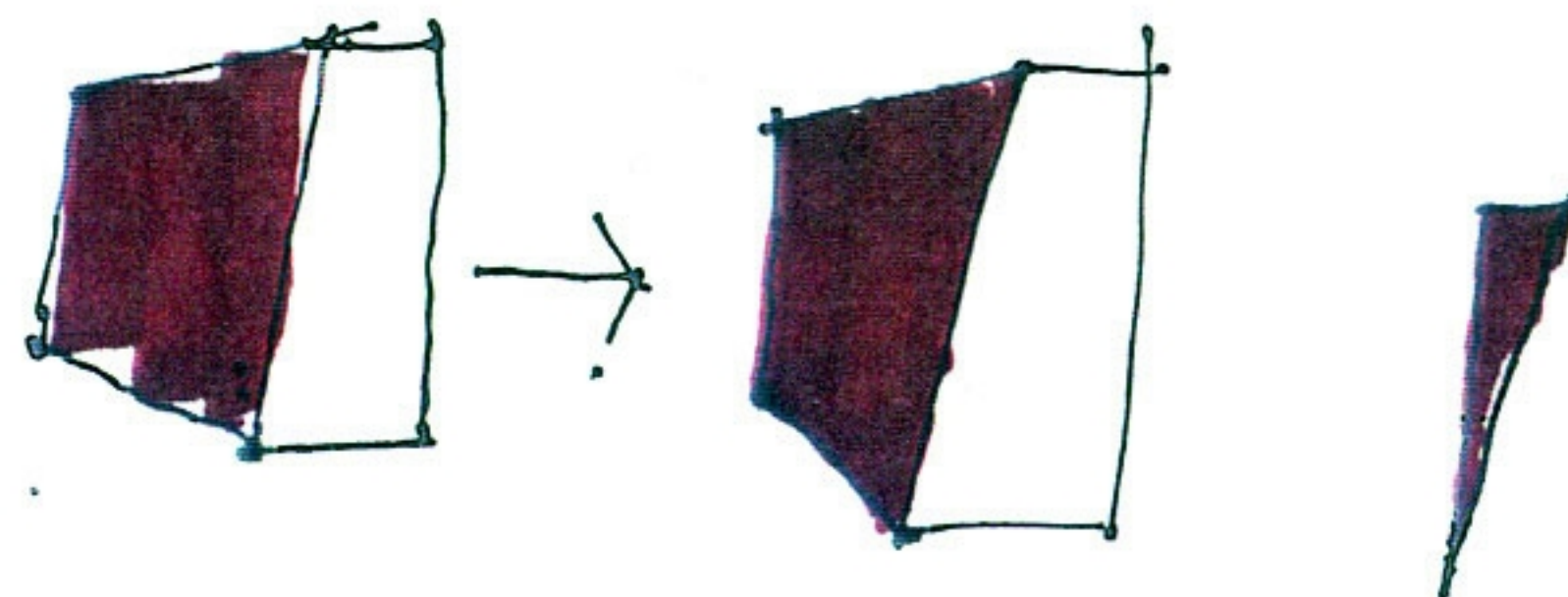
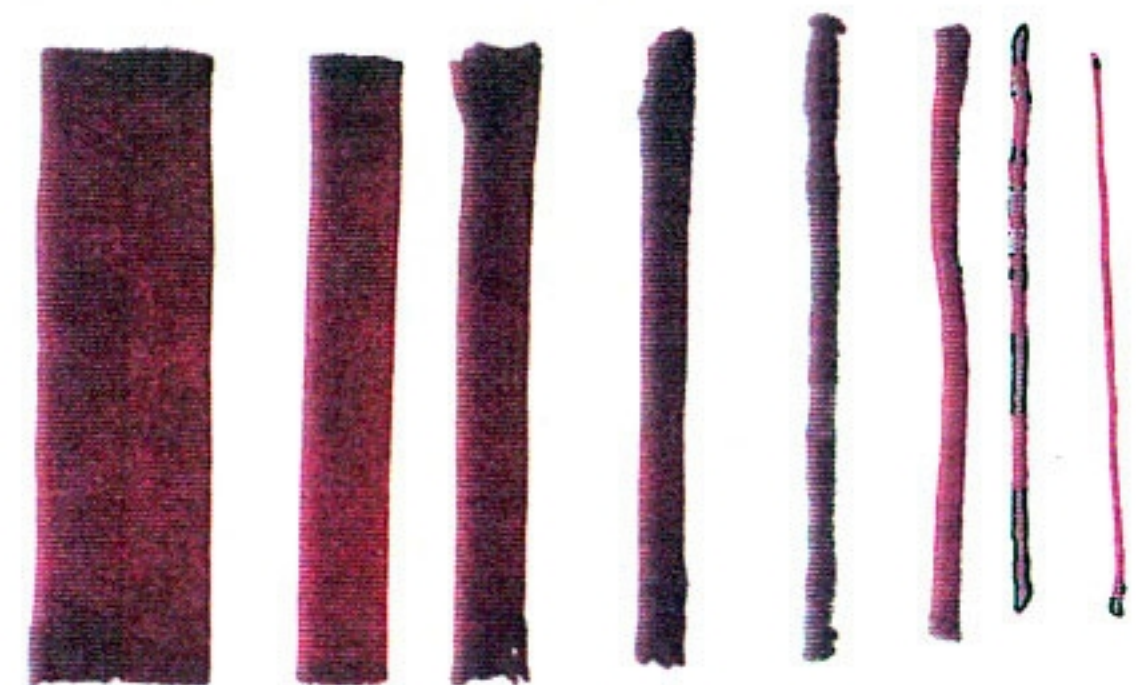
اگر سطح بزرگ بود.

عرض تایم ها را در ۲ یا ۳ ضرب می کنید.

NAGHSH-NEGAR.IR



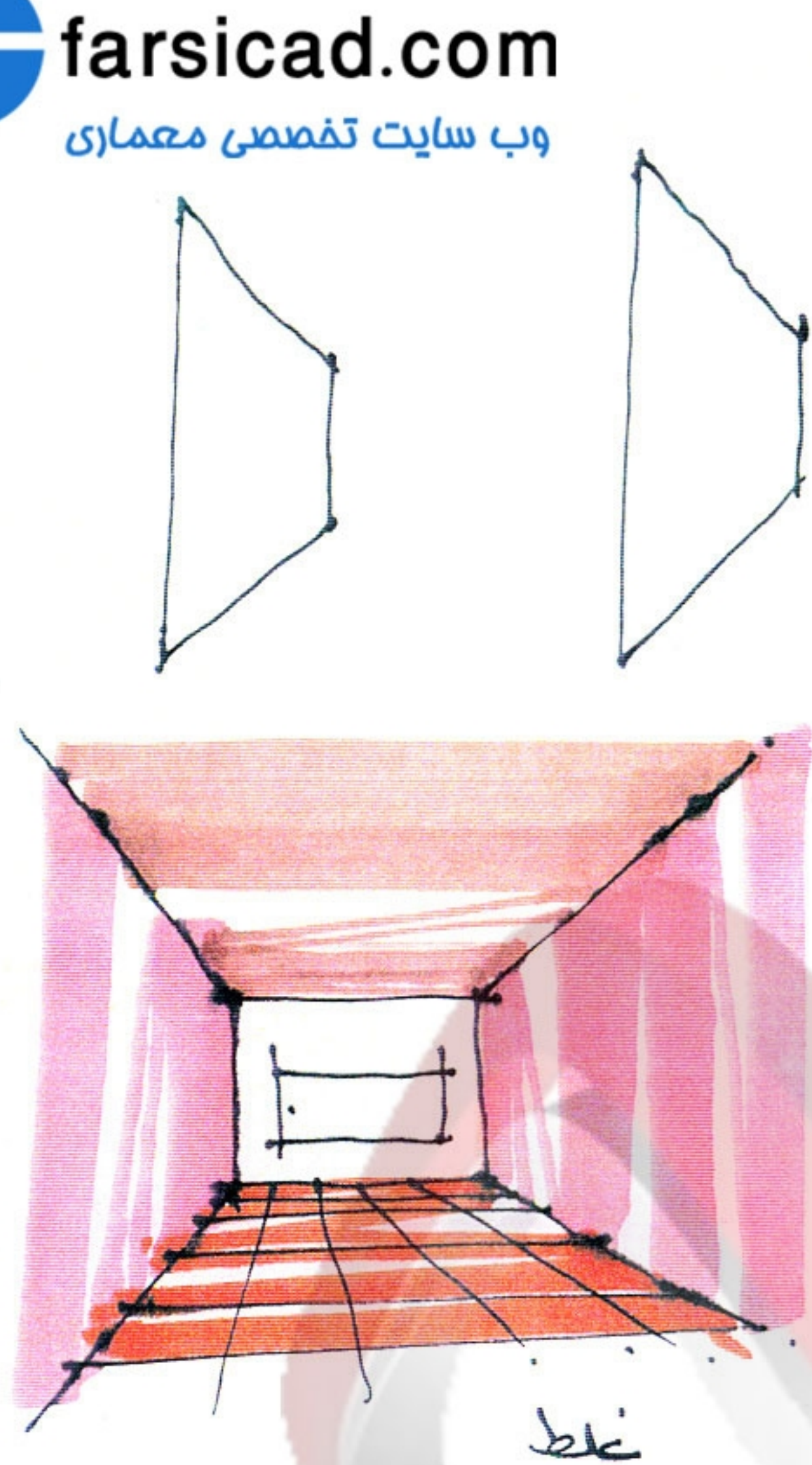
با چرخیدن نوک ماژیک می توانید بین خط متوسط و پهن خط های دیگری ترسیم کنید



* همیشه نوک تیز ماژیک به سمت داخل بدن

نقاط سفید داخل سطح قبل از خشک شدن

ماژیک رنگ مشود.



- رنگ زدن در پرسپکتیو:
- * از نزدیک به دور تاچ ها باریک تر شود.
 - * زاویه ها در پرسپکتیو تند تر از واقعیت نما
 - * هیچ گاه کار را با تاچ عمودی تمام نکنید.
 - * سطوح کوچک را بدون سفیدی بزرگ نکنید رنگ کنید

مرجع معمار و عمران

← کاملاً صحیحاً و در رسم خطوط بند برای حرکت چشم

بند دار ← آجر - سنگ

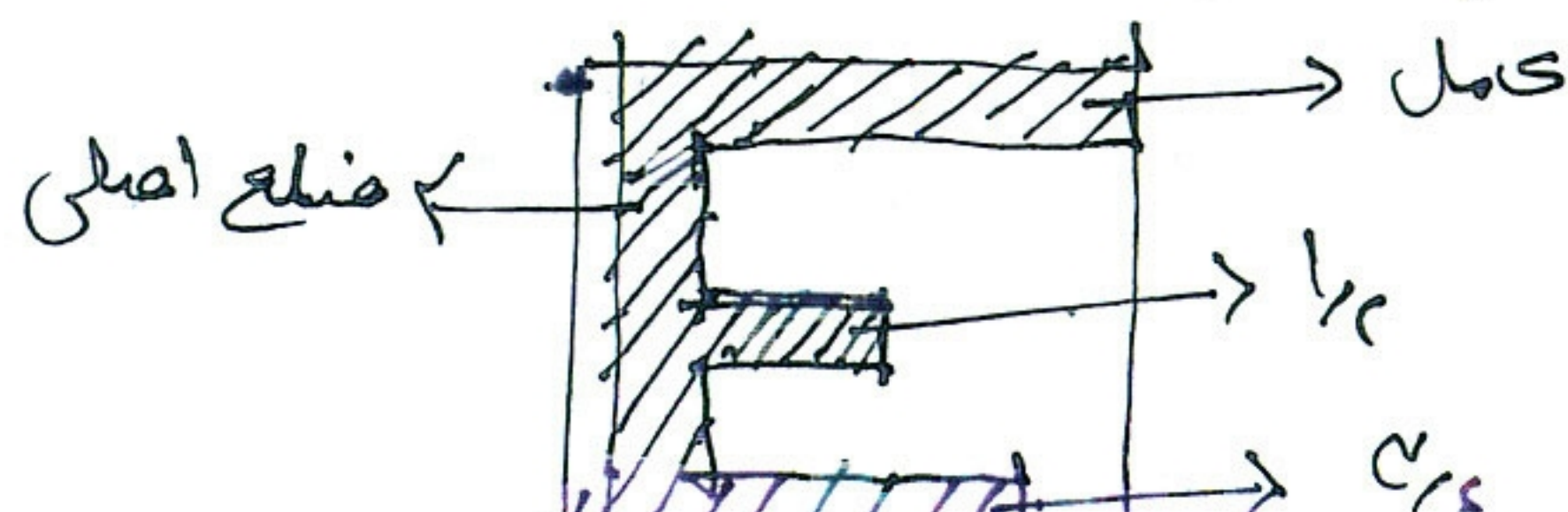
← بازش (شبکه)

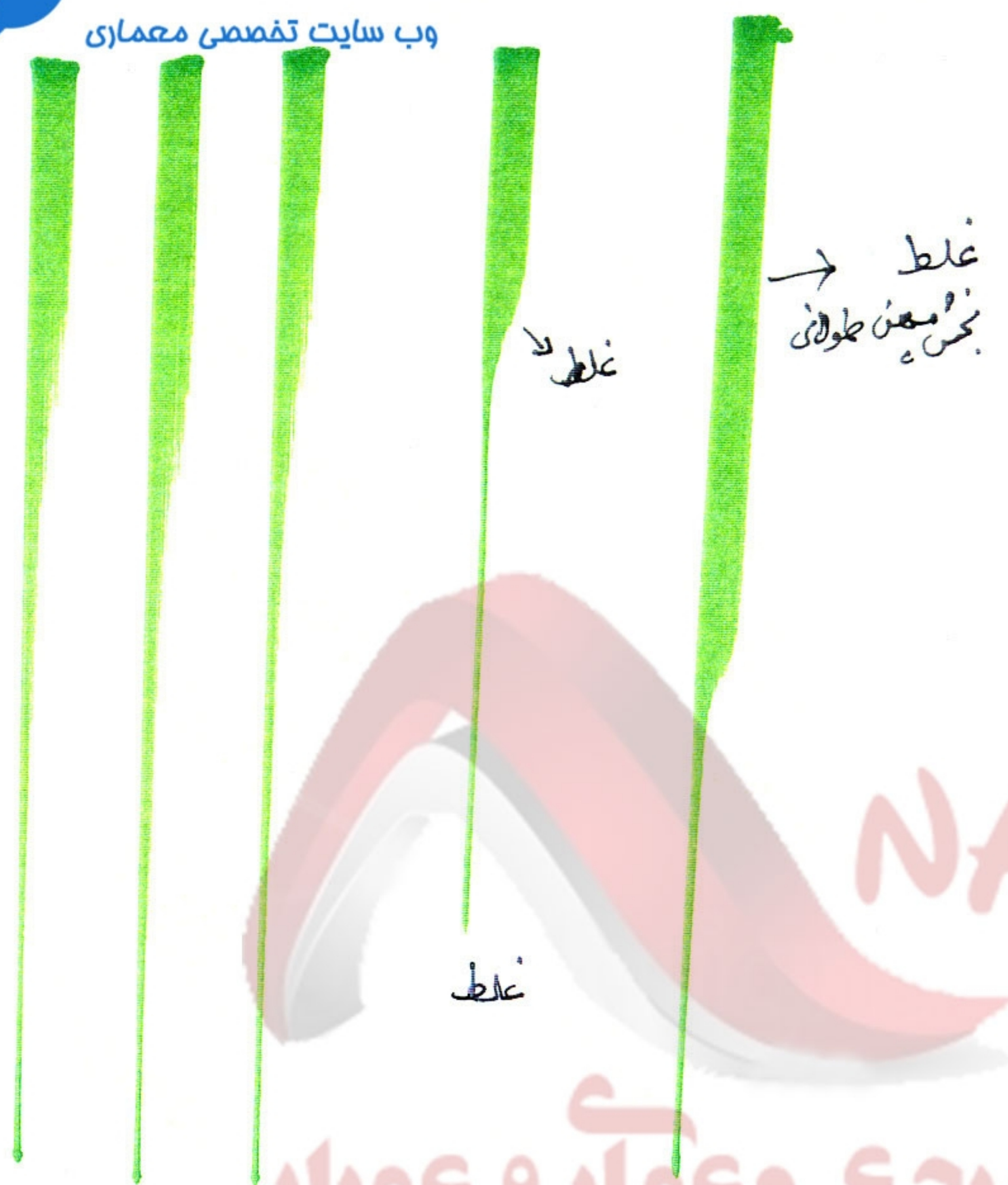
نیم بند ← موزائیک - بتنی با جی قالب

ب بند ← نیست - کاهگل - چمن کاری گیج ← زنگ یا گاهی موافق خطوط بند

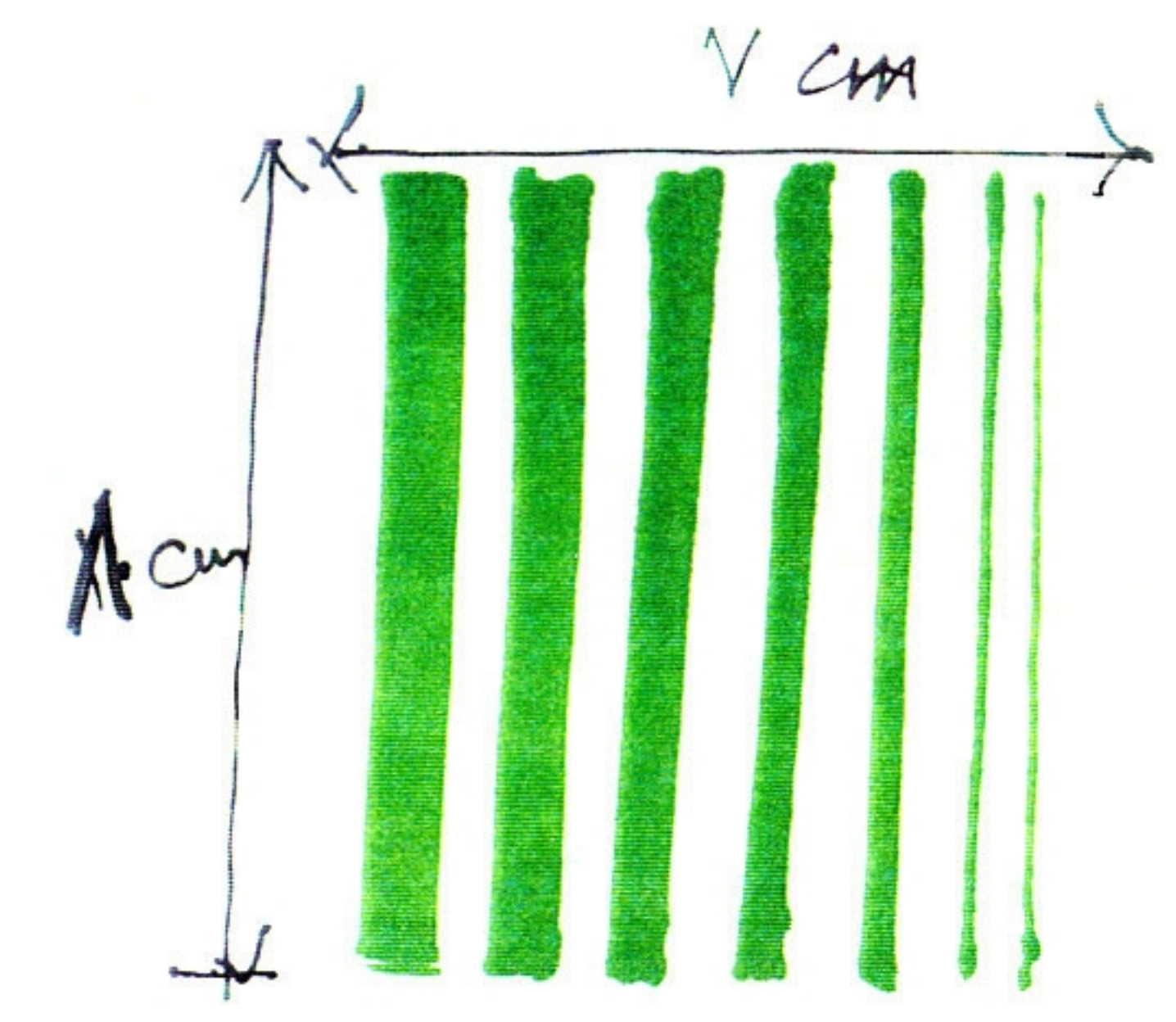
* محل ها متور خورده محل حرکت چشم پس: نباید تماماً پر شود.

حرکت چشم در نهایش مطوح: *

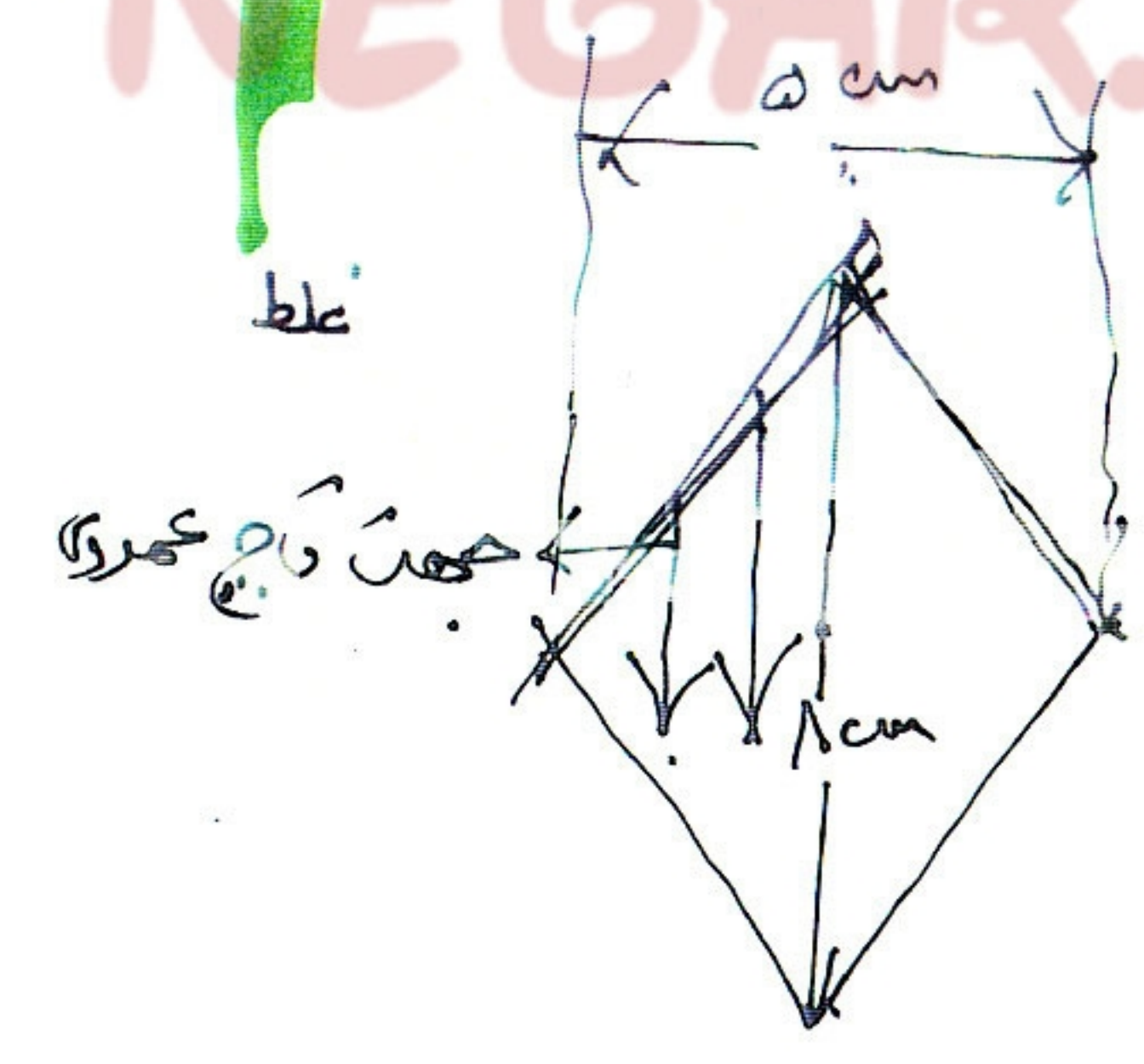




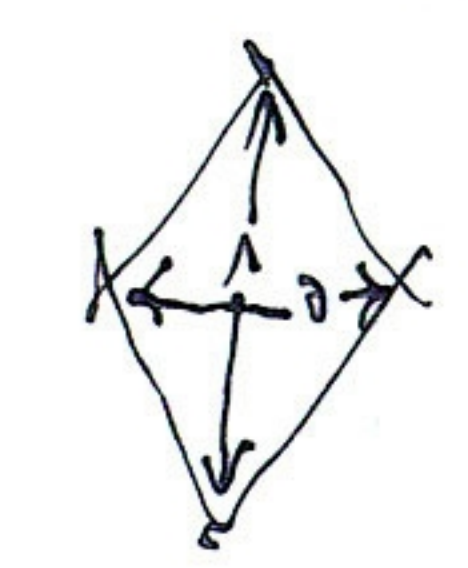
مرجع معمار و عمران



۱۲ مربع ۸x۷

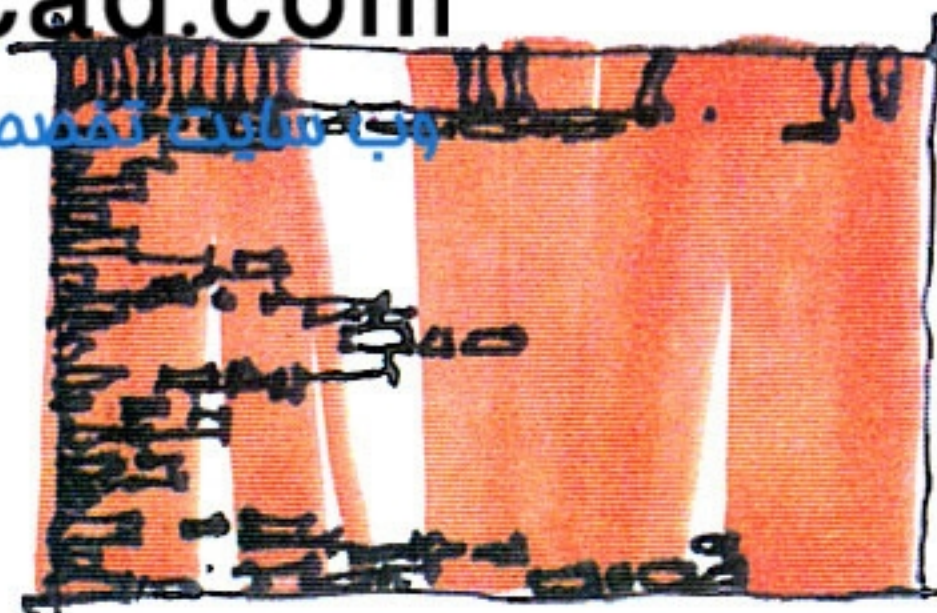


لبه ها مستوی تراشیده شده و رنگ یکدست باشد



نصف ۱

نصف ۳

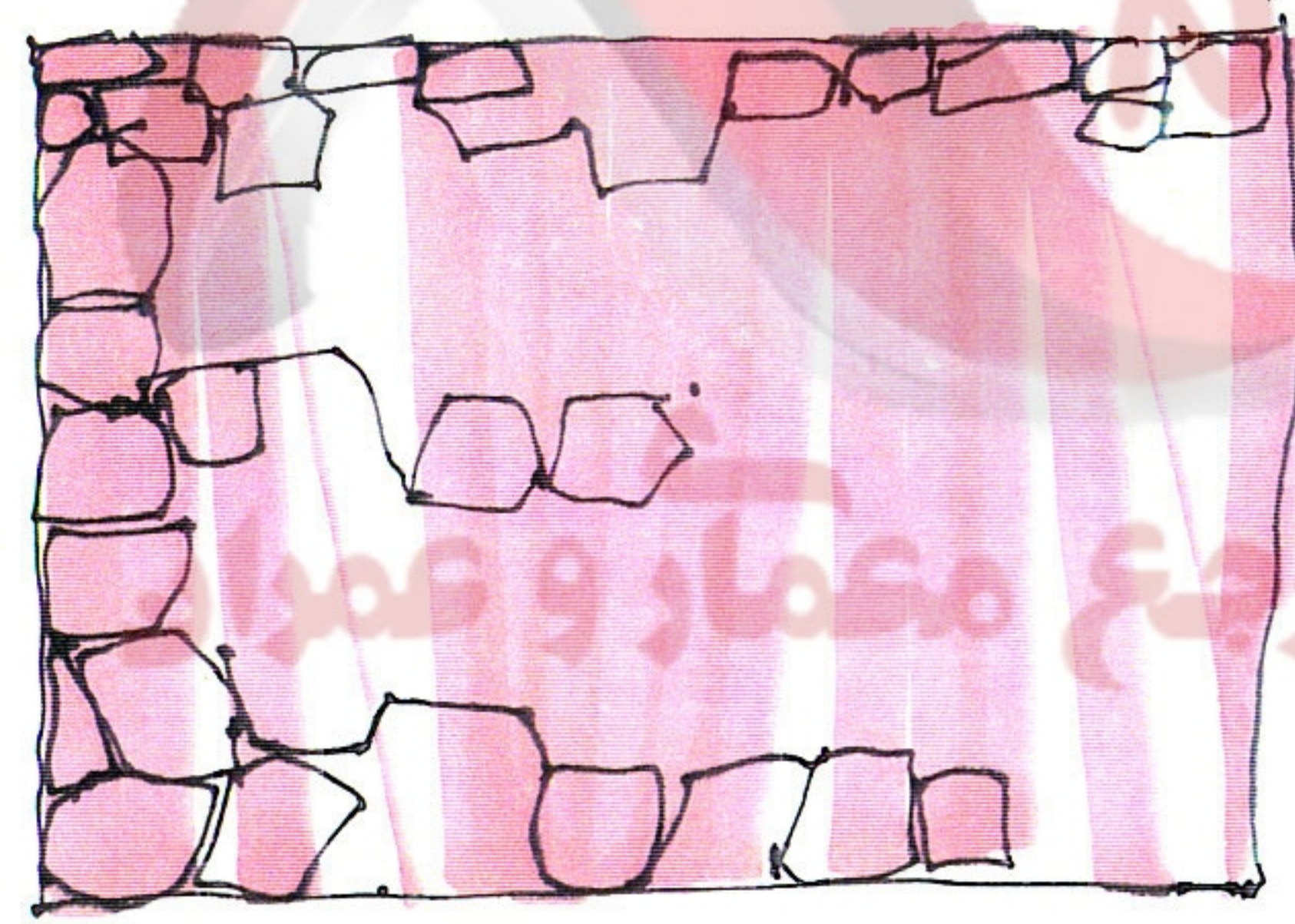


۲۹ : ۷۲۳ - ۷۳۲ - ۷۰۵ - ۹۷

آجر : * حدوداً دو قسمت بالا یک به دور دیواره حینی
* ضلع اصلی تا کنو بیستتری نبه زردار.

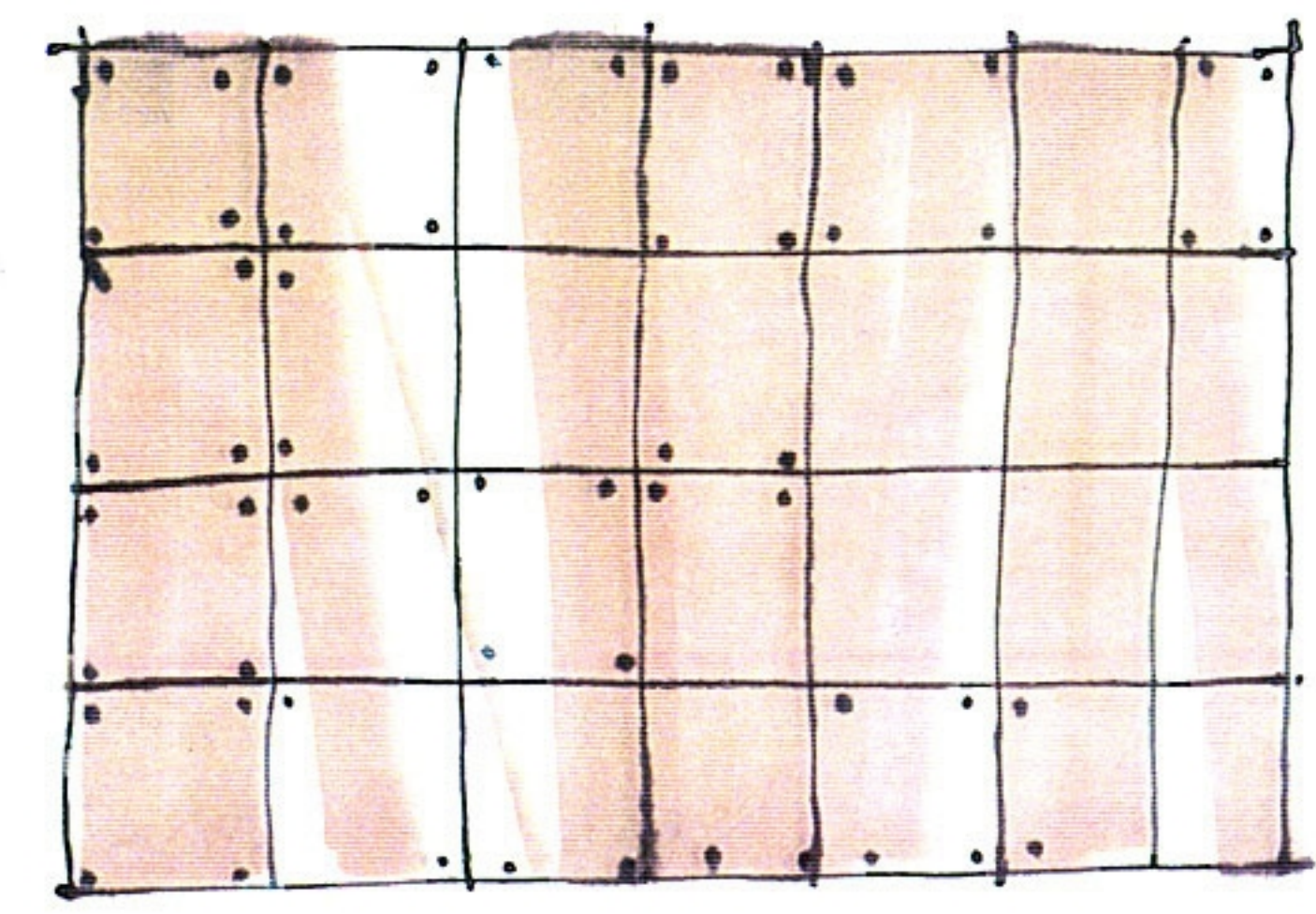
* از نزدیک به دور رنگ ها سرد تری شود
* جزئیات از نزدیک به دور کم شود.

* اول مصالح کشیده شود - بعداً رنگ گذاری
* رعایت مقیاس در ترسیم مصالح زیاده مهم نیست



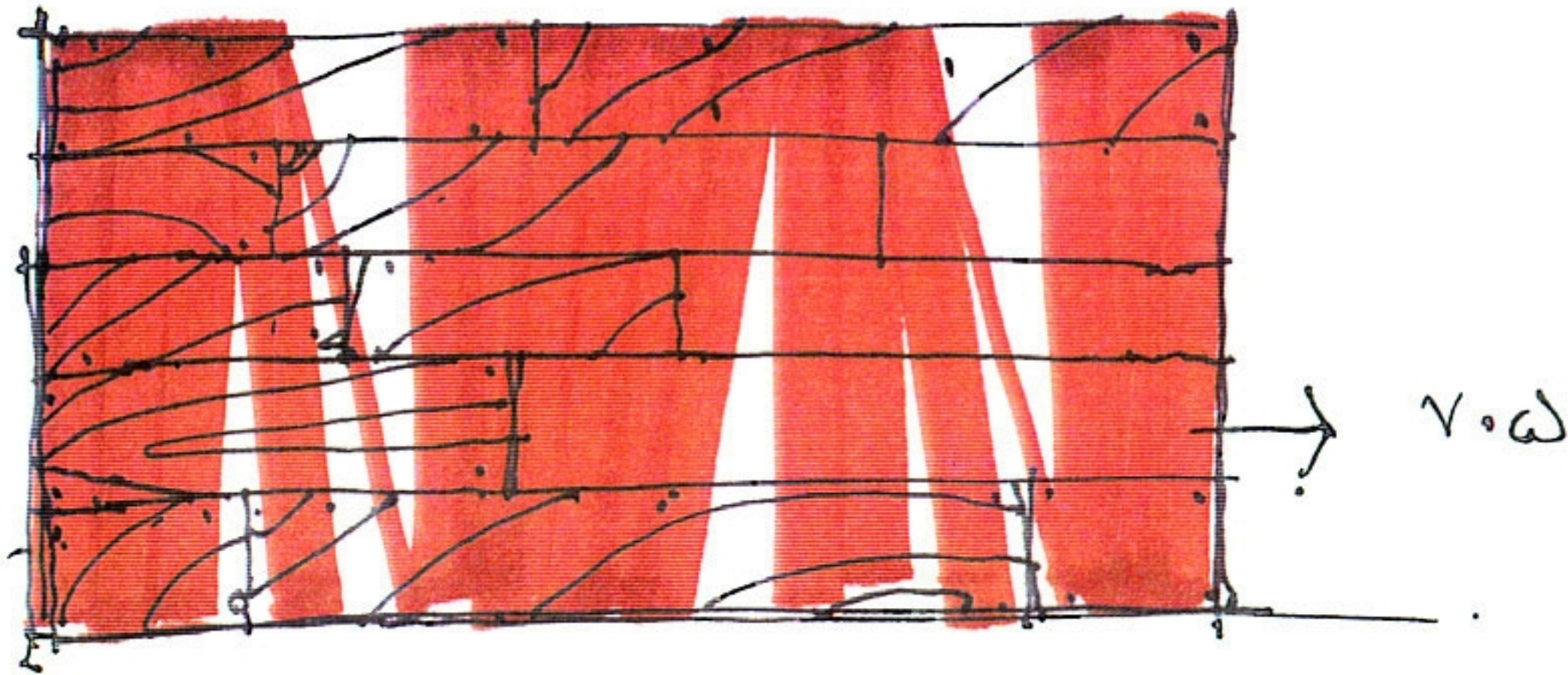
۷۳۴ و ۲۰۰

سنگ : * سنگ های بزرگتر پایین دیوار
* بعد از کشیدن F کمی صبر کنید خشک شود

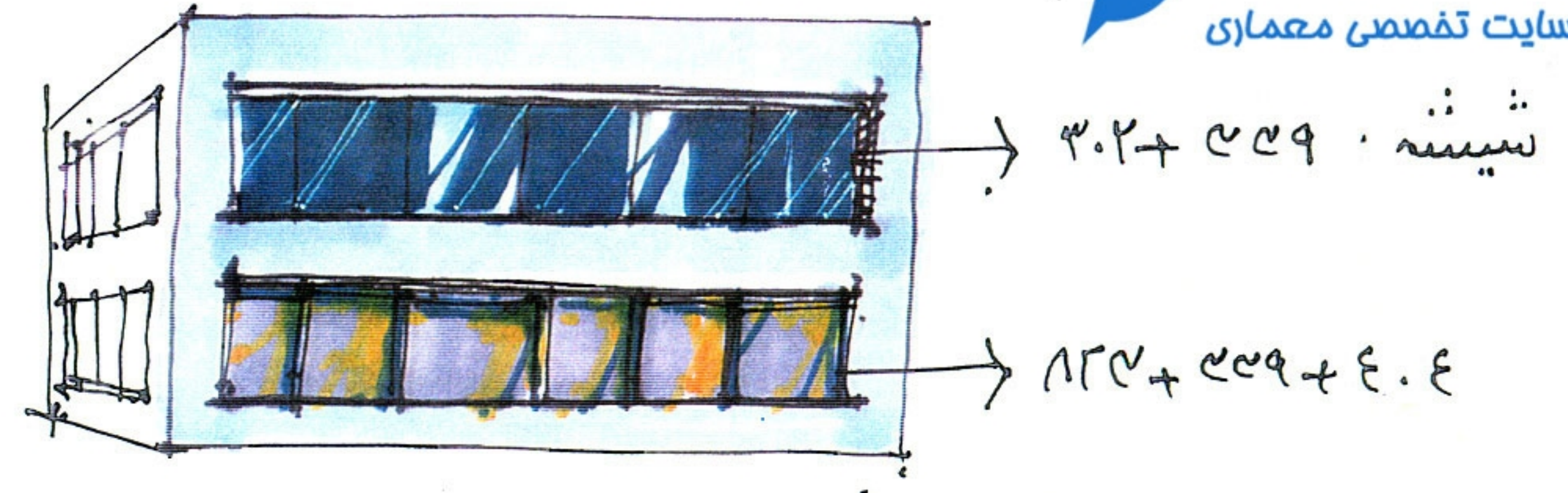


W.03

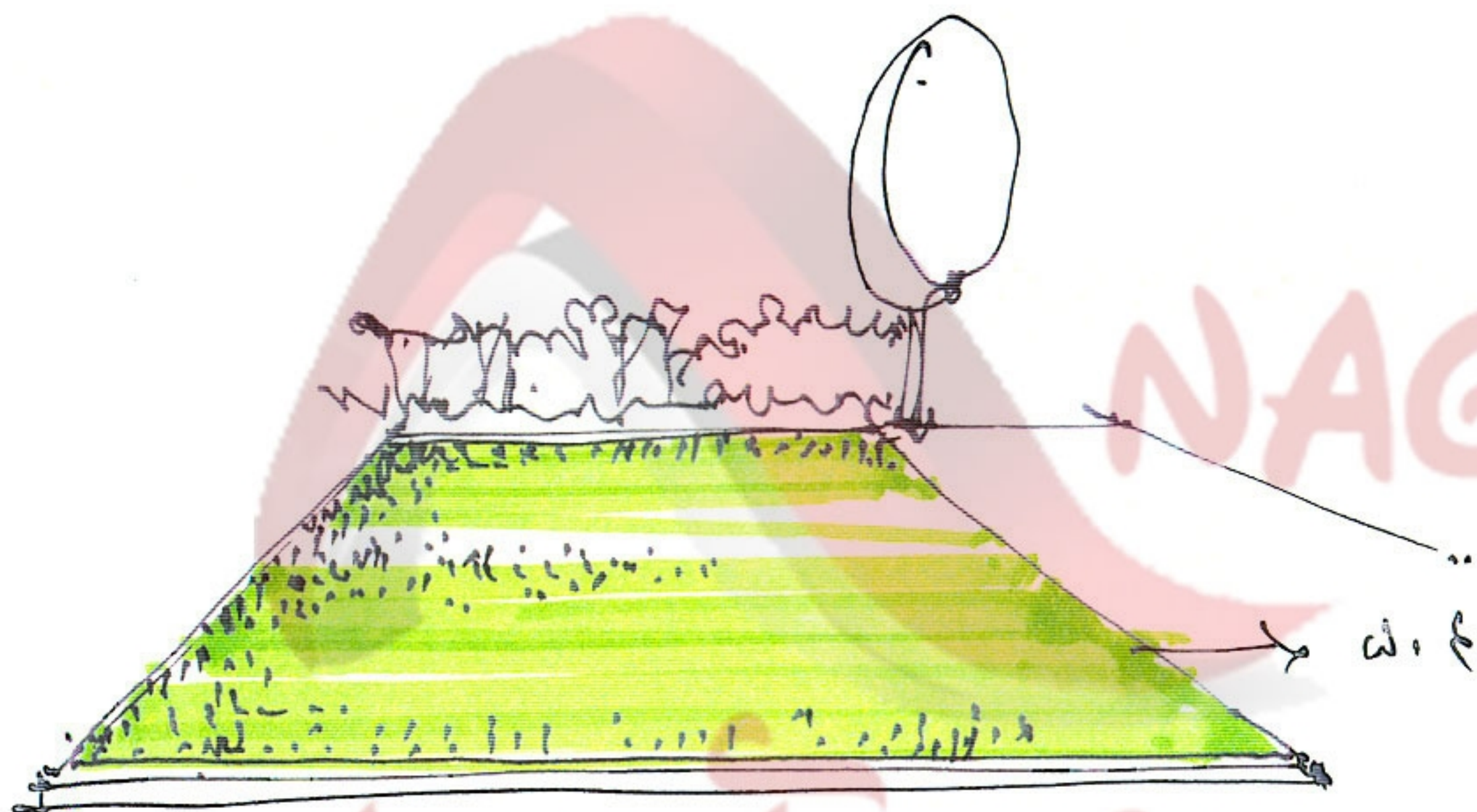
بتن :



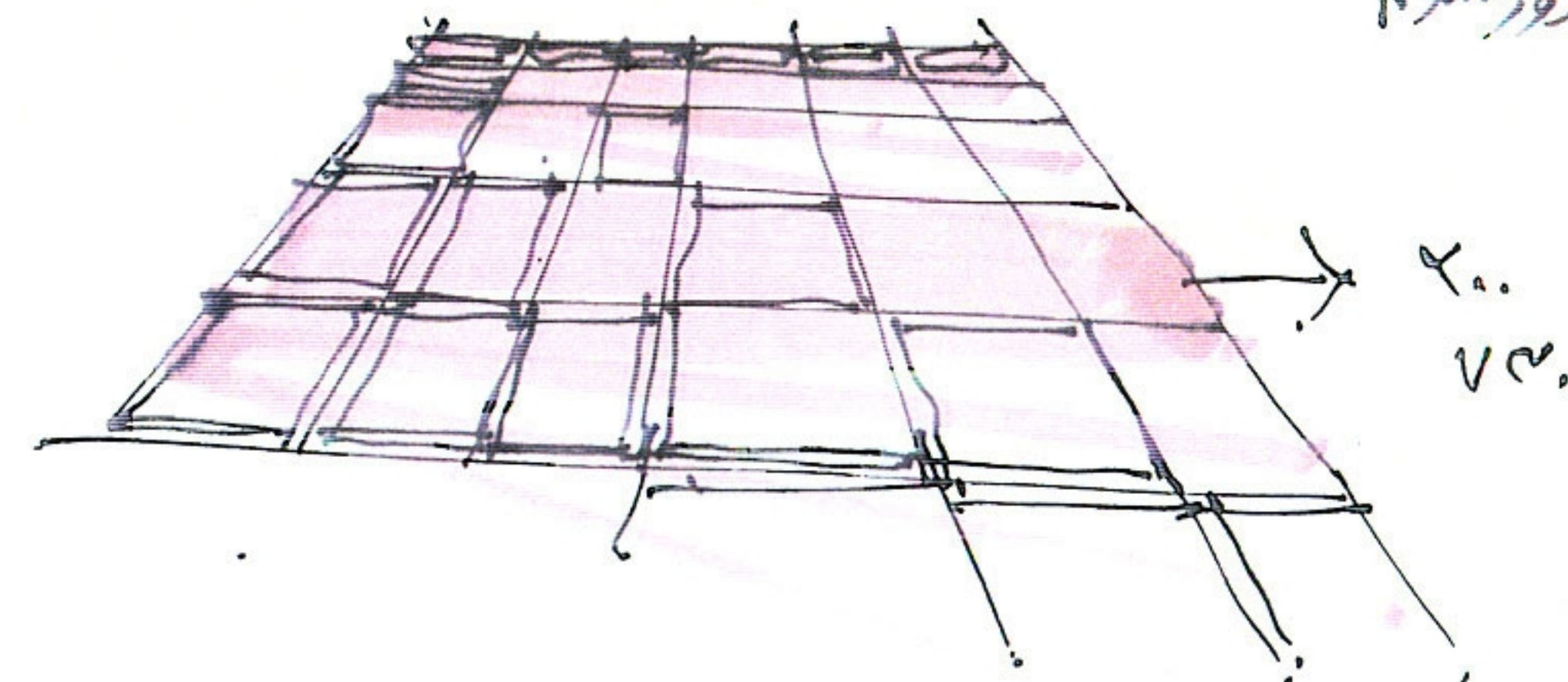
چوب



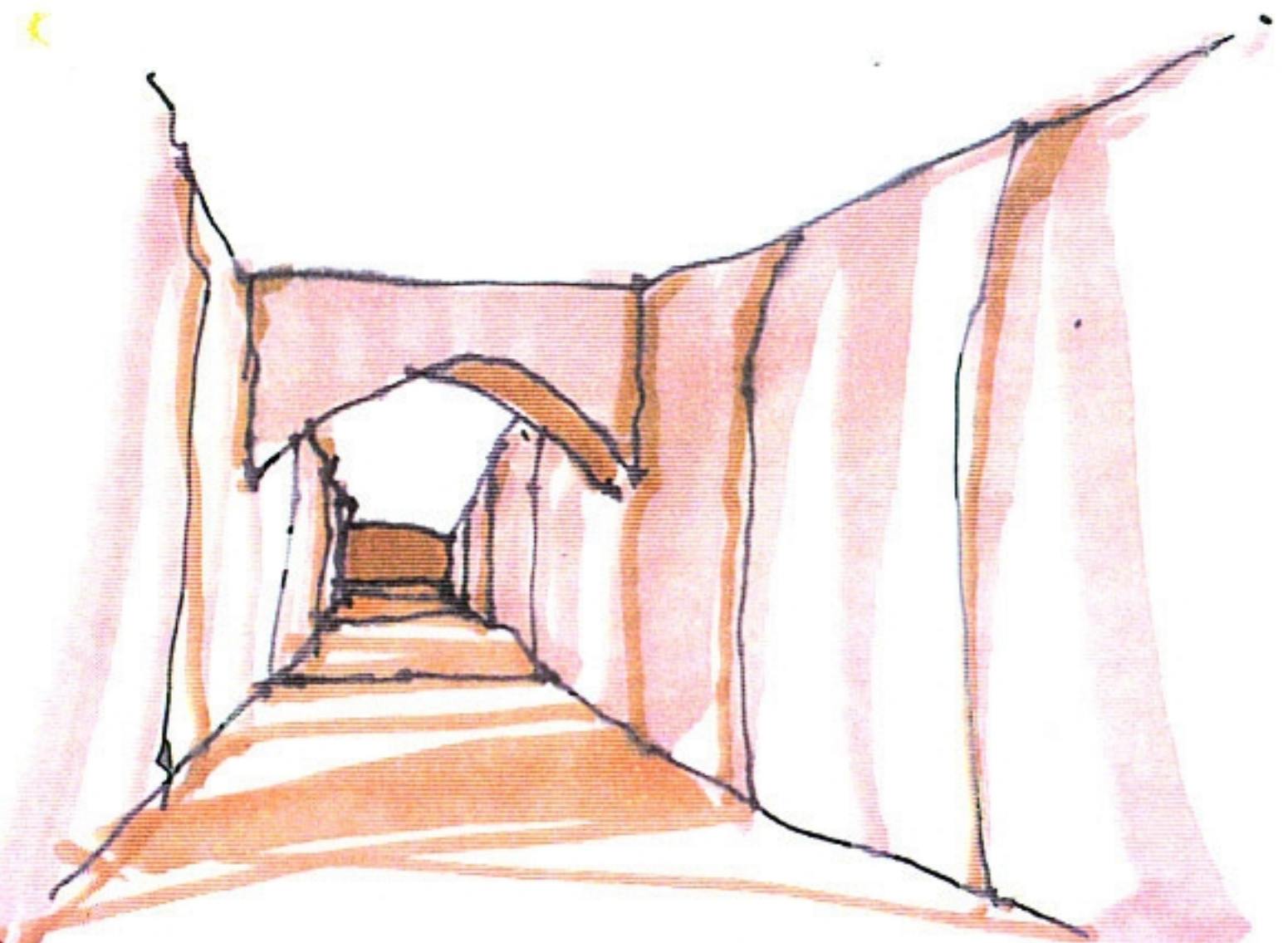
* در پر سپیکترهای خارجی از رنگهای سرد ۳۳۹ - ۱۲۴ استفاده کنید
* در پر سپیکترهای داخلی از رنگهای گرمی روشن مانند ۳۴۱ - ۷۴۰ - ۳۰۲ استفاده کنید



چمن

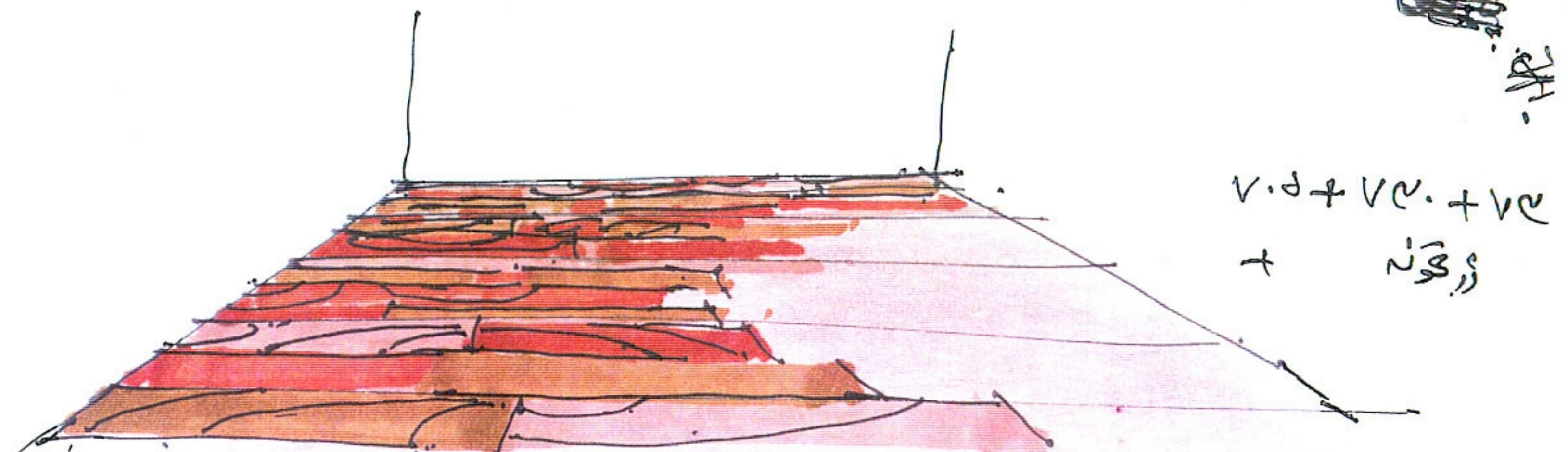


سوزانیک
خط بند از نزدیک به دور مرکز



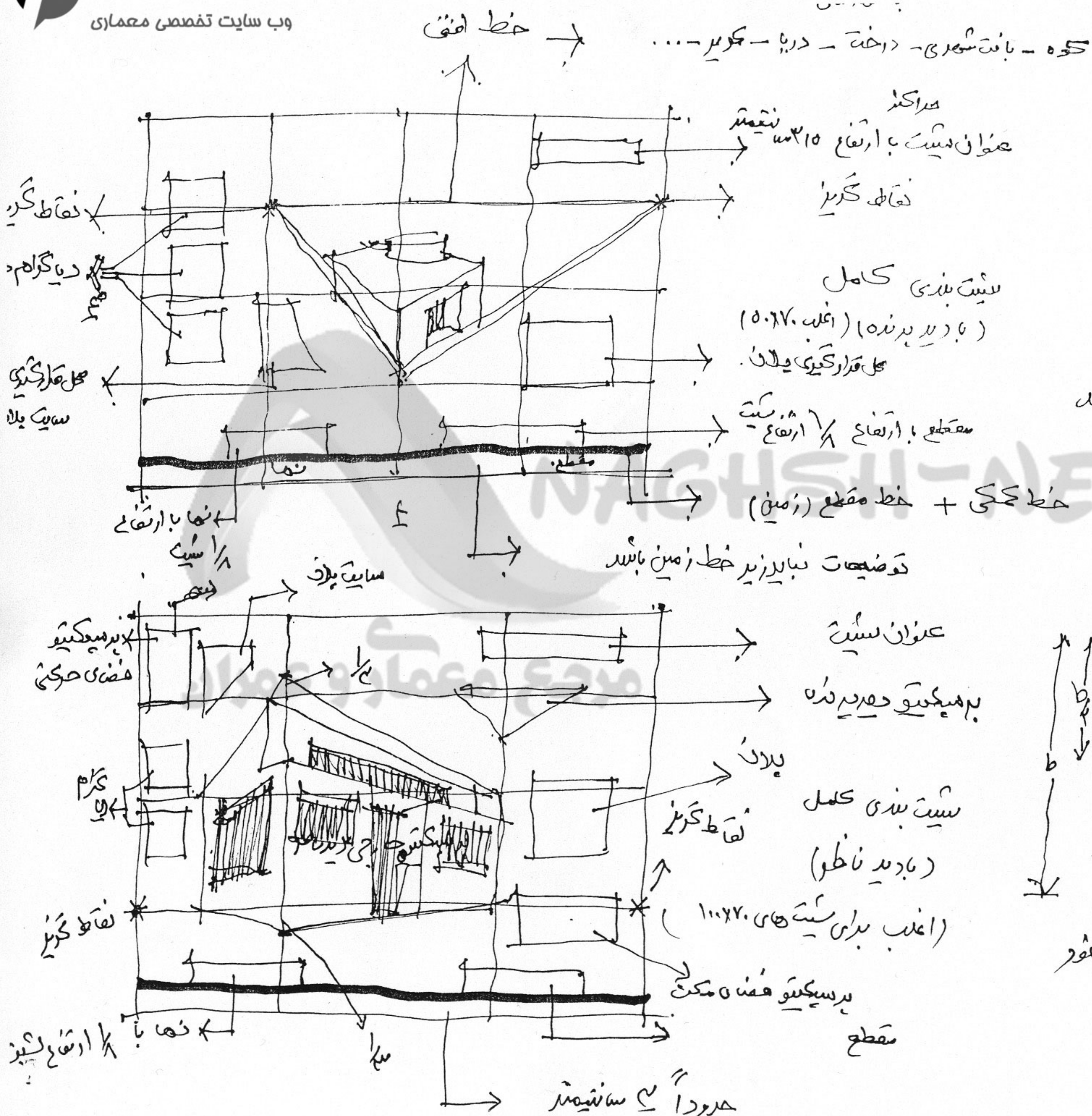
ک هگل

۷۷۰ + ۷۷۰

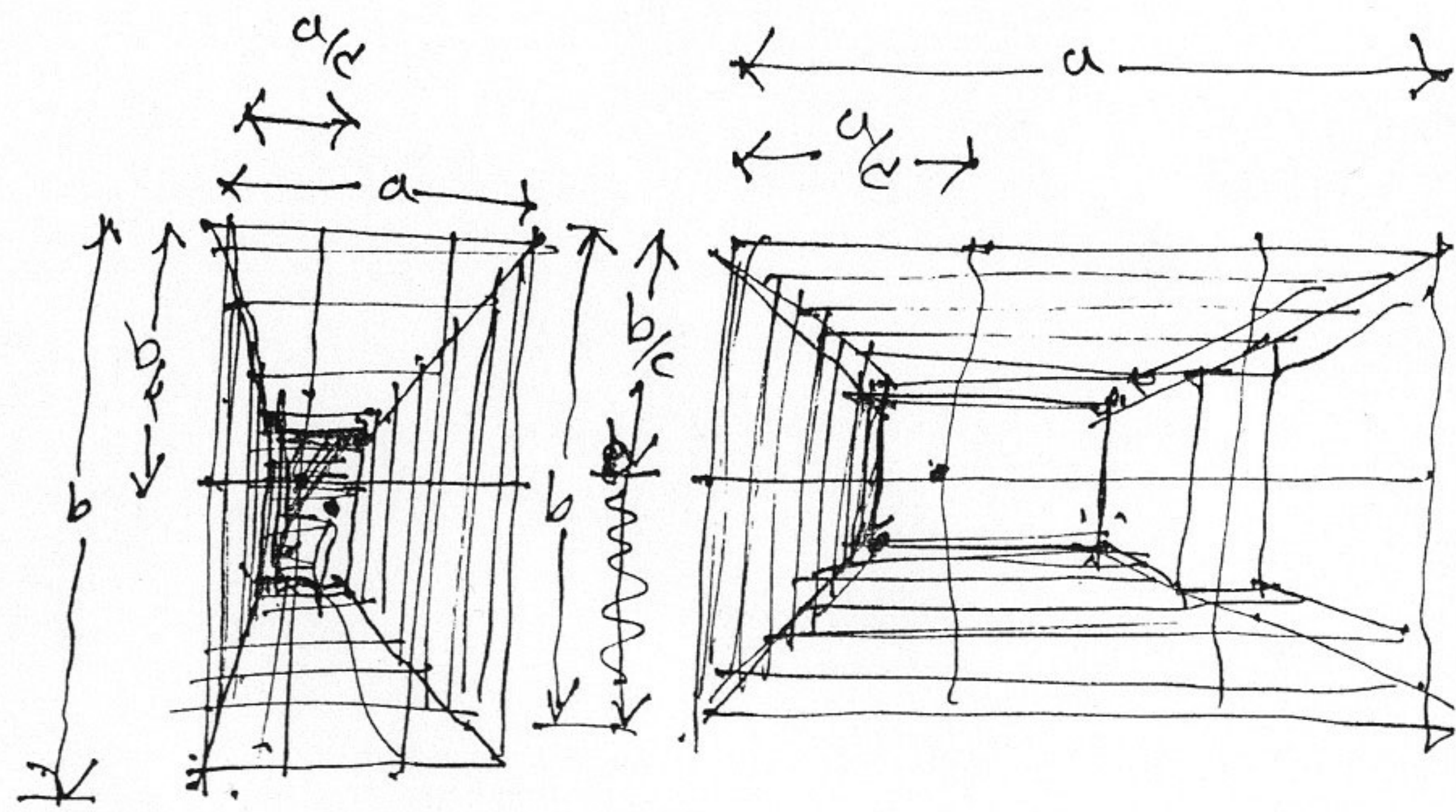


HDF
۷۰۵ + ۷۷۰ + ۷۷۰
+ رنگ

مرجع معمار و عمران



دیاگرام ها و ساین پلان و پرسپکتیو
دیدیده با دید به طریقی هندسه را به هم وصل کردند
(آب - آسمان - درخت ...)
اتصال آنها و مقطع سیت پلان و پلان
* خطوط گرافیکی در کار سیت بندی ممنوع می باشد



* بنابر سلیقه می توانید یک نوع سیت بندی را برای خود

مراحل ترسیم پرسپکتیو دید پرنده

۱. مشخص کردن پلان
(با مشخص کردن ابعاد)

۲. مدولار کردن پلان

۳. ترسیم منایک پرسپکتیو

قابلیت هرینه سازی دارند

ضلع بلند منایک پنجمای اصلی

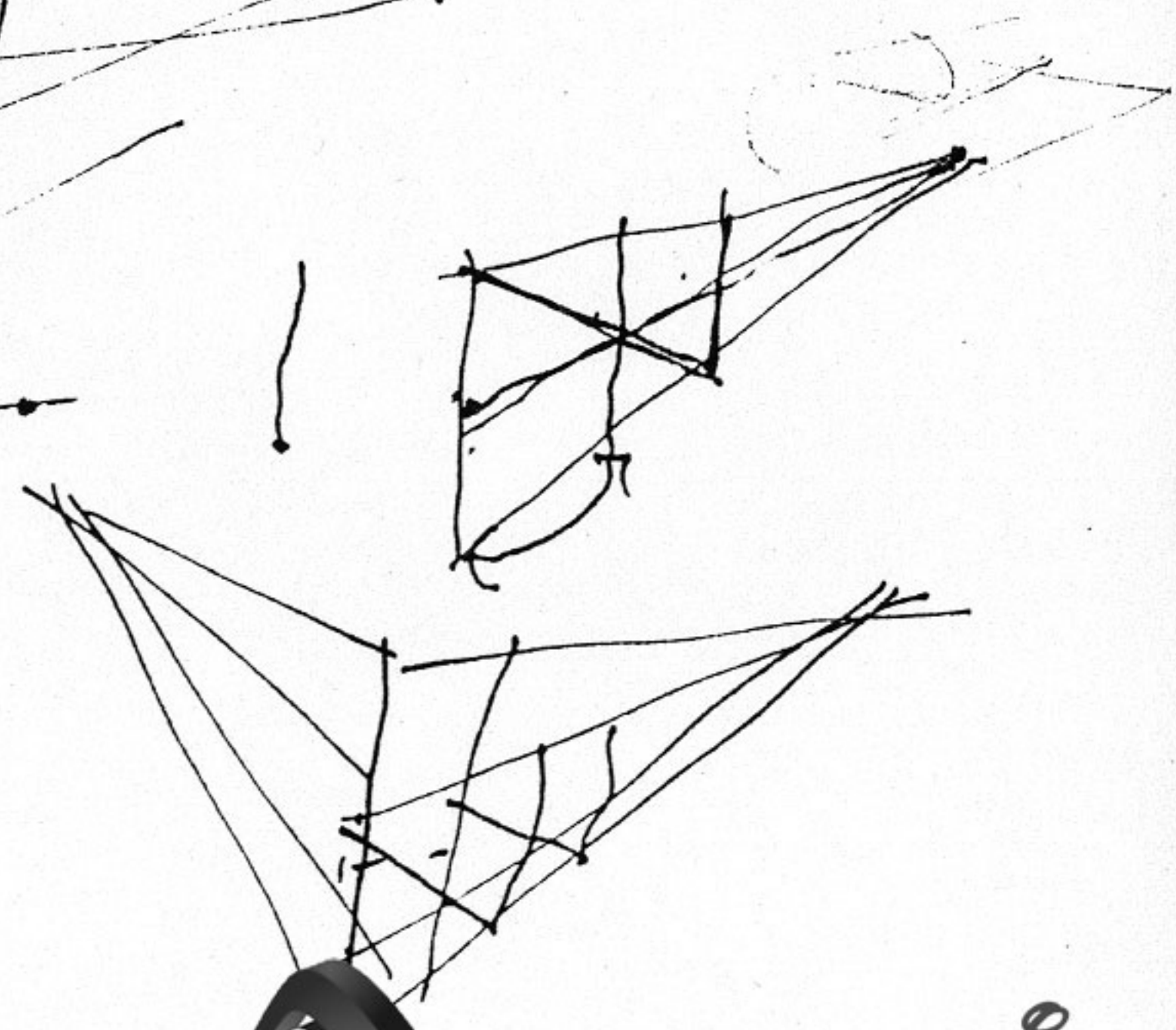
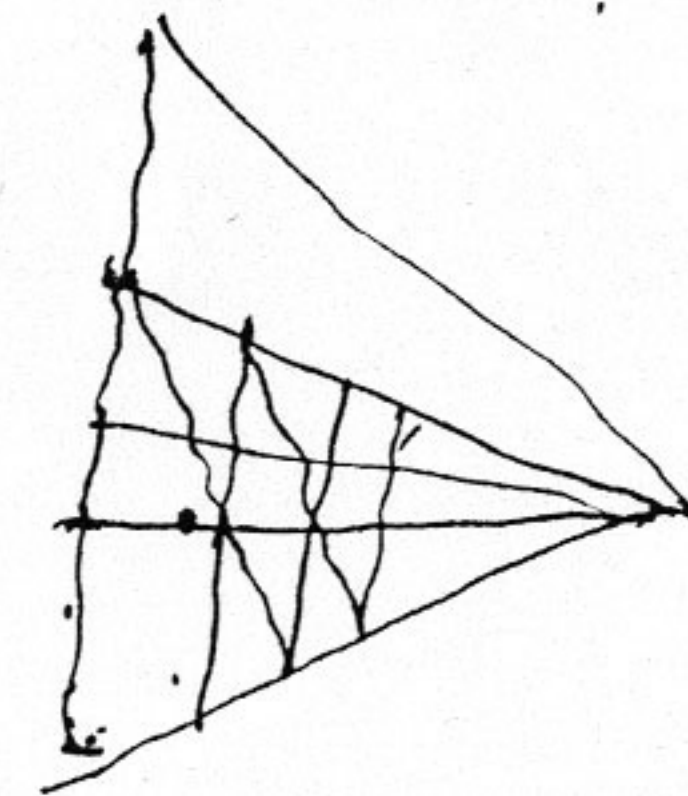
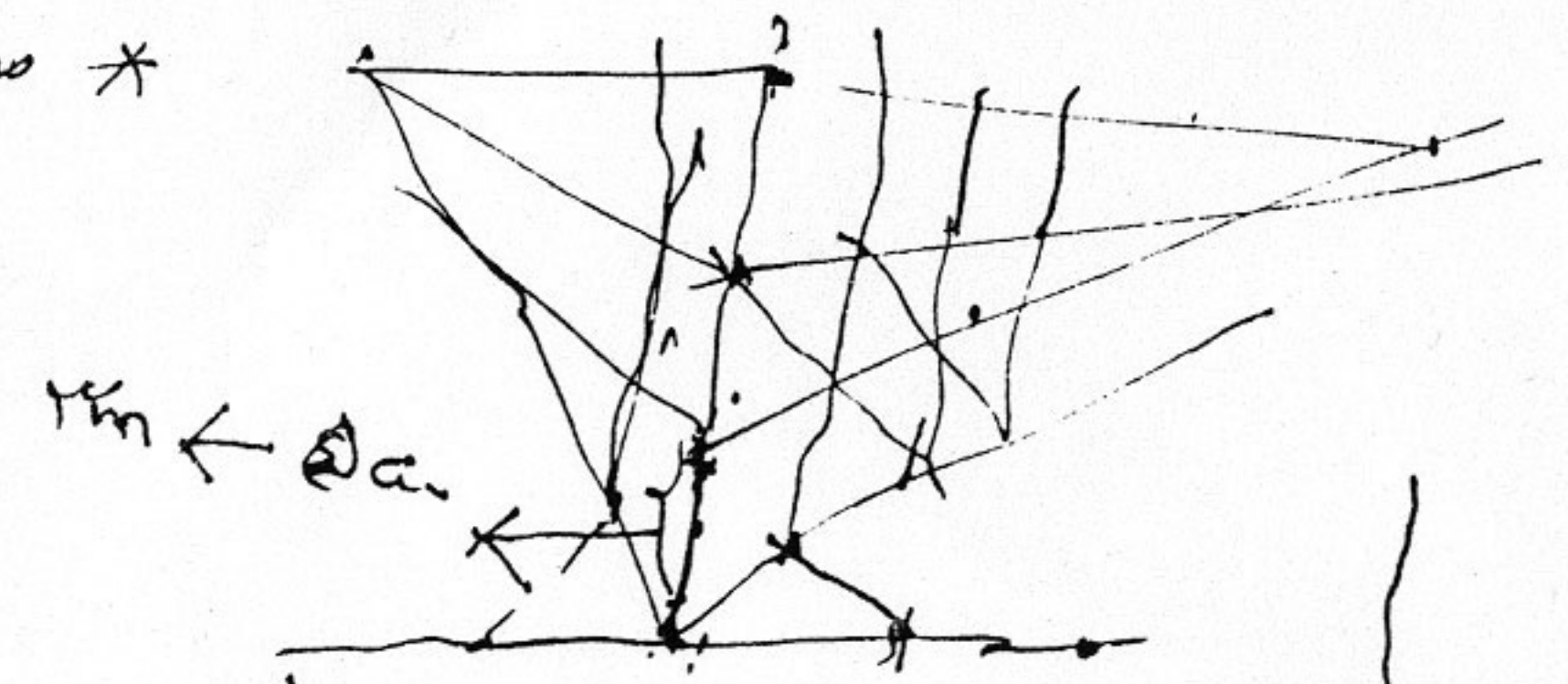
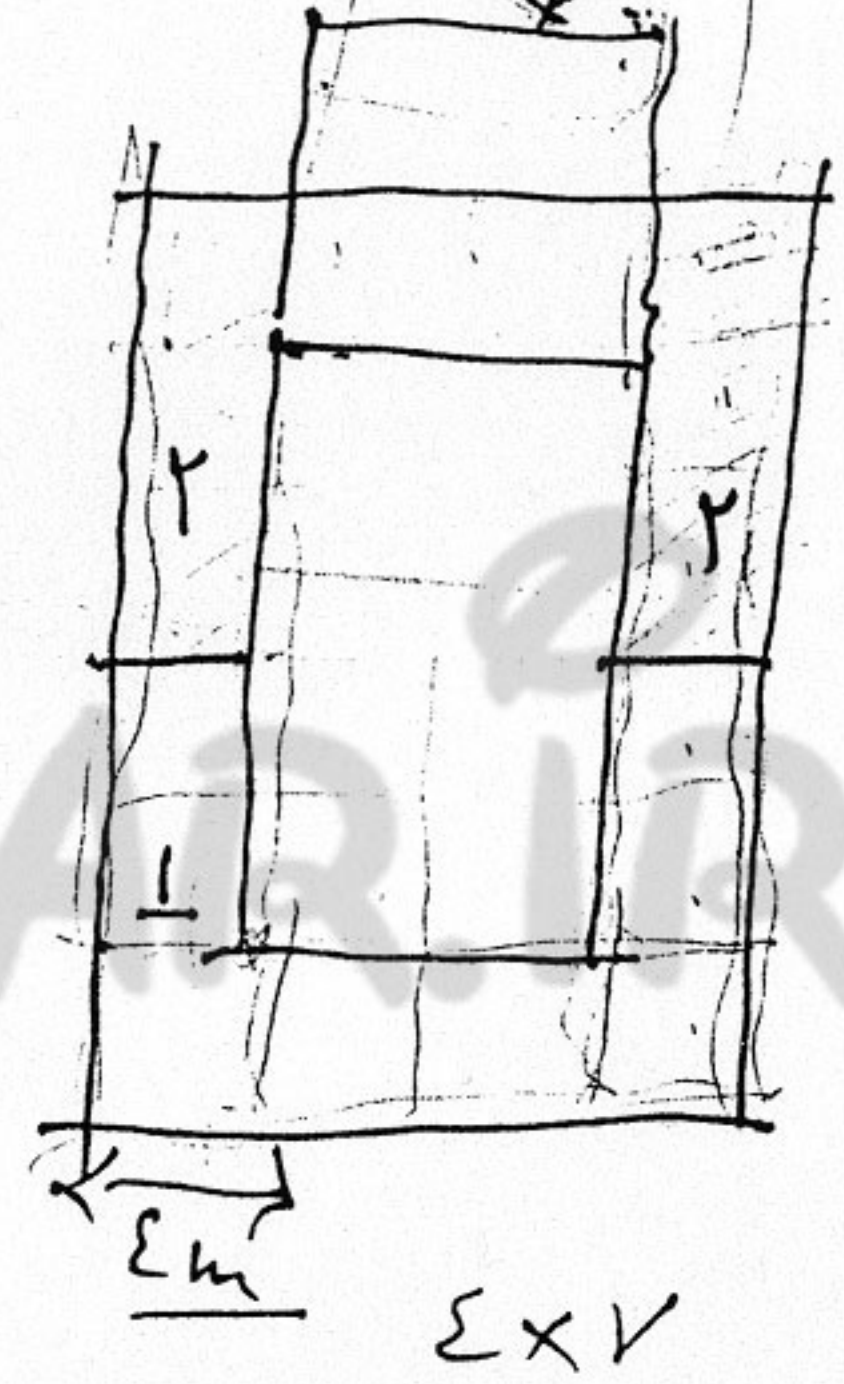
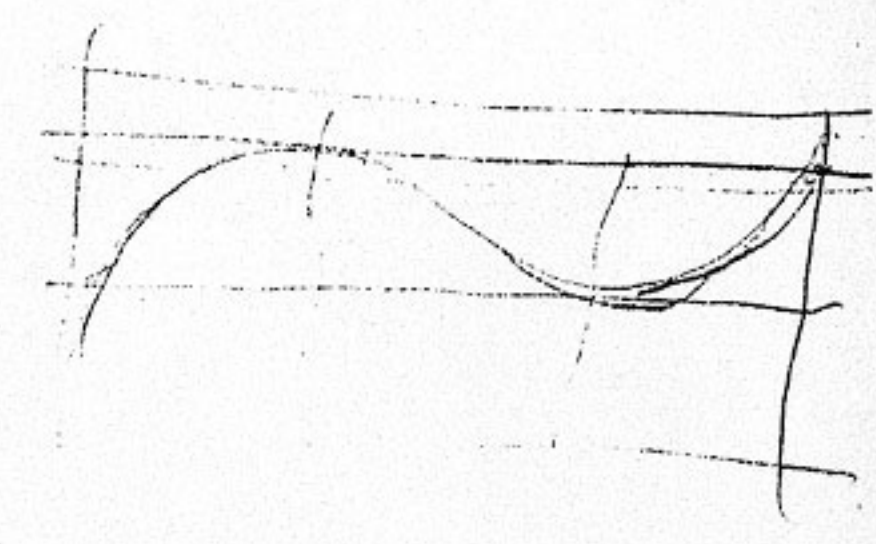
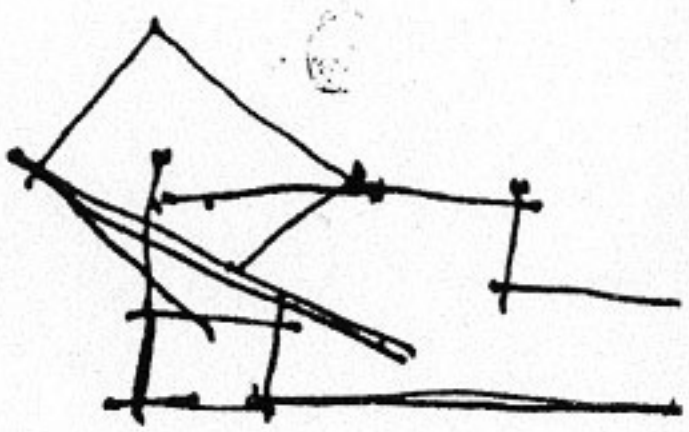
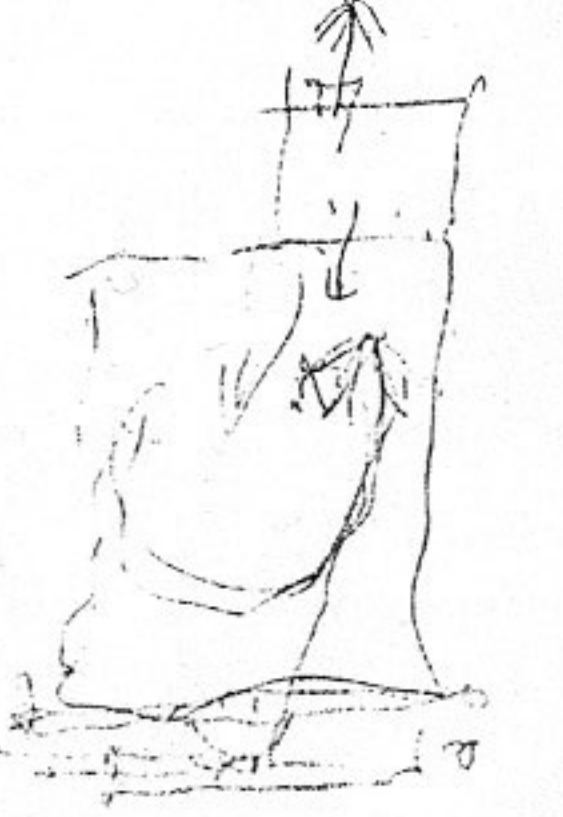
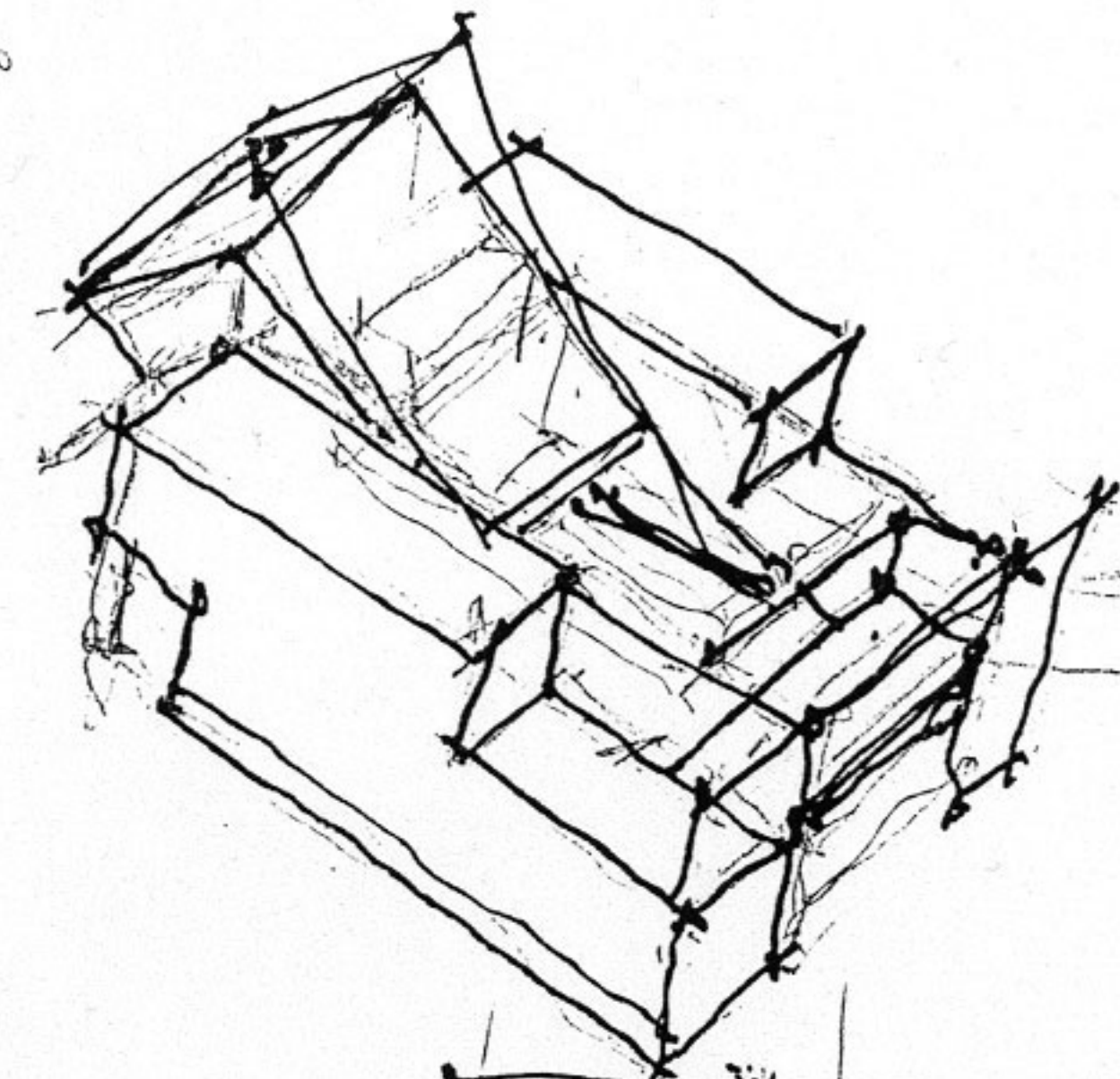
* پرسپکتیو را از سمتی بکشید که جزئیات بیشتری دیده شود (از سمت کوتاه قدم)

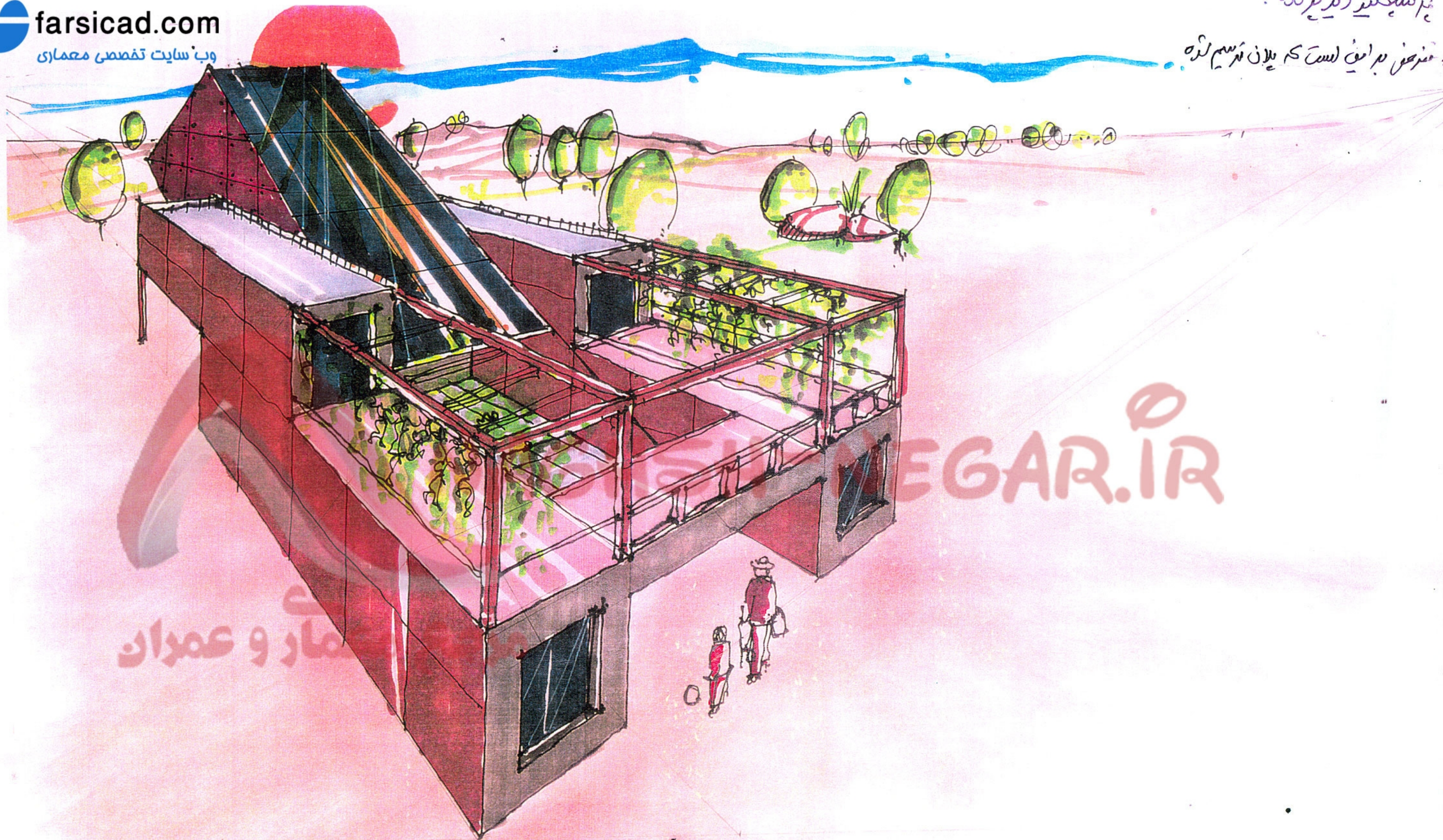
* روی کنج اصلی اندازه لی را به عنوان ارتفاع همه مشخص کرده ← ارتفاع طبقه را به سمت

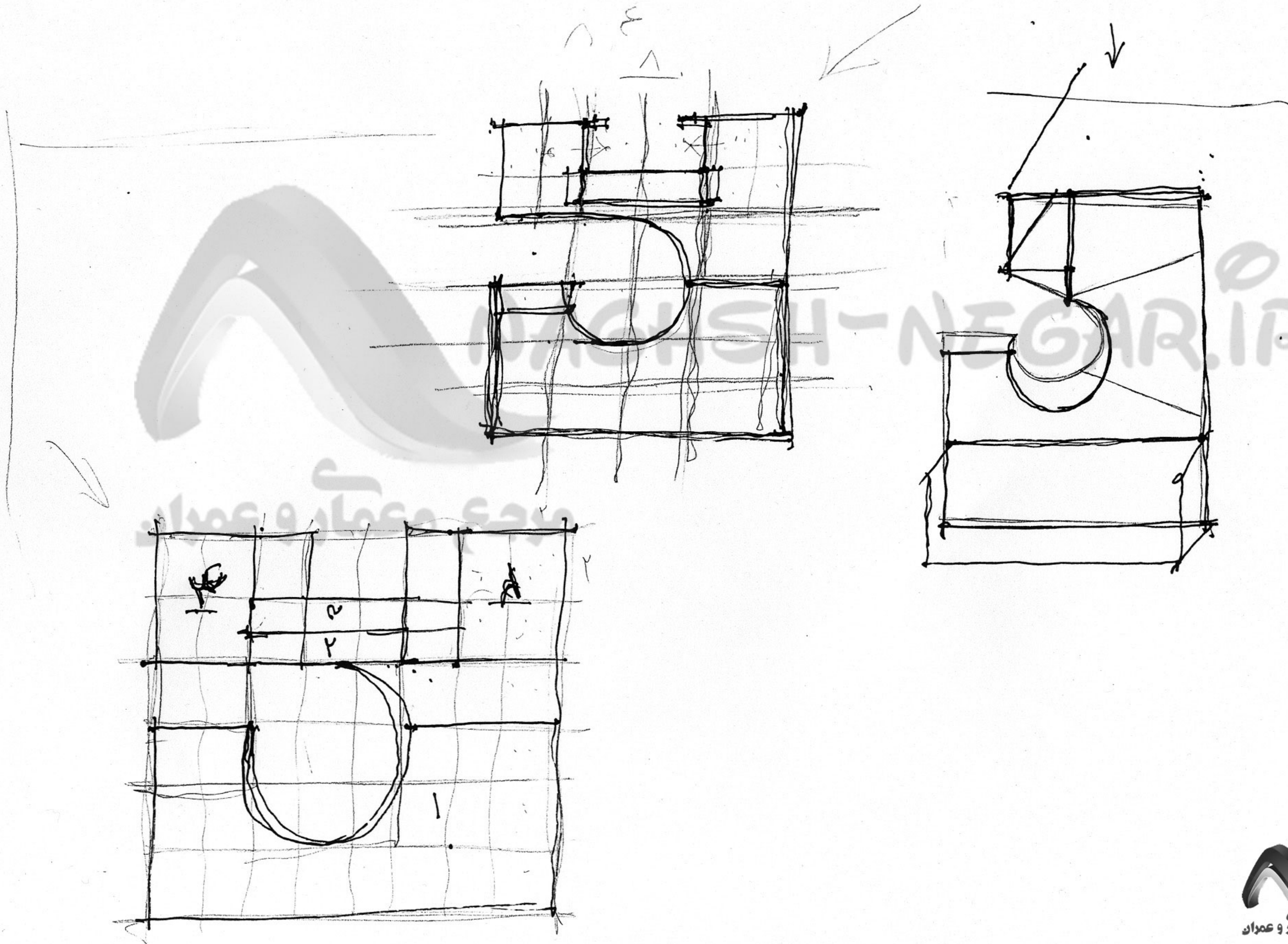
* شبکه سه بعدی مدولار ترسیم کنید

* مشخص کردن بام از طبقه بالایی

مرجع معمار و عمران







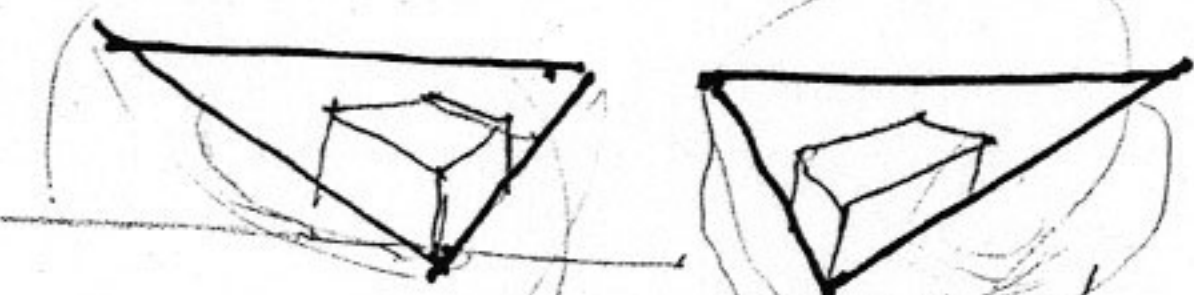
۱. اوله میلان راصورلاری کینیم.

در مثال پایین اندازه هر مربع ۵×۵ متر باشد.

* انتخاب زاویه.

کتا پرسپکتیو

نیت بندی



۲. * عدم بقدری ترسیم شبکه سه بقدری

در مثال ۲، ۳، ۴، ۵؛ مکعب های ۵×۵×۵

۳. * انتخاب ارتفاع چشمی برای ارتفاع مکعب → ۹ ارتفاع مکعب

۴ همیشه سقف طبقات را از بالا به پایین مشخص می کنیم.

کاغذ

واقعیت

۹

۵

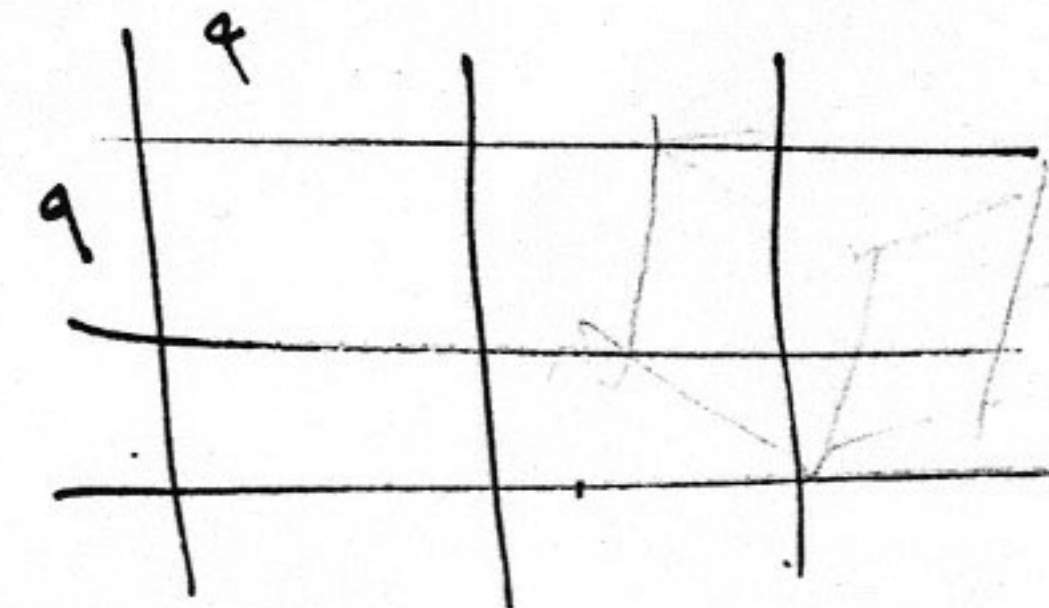
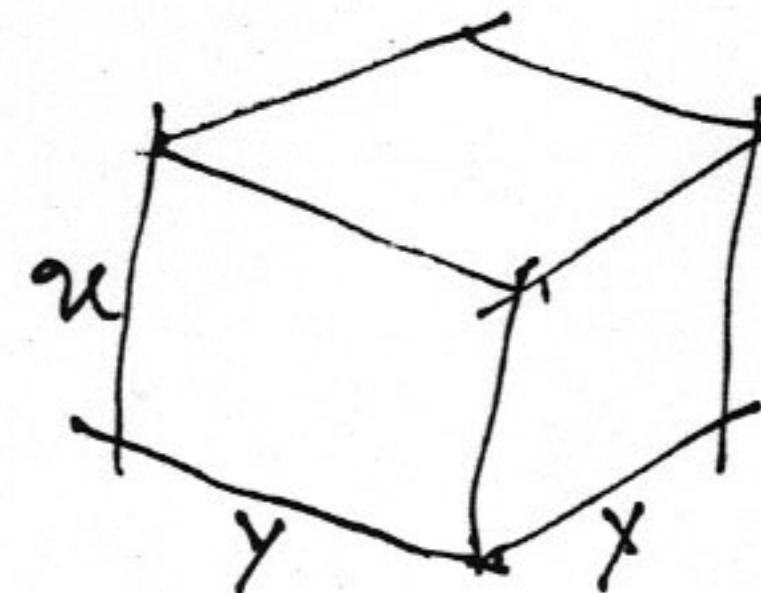
۹

۳

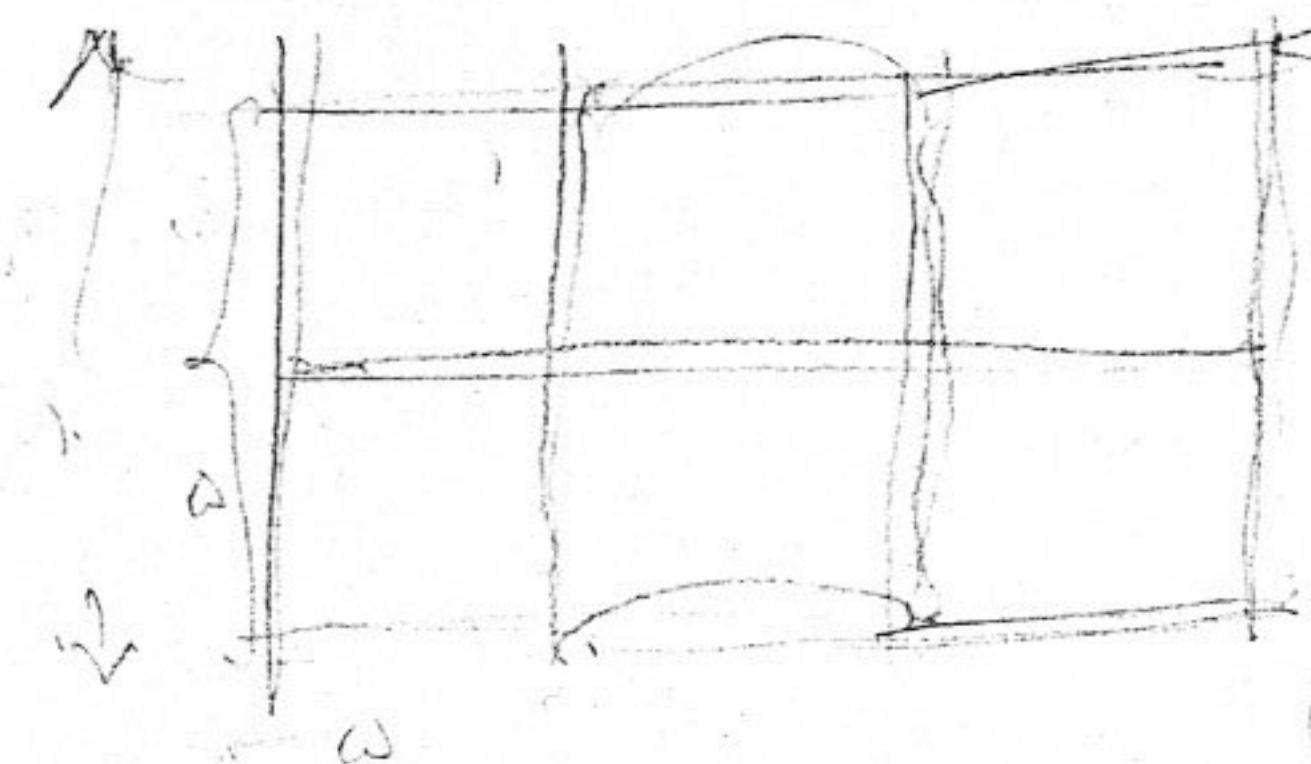
مجهول

$$K = \frac{a \times b}{c}$$

$$K = \frac{\text{عرض صرولار واقعیت} \times \text{ارتفاع کاغذ}}{\text{ارتفاع طبقات در واقعیت}}$$



۵



پرسپکتیو دید پرنده

خط افق تعریف شده

عنوان سایت
حد اکثر ۳۱۵ سانتیمتر

تهیه: دو برقی A3 پرسپکتیو رنگ شده

دو برقی A3 سایت بندی طراحی شده

پلان

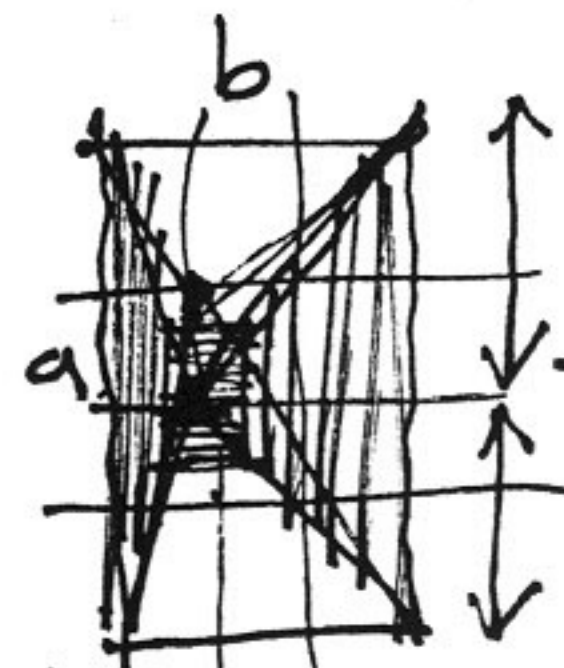
نما و مقطع با ارتفاع ۱/۱ سایت

سایت پلان

خط زمین (مقطع)

a

b



پرسپکتیو حرکتی



پرسپکتیو هوایی

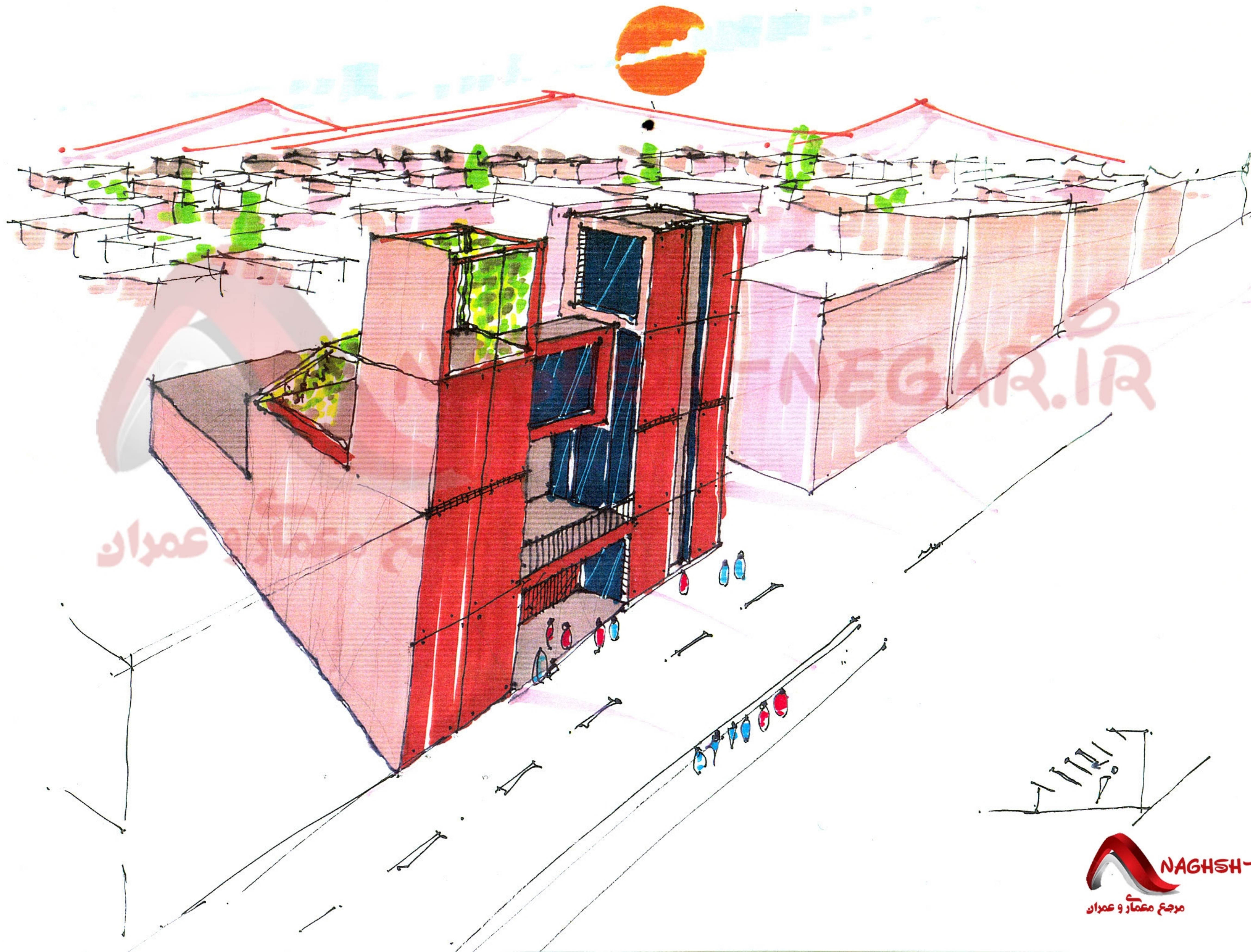
نما و مقطع

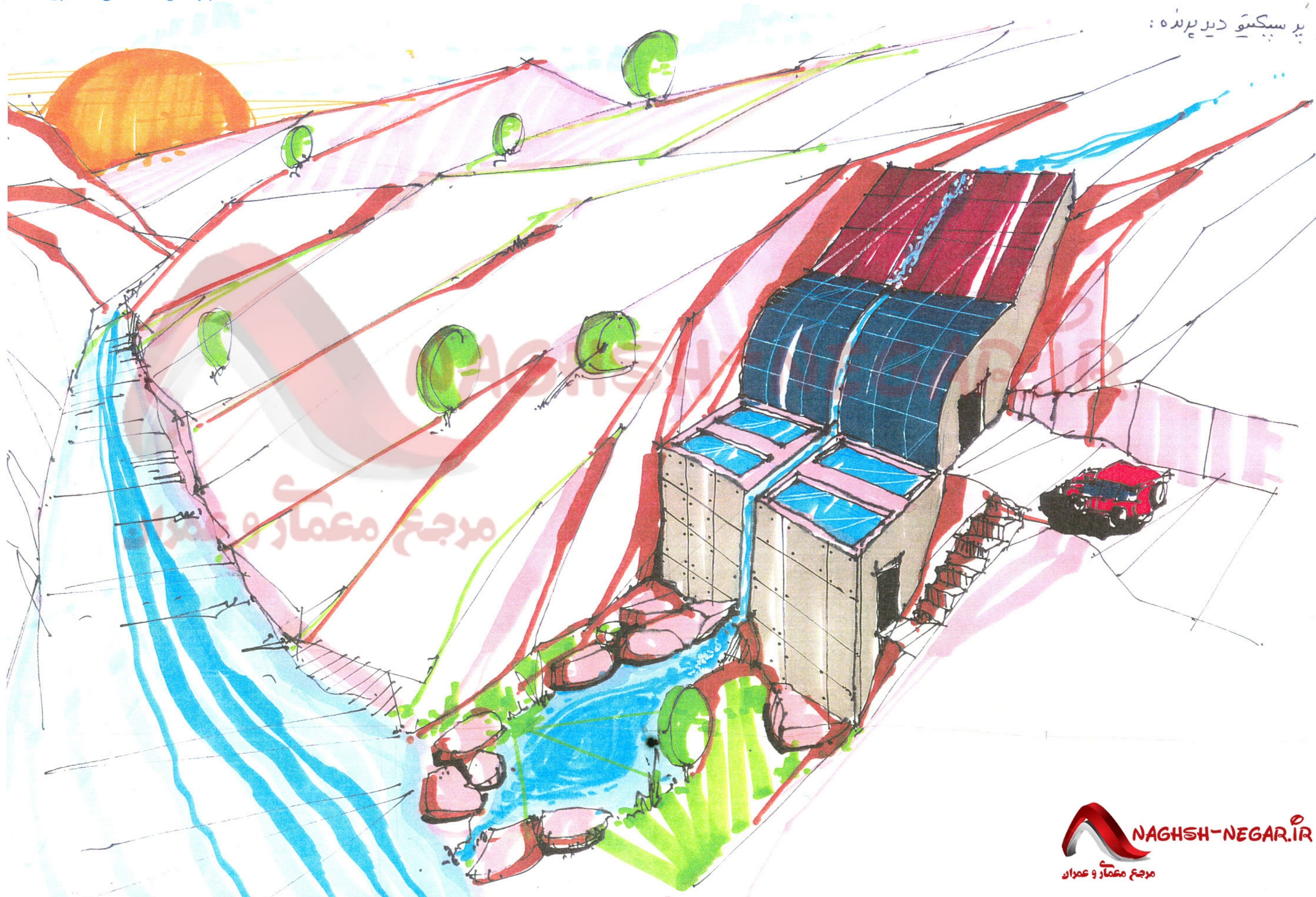
دید گرام

دید گرام

۱/۲

پرسپکتیو





پوشش گیاهی :

درخت : پرسپکتیو دید پرنده :

* نقطه شروع از بالا

* تنه کوتاه

* تنوع کم

نما :

* تنوع درخت کردن زیاد است

نحوه رنگ زرد : تاج افقی و عمودی

* سایه زیر درخت با ۵۴۴ رنگ کنید

نقطه شروع

۱۲۴

۵۰۴

۵۴۴

+

+

=

مساحت رنگ

مرجع معماری و عمران

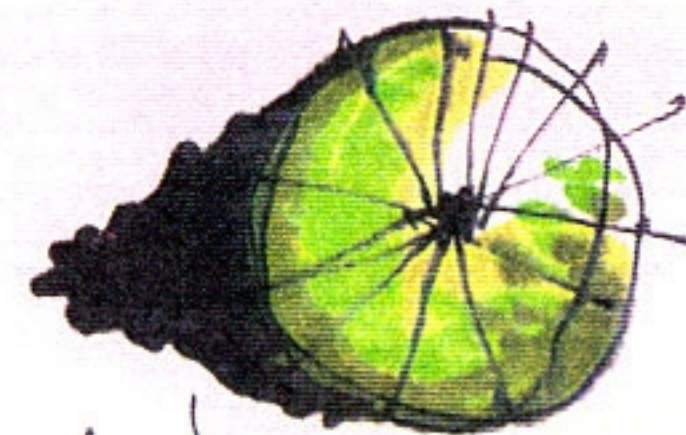
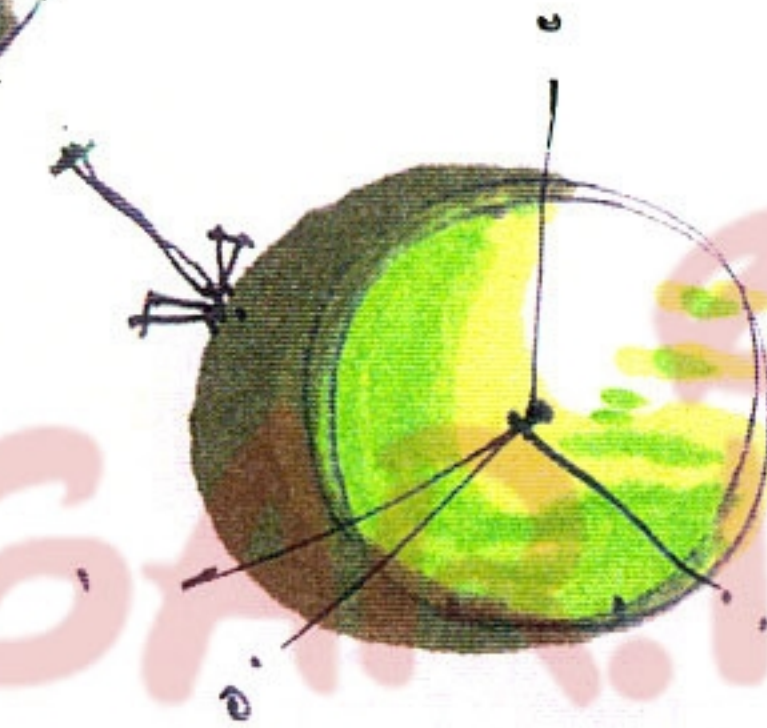
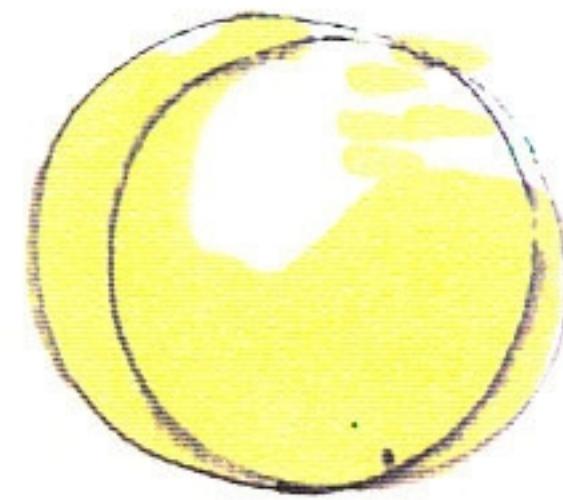
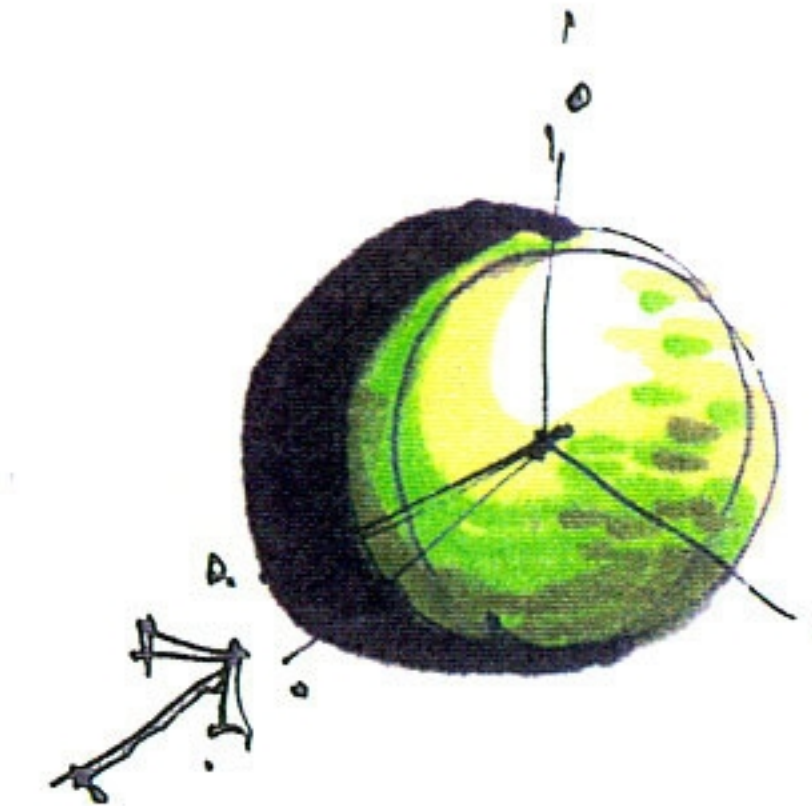
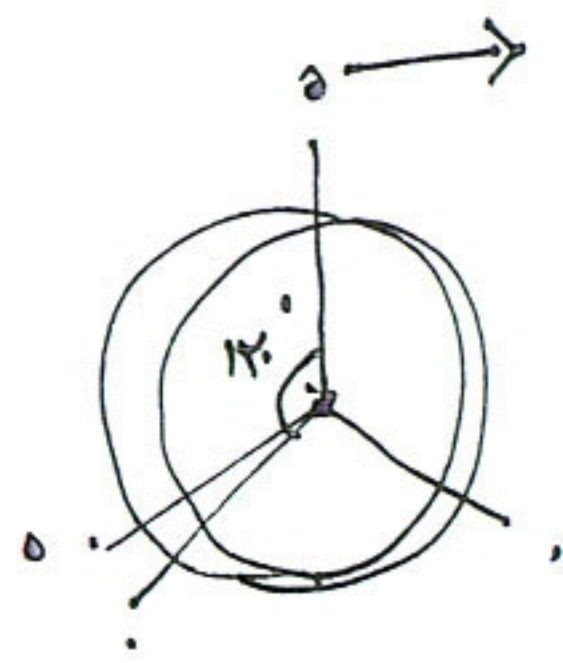
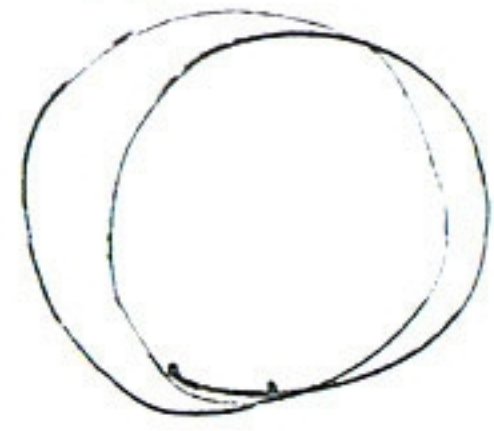
سایه زیر درخت با ۵۴۴

عمود
کمی مایل
مماس

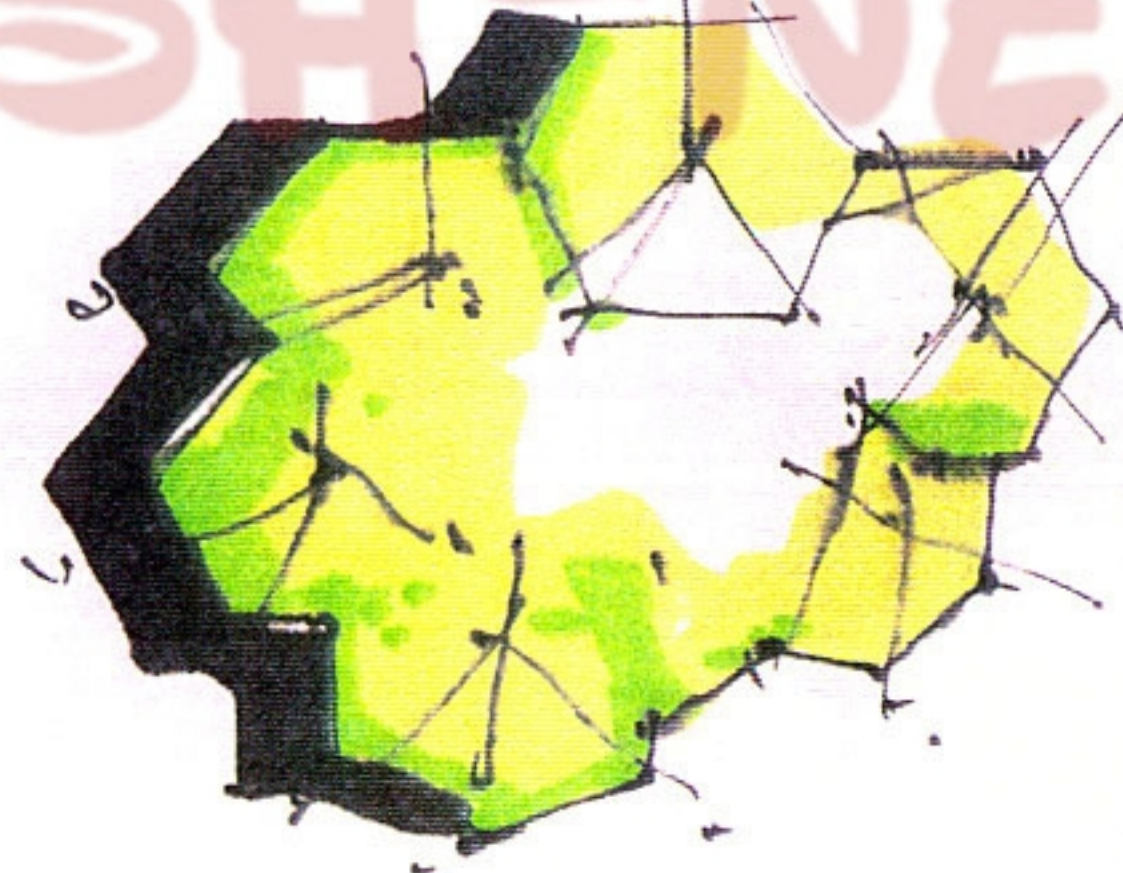
* نقطه شروع پایین

نقطه و حباب

نقطه

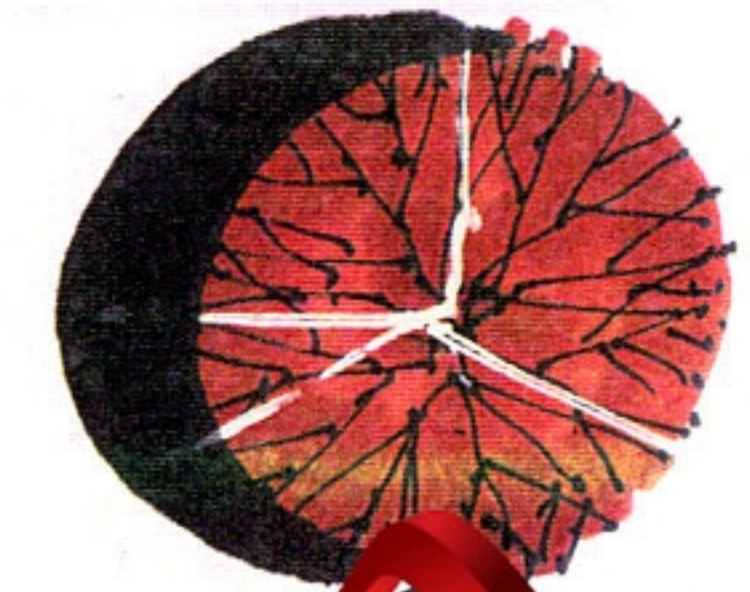
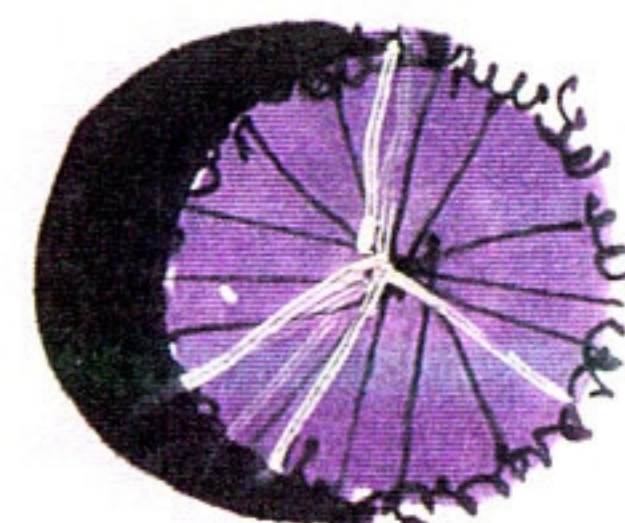
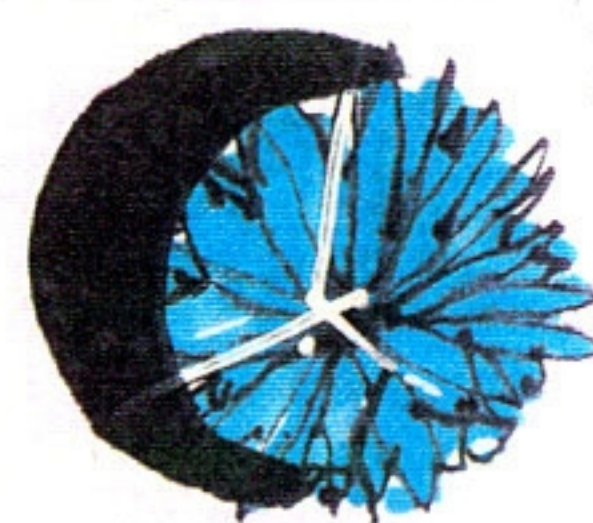
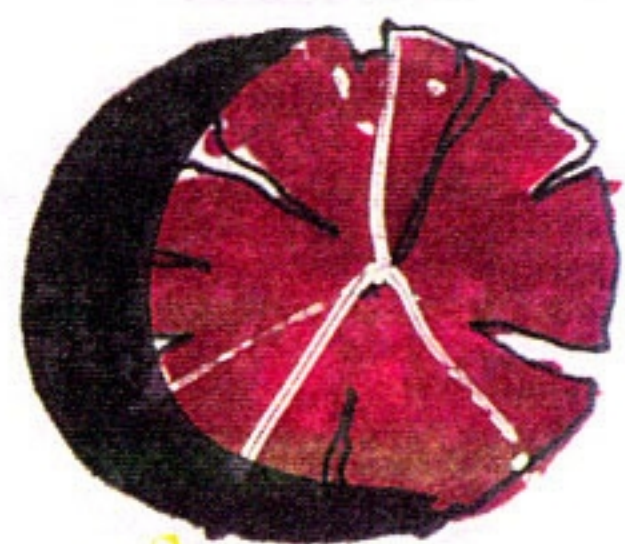
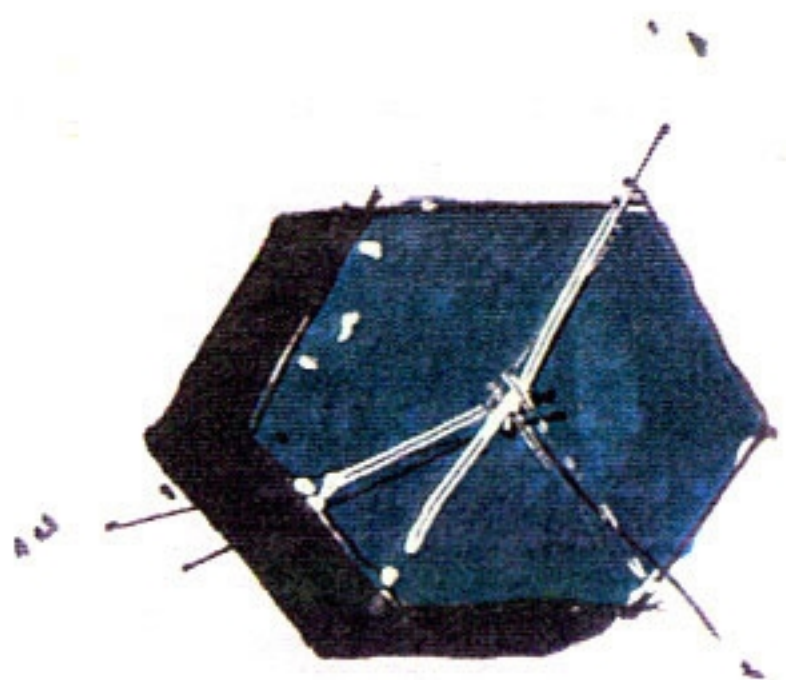


مساحت های خاص

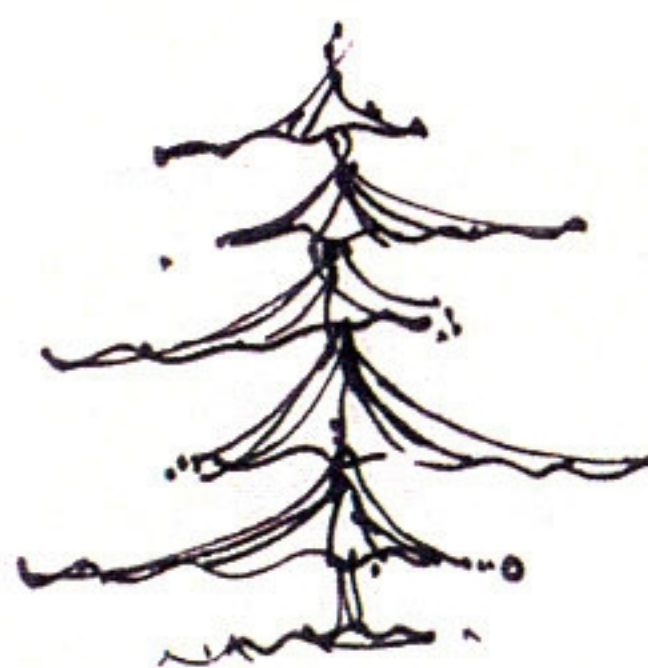


طراحی باغ و پارک - جمشید حکمتی

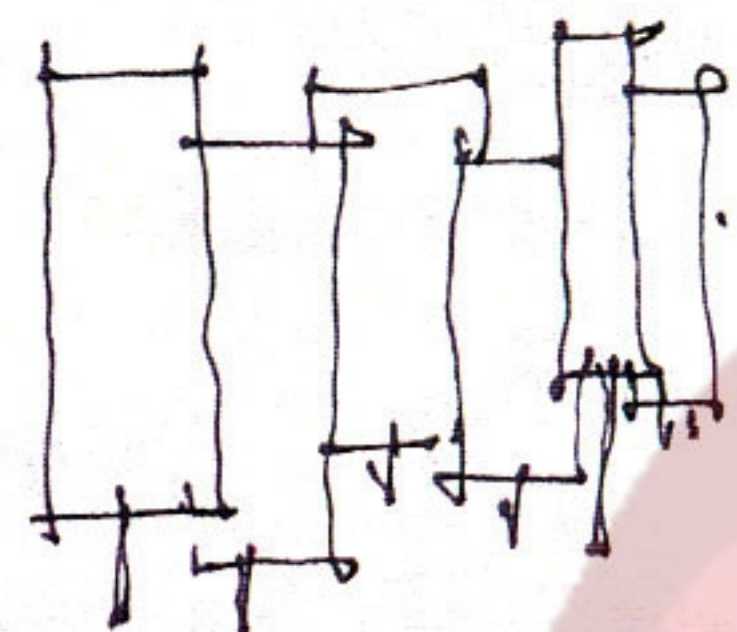
استفاده از رنگ های بارنگ و تیره در سایه پلان



چند نوع درخت



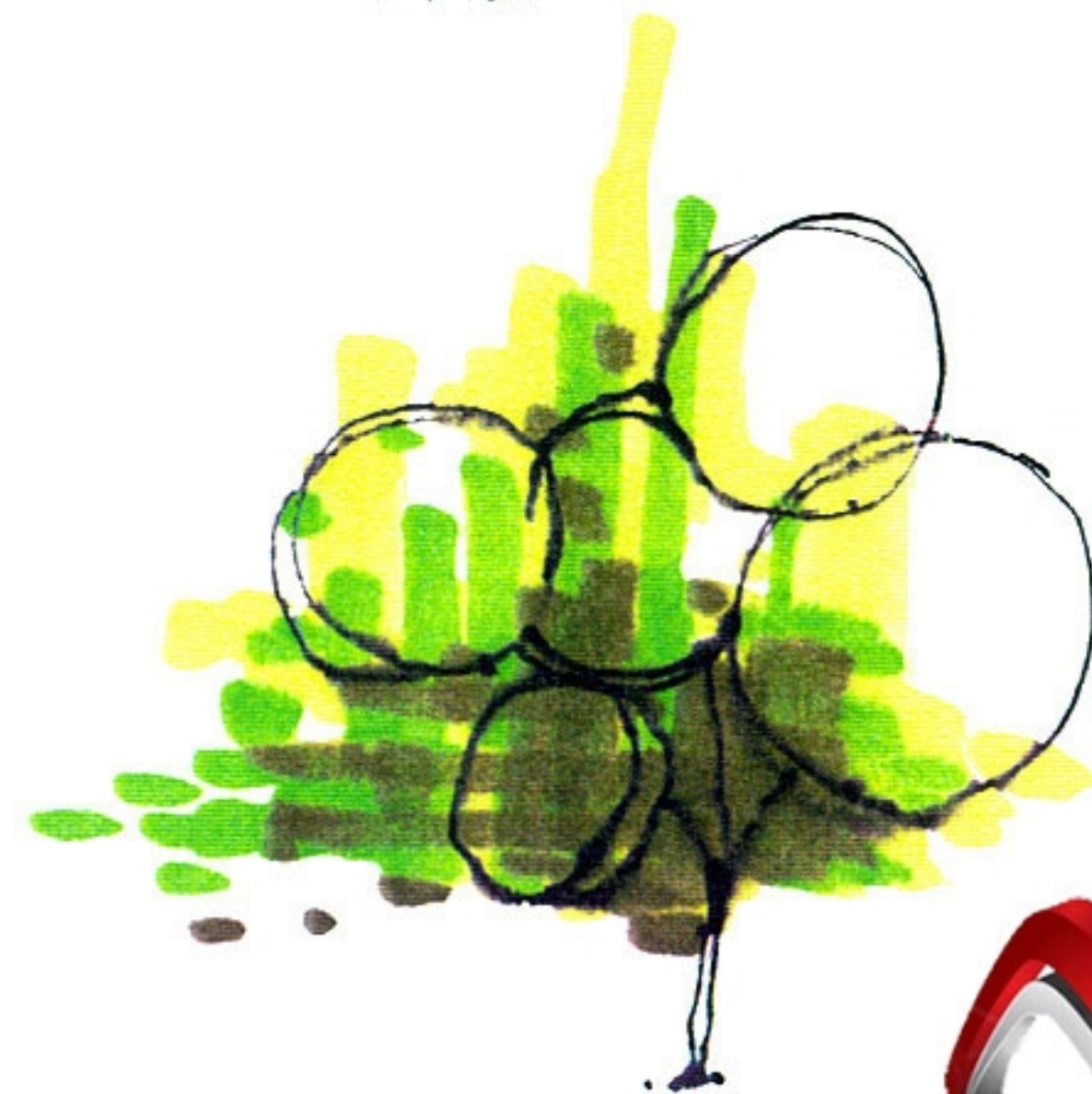
سرد و کوهستانی



NAGHSH-NEGAR.IR



گرم و مرطوب





NAGHSH-NEGAR.IR

مرجع معمار و عمران



چمن کاری در سایت

نیزار = کوتاه و محدود + کمی مایل به راست + کمی مایل به چپ
نیزار

نیزار



پرسپکتیو داخلی (از مقطع)

۱- ترسیم یک مقطع :

۲- قرار دادن یک پرسپکتیو در محل مناسب به بیشترین اتفاق در سقف یا کف

۳- از نوسختگی ها به سر پرسپکتیو وصل کرده و استرادی دهیم

۴- در صورت نیاز یک مقطع کوچکتر ترسیم کنید

۵- تعیین سطوح

۶- رنگ آمیزی

