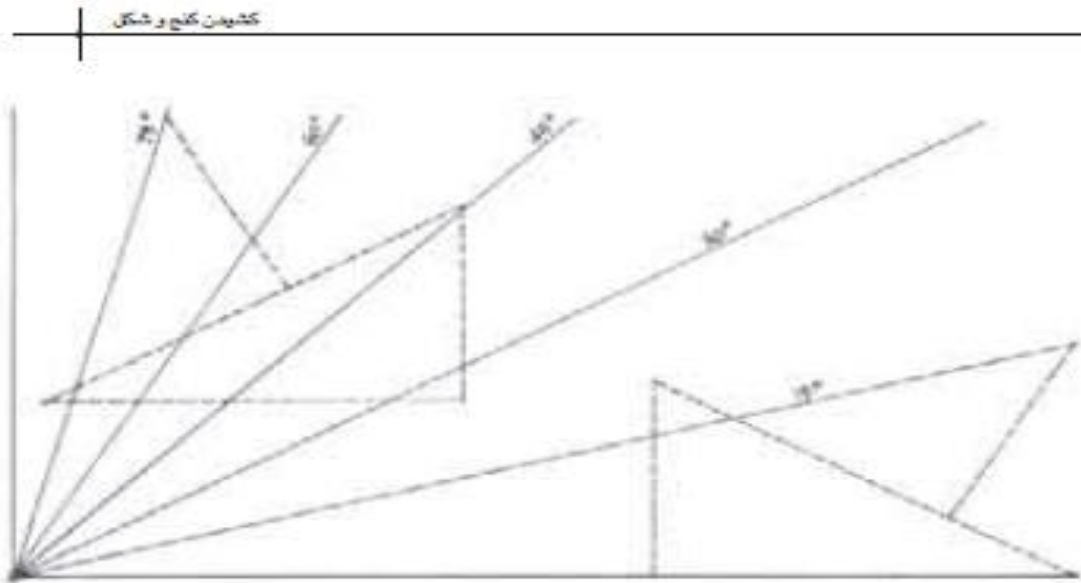




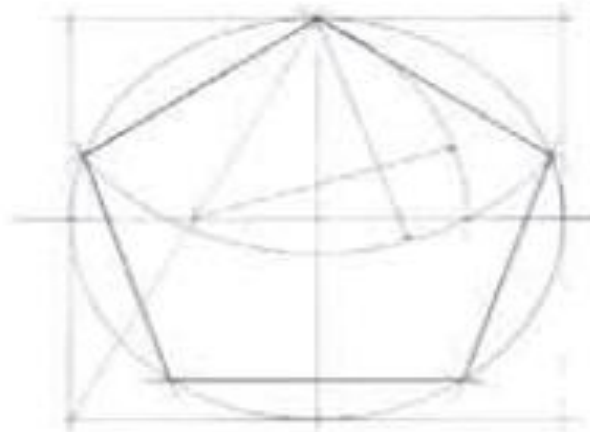
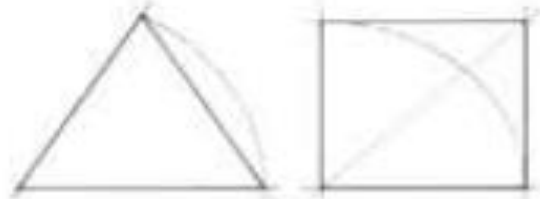
مقطع تحصیلی: کارشناسی ■ رشته معماری ترم دوم سال تحصیلی: ۱۳۹۸-۱۳۹۹
نام درس: گرافیک معماری داخلی نام و نام خانوادگی مدرس: مهرازی رضایی
آدرس email مدرس mehranrezaei056@gmail.com تلفن همراه مدرس: ۰۹۱۲۵۶۱۶۲۴۴۴

جزوه درس گرافیک معماری داخلی مربوط به هفته ششم ■
text: دارد ■ ندارد □
voice: دارد □ ندارد ■
power point: دارد □ ندارد ■



از گویهای نقشه کشی استاندارد برای ایجاد زاویه های 30° ، 45° ، 60° و 90° استفاده می کنیم. یا استفاده از هر دو گویهای $45^\circ-45^\circ$ و $30^\circ-60^\circ$ به راحتی می توان زاویه های 15° و 75° ایجاد کرد. برای ایجاد زاویه های دیگر از تقاطع یا گویهای قلاب تنظیم استفاده کنید.

شود از برای سمت راست، پیچونگی ایجاد سه نوع از اشکال هندسی معمول را نشان می دهد.



ترسیم دایرهتال

در ترسیم دایرهتال خطوط و اشکال را از طریق تعیین مستقیمات هندسی یا مشخص کردن ترکیب موقعیت، راستا و فاصله ایجاد می کنیم. فرمان های (OS) و (OS) شبکه ها، خطوط راهنما و مجموعه نشانه ها، در ترسیم خطوط و اشکال اکثر و تیکی کمک فرایند های خواهد بود.

کشیدن خطوط در معماری

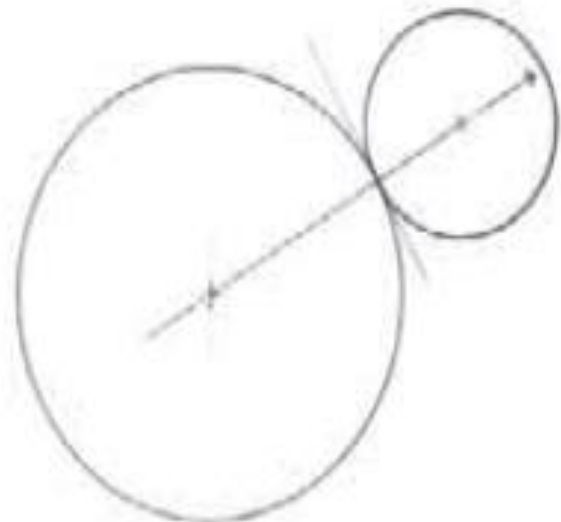
- به منظور اجتناب از ترسیم خط مماس نامعناگ با دایره یا پاره خط منحنی، همیشه ابتدا عنصر خمیده خط را ترسیم کنید.
- سپس خط مماس دایره یا کمان را ترسیم کنید.
- بایستی دقت داشته باشید که عمود است خط لقم با مماد در دایره و کمان، با بقیه ترسیم معناگ باشد.



- برای ترسیم کمانی بین دو پاره خط مفروض، مسافت با شعاع خط مماس مفروض، ابتدا خطوطی که به موازات خطوط مفروض، با فاصله برابر از شعاع مطلوب کمان هستند را ترسیم کنید.
- از تلاقی این خطوط، مرکز کمان دلخواه به دست می آید.



- برای ترسیم دو دایره مماس با یکدیگر، ابتدا خطی را از مرکز یکی از این دایره‌ها به نقطه مماس دلخواه روی محیط آن ترسیم کنید.
- مرکز دایره دوم بایستی در امتداد این خط قرار گیرد.





وظیفه اصلی ترمیم در معماری، بازمانده فرم‌های معین، ساختار و محیط‌های فضایی بر روی سطح درختی است. سه نوع بارز روش‌های ترمیم به مرور زمان برای انجام این کار شکل گرفته‌اند: این ترمیمات شامل ترمیمات چند دیدی، پارالاین و پرسپکتیوی هستند. در این فصل، این سه روش اصلی ترمیم، اصول، نواقض و ساختار آنها و همچنین ویژگی‌های تصور حاصل از آنها توصیف شده‌اند. این مبحث، ابزارهای حرکت‌یابی و متحرک‌سازی که با فناوری رایانه‌ای ایجاد شده‌اند را شامل نمی‌شود. با وجود این، چنین روش‌های دیداری بازمانده زبانی هندسی را در گرافیک ایجاد می‌کند که با مجموعه اصول متناسب تعیین می‌شود. درک این اصول و قواعد مربوط به آن، کلید ایجاد و طوایف ترمیمات معماری است.

هر سه روش اصلی ترسیم از شیوه ترسیم موضوع سهجندی بر روی صفحه تصویر دو بعدی یا به بیان ساده‌تر، بر روی صفحه تصویر حاصل می‌شوند.

- تصویر پرتاب، نقاط روی شیء را به صفحه تصویر منتقل می‌کند. در تصویر پرسپکتیوی، این تصویر پرتابها، خط نگاه تصویر نیز نامیده می‌شوند.
- سطح ترسیم یا ورق کاغذ، معادل هم‌پهلو صفحه تصویر است.

این سه روش متمایز تصویرسازی، حاصل ارتباط تصویر پرتابها با یکدیگر و همچنین با صفحه تصویر هستند.

تصویر مسطح (ارتوگرافی)

- تصویر پرتابها به موازات یکدیگر و عمود بر صفحه تصویر هستند.
- تصویر آیزومتریک نمونه خاصی از تصویر مسطح است.

تصویر مورب (ایلیک)

- تصویر پرتابها به موازات یکدیگر و مایل بر صفحه تصویر هستند.

تصویر پرسپکتیوی

- تصویر پرتابها با خطوط نگاه تصویر که از نقطه مرکزی مانع می‌شوند، ابتدا یک چشم ناظر را باز می‌نمایاند.

پس از وارد کردن اطلاعات ساختار یا محیط سهجندی به رابطه نرم افزار مدل سازی سهجندی، می‌تواند اطلاعات را بصورت نظری به هر یک از این روش‌های تصویرسازی ارائه دهد.

