

رسمه های معماری

(آموزش اسکیز و راندو با تکنیک مدادرنگی)

مؤلف:

سمیه پاشائی

تابستان ۱۳۹۹

نشر زرین اندیشمند

سرشناسه	: پاشائی، سمیه، ۱۳۷۰-
عنوان و نام پدیدآور	: رسمه‌های معماری (مبانی طراحی، تکنولوژی‌های تولید و بازار ایران) / مولف سمیه پاشائی.
مشخصات نشر	: تهران: زرین اندیشمند، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	: ۱۴۰ ص: ۲۹×۲۲ س.م.
شابک	: ۹۷۸-۶۲۲-۷۰۴۶-۳۴-۲
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
موضوع	: معماری -- طراحی
موضوع	: Architectural design
موضوع	: معماری -- نقشه‌های نمایشی
موضوع	: Architecture -- Designs and plans -- Presentation drawings
موضوع	: اسکیز زدن
موضوع	: Freehand technical sketching
رده بندی کنگره	: NA۲۵۰
رده بندی دیویی	: ۷۲۹
شماره کتابشناسی ملی	: ۶۲۰۵۵۷۶

دفتر مرکزی: خیابان انقلاب، بین خیابان دانشگاه و ابوریحان،

ساختمان فروردین، پلاک ۱۱۸۲، طبقه ۵، واحد ۱۹

شماره تماس: ۰۹۹۰۵۴۴۰۰۰۶ - ۰۶۱۷۶۰۸۷

وب سایت: Andishmand.pu.ir

پست الکترونیکی: Andishmand.pu@gmail.com



نشر زرین اندیشمند

رسمه‌های معماری

ویراستار و صفحه آرا: مینا حبیبی

طراح جلد: مینا حبیبی

ناشر: نشر زرین اندیشمند

شمارگان: ۵۰۰ نسخه

مولف: سمیه پاشایی

نوبت چاپ: اول ۱۳۹۹

قیمت: ۷۲۰۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۷۰۴۶-۳۴-۲

حق چاپ و نشر برای ناشر محفوظ است.

پیشگفتار

بشر همواره از گذشته بدنبال رسم مبط اطراف خود و برداشت از آن بوده است که گواه این حرف نقاشی‌هایی هست که در غارهای لاسکو در فرانسه و آلتامیرا در اسپانیا وجود دارد و علایق انسان را در گذشته‌های دور نسبت به ترسیم حیوانات و با شکار و یا فعالیت‌های دیگر نشان می‌دهد و حتی حجاری‌های که در دوره‌های مختلف تاریخی صورت گرفته ابتدا طرحی بر روی کاغذ بوده و سپس الگو برای اجرا کار بوده باشد. اسکیس با رسمه عنوانی هست که دانشجویان هنر و معماری قبل از طراحی باید با آن آشنا شوند، در رشته معماری در دروس طراحی همواره برای خلق یک اثر بدنبال ایده هست که این ایده در اولین گام باید با دست و به روی کاغذ ترسیم شود و انانایی طراحی در پیاده کردن ذهنیت خود از ایده بر روی کاغذ بر می‌گردد به قدرت اسکیس او که این امر همواره امری لازم و ضروری بوده است. امروزه حتی با گسترش و پیشرفت نرم افزار در همه زمینه‌ها این نکته را اراحان باید لحاظ کنند که ارتباط ذهن قوی با نرم افزار قطعاً با دست قوی محقق می‌شود. در این کتاب مراحل ابتدایی تا نهایی اسکیس برای علاقمندان به این حوزه آموزش داده شده که این امر جز با تمرین و ممارست در این امر حاصل نمی‌شود.

حسین عالی

تابستان ۱۳۹۹

فهرست

۱۱.....	مقدمه	■
۱۵.....	قط در اسکيس	
۲۳.....	درفت در اسکيس	■
۴۵.....	آسمان در اسکيس	■
۶۵.....	فيگور	■
۷۳.....	بافت	■
۸۳.....	ماشين	■
۸۹.....	مزئيات شهرى	■
۹۳.....	نمونه اسکيس بنای تاريخى	■

اسکیس چیست؟

اسکیس یکی از روش‌های طراحی با دست در معماری می‌باشد که با استفاده از آن می‌توان طرح‌های سریع و منحصر به فردی را با استفاده از دست طراحی کرد. جدای استعداد و توانایی که هر فردی برای اقدامات اولیه‌ی عامل اصلی و مهم‌تر از آن توانایی شخصی و تمرین و ممارست بسیار است. اسکیس فرصت مناسبی را برای ایجاد طرح‌های خلاقانه و ابتکاری برای ما فراهم می‌آورد که توسط آن می‌توان ایده‌ها و طرح‌های مورد نظر را به آسانی با سرعت زیاد طراحی نمود. اسکیس را می‌توان نوعی طراحی اولیه با استفاده از دست معنی نمود که آن را می‌توان در ارائه طرح‌های اولیه در معماری به کار برد.

چرا اسکیس می‌زنیم؟

اسکیس زدن زیربنای برنامه‌آمیزی و دوره پیش نیاز برای همه دانشجویان طراحی است. هنگام اسکیس زدن به هماهنگی چشم و دست نیاز است. ابتدا موضوع مورد نظر را می‌بینیم سپس بررسی می‌کنیم و بعد روی کاغذ می‌آوریم. آنچه در ذهنمان است به کمک مداد، به روی کاغذ منتقل و ثبت می‌شود. مداد رابطه‌ی فیزیکی بین چشم، ذهن، دست و ابزار مناسبی برای اسکیس زدن است چرا که در دست گرفتن آن راحت است و قیاس زیادی ندارد.

کاربرد رنگ در اسکیس معماری

رنگ و راندو در اسکیس معماری یکی از نکات مهم است. برای ارائه بهتر اسکیس‌های بهتر می‌توان در اسکیس از رنگ استفاده کنیم. کار اسکیس مانند نقاشی نیست که در تمام قسمت‌های آن از رنگ استفاده شود. می‌توان با رنگ نقاطی از اسکیس که مد نظر ماست بیشتر مورد توجه واقع شود را نمایان کنیم. در اسکیس معماری از ابزارهای مختلفی استفاده می‌شود که یکی از آنها مدادرنگی می‌باشد. مدادرنگی به راندو شور و هیجان بالاتری می‌دهد. که اسکیس‌های موجود در این مجموعه با استفاده از مدادرنگی انجام شده است.