

91 نکته مهم در شیت بندی معماری

در شیت بندی نکات متعددی مؤثر خواهند بود . لیکن اولین تأثیر مربوط به ذوق و سلیقه خود شخص بوده و سپس مواردی که در دروس مبانی و مقدمات طراحی آموخته ، خواهد توانست به او در بیان درست طرح و ایده و کانسپت طراحی شده کمک کند. این موارد می تواند شامل موارد زیر باشد:

۱ (اولین تأثیر مربوط به ذوق و سلیقه خود شخص بوده و سپس مواردی که در دروس مبانی و مقدمات طراحی آموخته ، خواهد توانست به او در بیان درست طرح و ایده و کانسپت طراحی شده کمک کند.

۲ (تعادل بصری در شیت ایجاد کنید.

۳ (بصورت آگاهانه شیت را سنگین کنید.

۴ (استفاده از فیگوری که خیلی پرداخت شده است بنا را تحت الشعاع قرار میدهد و هدف اصلی نشان دادن خود بناست و نباید عناصری دیگر، بیشتر از خود بنا به چشم بیاید.

۵ (خطوط را به طور مناسب انتخاب کنید . طوری که در هماهنگی کامل باهم باشند . البته بعضی وقتها ممکن است که برای تاکید برعنصری نسبت به سایر عناصرها خطوط متفاوتی را به کار ببرید . مثلاً در ترسیم کوه خطوط شکسته استفاده کنید ؛ در حالی که بقیه جاها خطوط منحنی انتخاب شده باشد.

۶ (توجه داشته باشید که کنترل انرژیهای بصری شیت اصلی اساسی و مهم است و برای جلوگیری از فرار دید بیننده اهمیت حیاتی دارد.

۷ (تقسیم بندی مطالب ؛ می بایست به گونه ای باشد که موضوعات اصلی با تأکید بیشتری نمایانده شود . برای اینکار باید نقاطی از کادر را انتخاب کنید که انرژی بصری بیشتری دارند و مطلب اصلی شیت را در این نقاط بگذارید.



۸) عناصر محیطی مناسبی؛ مانند: درخت، سنگ، کوه، آب و... را با ابعاد مناسب و در پلان اول قرار دهید.

۹) (با توضیحات مختصر و مفیدی که در جای مناسبی نوشته شده باشند، کانسپت را معرفی کنید.

۱۰) (با استفاده از فلش و علامات راهنما در اندازه های مختلف راه های اصلی و فرعی را متمایز کنید.

۱۱) (سعی کنید از ابزارهای انتخاب شده برای راندو درست استفاده کنید.

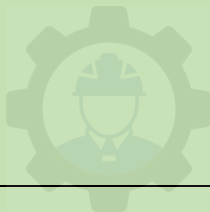
۱۲) (هنگام طراحی یک محیط و یا یک عنصر یک سری مفاهیم بنیادی هستند؛ که اصطلاحاً کانسپت موضوع را تشکیل می دهند. فرض کنید میخواهید یک مجتمع آموزشی را طراحی کنید؛ قبل از هر چیزی استحکام، تعادل و سرعت انتقال فضا و عناصر راهنمای موضوع است که به ذهن میرسد، بنابراین با استفاده از شکل هندسی کامل این استحکام را نشان بدهید و سپس کل مجموعه ی شیت را بر اساس حرکت همین اشکال طرح ریزی کنید.

۱۳) (گاهی اوقات؛ خطوط افق و توپوگرافی و... را به هم متصل کنید تا کل اجزای شیت با هم هماهنگ شوند.

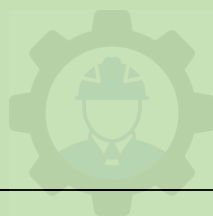
۱۴) (استفاده از عناصر محیطی مثل فیگور انسان و درخت و ماشین متناسب با فضای طراحی شده در اسکیس و کروکی که علاوه بر زیبایی مقیاس را مشخص میکند و در بعضی شیت ها کاربری مکان را هم نشان میدهد.

۱۵) (هنگام ترکیب بندی شیت، همیشه یک وحدت بصری خاص داشته باشید. تا هم شیت هدفمند و بامعنی شده و هم باعث رنجش دید بیننده نباشد.

۱۶) (برای ارائه ی بهتر، زیبا و جذاب؛ باید عناصر شیت را با استفاده از نزدیک هم قرار دادن عناصر مشابه ترکیب کنید.



- ۱۷) عناصر را طوری باید در شیت بچینید که ، حس سنگینی یک طرف و حس سبکی در طرف دیگر به بیننده القا نشود.
- ۱۸) (باید با استفاده از عناصر داخل شیت کادر شیت را مشخص کنید و تا حد امکان صرفاً از خط صاف استفاده نکنید.
- ۱۹) (باید یکی از عناصر شیت که دارای جزئیات بیشتری است ، به عنوان عنصر اصلی انتخاب کنید و بزرگتر و خواناتر از بقیه ی عناصر در شیت رسم شود.
- ۲۰) (انتخاب عنوان مناسب و گویایی برای طرحتان و شیت که معمولاً بالای شیت قرار میگیرد . یادداشت اطلاعات مختصری از موضوع ار جمله تاریخچه . در فضاهای خالی شیت نقد و بررسی و تحلیل قرار گیرد.
- ۲۱) (معمولاً مشخصات دانشگاه ، دانشکده ، گروه ، استاد ، دانشجو ، ترم ، طرح ، عنوان شیت و مقیاس با اندازه ی مناسب در یک گوشه و یا گوشه های شیت قرار می گیرد.
- ۲۲) (باید خود اجزا ، کادر شیت را ببندند مقطع به دلیل خط کلفت پائین به کادر بندی کمک میکند. کروکی هم به بستن کادر کمک میکند.
- ۲۳) (موضوع اصلی واضح تر کشیده شود.
- ۲۴) (از لحاظ بصری بهتر است عکس سمت چپ و نوشته سمت راست شیت باشد.
- ۲۵) (چشم فقط به یک سمت جلب نشود و روی شیت حرکت کند.
- ۲۶) (فونت در شیت باید هماهنگ با شکل مکان باشد.
- ۲۷) (نکته مهم اخر این است که در شیت بندی نباید بترسید و با جرات پیش بروید.
- ۲۸) (اولاً محدودیتهای سایت ایده های خوبی برای طراحی به ما میدن که اگه بتونیم این ایده هارو به صورت کاملاً شفاف و واضح(پرسپکتیو)در بیاریم عالی میشه ، تو کارا هم تا حدی معلومه



۲۹) داده ها تونو فرض کنید: مطالعات (بررسی سایت، مطالعات پایه، تکمیلی، تطبیقی، ایده ها، و نهایتاً نتایج

۳۰) (در یک شیت بندی باید تمام اجزا خوانا باشند. این بدان معناست که اطلاعات فنی شیت را نباید به خاطر گرافیک شیت، رنگ های زیادی اجزا مختلف شیت، کم بودن فضای شیتی که استفاده می کنیم دچار ابهام کنیم. به عنوان مثال یک نمای فنی باید نمای معماری باشد تا صفحه پر از درخت ها و آسمان رنگی، و نباید نیمی از پلان داخل نیمی از پرسپکتیو شود. فقط به خاطر این که از لحاظ گرافیک زیبا شود و اطلاعات معماری از بین برود.

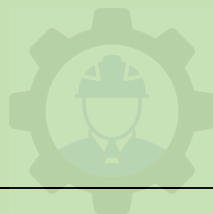
۳۱) (کلاژ کردن اجزای شیت ممنوع است. در شیت نباید هر کدام از اجزا را بر روی کاغذی جدا ترسیم کنیم و بعد روی شیت بچسبانیم. بلکه باید در حین ترسیم هر کدام از اجزای روی آن، آرام آرام و نیز پیوسته شود. به طوری که در اتمام کار حتی یکی از اجزای شیت را برداشت و یا جابه جا کرد.

۳۲) (استفاده از کادر بندی شیت ممنوع است. اجزای شیت، کادر شیت را تعریف می کنند، اما کادربندی باعث می شود تا شیت محدود و خشک شود.

۳۳) (اجزای شیت نباید مورب ترسیم شوند. مورب ترسیم کردن اجزای شیت، به معنی خلاقیت در شیت بندی نیست، جز پلان که نسبت به شمال می چرخد و یا مقطع و نما که می توانیم در چهار طرف پلان ترسیم کنیم.

34) (شیت بندی خود به معنی پرزانتته کار است و تنها ده درصد کل شیتی که شیت بندی دارد با رنگ راندو گردد. رنگ کردن به معنی شیت بندی نیست. در حقیقت یک شیت فنی و اصولی کم رنگ می شود تا وقت کمتری را بگیرد و تنها با شیت بندی اصولی که خود نوعی گرافیک به وجود می آورد که کمتر نیاز به رنگ باشد.

۳۵) (نباید در یک شیت به اندازه ی زیاد از متن و نوشته استفاده کرد. (در حقیقت نباید معماری را توضیح داد بلکه معماری باید خود گویا باشد. (در شیت نوشتن کلید واژه ها کافی



است و در وسط شیت چیزی نباید نوشت . در اسکیس Γ های جمعی و گروهی حتی نوشتن عنوان شیت هم ضروری نیست.

۳۶) از ترسیم درخت ، فیگور ، ماشین ، متن و ... به صورت نیندیشیده شانس و به منظور پرکردن شیت باید خودداری کرد.

۳۷) از ایجاد کلیشه و شیت بندی پرهیز کنید . در هر شیت بندی درباره موضوعات مختلف می توان یک خلاقیت جدید انجام داد . شیت Γ ها می Γ توانند عمودی و افقی بسته شوند و در یک شیت Γ می توان اصلا پرسپکتیو نداشت و یا اصلا اجزای دو بعدی نداشت . ولی شیت Γ بندی اصولی و درستی داشته باشند و...

۳۸) ابعاد شیت باید مستطیل طلایی باشد و بهتر است همیشه به رنگ سفید باشد . از به کار بردن شیت Γ های مثلثی ، دایره ، مربع و ... که ذاتاً دارای تقارن و سکون هستند ، بپرهیزید . مستطیل طلایی دارای محور و نوع پویایی است و ابعاد مناسب برای ارائه یک اسکیس را دارد.

۳۹) همزمان با ترسیم اجزای شیت ، آنها را راندو نکنید . این کار باعث می Γ شود تا همه اجزا را رنگ کرده و شیت بندی را نابود کنید و اول کل شیت را با هم ترسیم کنید و سپس تصمیم بگیرید که با کمترین میزان رنگ ، چگونه شیت را راندو کنید ، بدین گونه ، گاهی فقط زدن آسمان در یک شیت بندی کافی است.

۴۰) استفاده از شکل های هندسی که با هم تلفیق شده اند به عنوان شیت کار که بسته به نوع شکل مقوا و بافت و رنگ آنها با هم فرق کند.

۴۱) استفاده از حالتی پیوسته به صورت اندام وار با چیدمان مختص به نوع مدارک و ترتیب مدارک.

۴۲) ارتفاع عنوان شیت بیشتر از ۲ یا ۳ سانتی متر نشود.

۴۳) (تمرکز فونت روی یک قسمت نباشد) (کار گوشه ای نباشد)



۴۴) داور نفهم نیست.

۴۵) فونت ها یا کلا فارسی یا انگلیسی مکتوب شود (ترجیحا فارسی)

۴۶) کف، بدنه و سقف است که کار معمار را به وجودمی آورد.

۴۷) شاید یکی از مهمترین نکته هایی که باعث میشه یه کار برای ساخت قبول بشه نحوه ویژوال شدنش باشه..

۴۸) مشتری تا کار رو نبینه نمیتونه در موردش قضاوت کنه و ما وظیفه داریم کاری رو که به واقعیت نزدیکه بهش نشون بدیم! البته گاهی فقط کافیه کار زیبایی رو نشونش بدیم تا پروژه رو تأیید کنه.

۴۹) (شیت بندی با اصول گرافیک باعث میشه چشم کارفرما نتونه تصویر دقیقی از نتیجه رو ببینه و این برای ما یک برد محسوب میشه..

۵۰) (یه جنس یا عکس رو انتخاب کنین و روش این کار کنین تا بیننده رو وادار کنین چیزیه که شما میخواین ببینه.. نه چیزی که هست...)

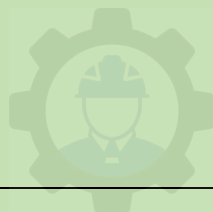
۵۱) (زاویه دید مناسبی در پرسپکتیو انتخاب کنید . دید پرسپکتیوی خوبی داشته باشد. اندازه و محل پرسپکتیو اصلی خیلی مهم است.

۵۲) (تاثیر عناصر عمودی و افقی خطوط پرسپکتیو را بر کل کادر در نظر بگیرید.

۵۳) (انتخاب نما و مقطع ؛ باید به گونه ای باشد که اطلاعات و جزئیات نهانی بیشتری را در اختیار ما بگذارد.

۵۴) (در برخی مواقع ؛ مقطع به عنوان خط زمین انتخاب می شود و عاملی برای بستن کادر میگردد و نیز سنگینی کادر بر آن قرار می گیرد.

۵۵) (محل مقطع را روی پلان نشان بدهید.



۵۶ (محلی که کروکی اش زده شده ، طوری مشخص شود که به بستن کادر کمک کند.

۵۷ (انتخاب محل مناسب برای مقطع زدن: مقطع را از جایی میزنیم که اطلاعات بیشتری به بیننده بده.

۵۸ (پرسپکتیو های مهم در کار:

• دید پرنده

• داخلی

• رسیدن به بنا

• حجم کلی (که خیلی کوچک در گوشه ی کار استفاده شود)

۵۹ (فلش خط مقطع در پلان زده شود. مقطع معمولا از پله رد می شود.

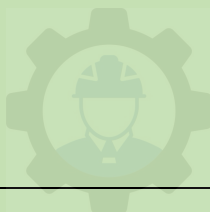
۶۰ site plan (آدرس شهری : راه های اصلی و فرعی با فلش مشخص بشوند.

۶۱ (پلان در جهت شمال زده شود و علامت شمال در نقشه باشد در شیت هایی که چند پلان دارند نباید در فاصله نزدیک هم قرار گیرد.

۶۲ (وجود سایه در پرسپکتیو خیلی مهم است.

۶۳ (اگه از ماکتونم عکس ۳ بعدی داشته باشین عالی میشه

۶۴ (اطراف پرسپکتیوهای شیت باید در حد مسیر پیاده و سواره و چگونگی دسترسی ۳ ها طراحی شود. اطراف پرسپکتیوها نباید خالی بماند ، زیرا یکی از ابزارهای اتصال شیت به هم ، ترسیم و طراحی سایت اطراف پرسپکتیوها است که بسیار مهم هستند.



۶۵) در شیت نباید اجزا و اطلاعات تکراری داشته باشیم . به عنوان مثال وقتی یک پرسپکتیو پرنده ، نمای یک وجه را نشان می‌دهد ، دیگر نیازی به ترسیم نمای دوبعدی و جداگانه از آن وجه نیست و ...

۶۶) اگر در شیت چند پلان داشته باشیم ، نباید آن‌ها را نزدیک هم ترسیم کنیم . اگر پلان‌ها را نزدیک هم ترسیم کنیم ، یک پلان به نظر می‌آیند . بنابراین باید بین پلان‌ها فاصله باشد . در این فاصله می‌تواند یک نما یا مقطع قرار گیرد . از قرار دادن پرسپکتیو مابین دو پلان خودداری کنید ، زیرا هم جنس نیستند .

۶۷) اگر در شیت چند مقطع و نما داشته باشیم باید آن‌ها را با نظم خاصی و مرتب در شیت قرار دهیم . مثلاً همه نماها در یک ستون زیر هم و یا همگی بر روی یک خط برش زمین قرار گیرند .

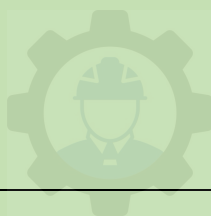
۶۸) می‌شه از رنگ شیت شروع کرد . بهتره رنگ شیت‌هایی که انتخاب می‌کنید خنثی باشه مثلاً کرم یا خاکستری روشن ... چون پر کردنش راحت تره و جاهای خالی کمتر توی چشم می‌زنند .

۶۹) اگه تا حالا با شیت‌های سفید کار کرده باشید می‌بینید چقدر جای خالی تو چشمه برای رنگ مقوا دقت داشته باشید که ماژیک چه اثری روی ان دارد .

۷۰) اگر بتونیم با کمک راندو و یا تکه‌های مقوای شیت کاری کنیم که چشم روی شیت حرکت کنه خیلی خوبه ، یعنی کسی که به کار نگاه میکنه توجهش فقط به یه قسمت خاص جلب نشه .

۷۱) استفاده از کارتونها و مقوای بافت دار با ترکیب رنگ سنگین .. مثل سیاه و قرمز یا سیاه و قهوه ای یا ساه و آبی تیره موجب بالا بردن سطح کار از لحاظ زمینه و گرافیک کار میشه .

۷۲) در زمینه سیاه استفاده از غلط گیر مدادی با پاستیل سفید یا گچی به عنوان کشیدن خطوط راهنما و فلش‌ها و علامات گرافیکی برای ریتم دادن به شیت بندی ...



۷۳ (غیر از پلان (به دلیل نشان دادن جهت شمال) اجازه ی چرخاندن سایر عناصر شیت از قبیل نما - برش - پرسپکتیو را نداریم.

۷۴ (شیت بندی یه جور بازی با عناصر داخلشه که باید اونقدر اونارو جابه جا کنیم تا به فرم ایده آل برسه فقط برای این کار نباید بترسیم و از جابه جا کردن احساس شک کنی فقط جابه جا کنید.

۷۵ (سعی کنید پرسپکتیوتونو تو کار گسترش بدید یعنی تو راندو با استفاده از اون فضاهای خالیه شیتونو پر کنید.

۷۶ (شیت‌های معماری میتوانند با نرم افزارهای مرتبط با معماری ارائه شوند. نرم افزار هایی مانند اتوکد، آرشیكد، اسکچ آپ، فتوشاپ و یا تری دی استودیو مکس و پاور پوینت (این نرم افزار ها متداولترین ها هستند و نرم افزار هایی رویت یا راینو و ... نرم افزارهای دیگری هستند که میتوان برای تهیه و ارائه شیت های معماری از آنها استفاده کرد)

۷۷ (معمولا روند به این ترتیب است که ابتدا نقشه ها با نرم افزار هایی مانند اتوکد یا آرشیكد یا رویت (Revit) بصورت دوبعدی رسم میشوند و سپس با کمک تری دی مکس یا اسکچ آپ حجم نیز طراحی و ایجاد میشود (البته اتوکد و آرشیكد و ریت هم خود قابلیت سه بعدی سازی دارند.

۷۸ (از همه نرم افزارها نقشه ها را خروجی Jpeg یا JPG میگیرند و سپس در فتوشاپ شیت نهایی طراحی میشود و روی مقوا پلات گرفته میشود.

۷۹ (در ارائه نهایی شیت ها با فتوشاپ میتوان از عکسهایی که از ماکت گرفته میشود نیز استفاده نمود.

۸۰ (ترکیب رنگی شیت های ارائه ، افکت ها ، نوع چیدمان عکسها در شیت و ... یک امر کاملا سلیقه ایست که به تجربه طراح شیت هم بسیار وابسته است.

۸۱ (شیت های معماری به سه روش کلی قابل ارائه هستند.



• ارائه دستی

• ارائه کامپوتری

• ترکیبی از دو شیوه ارائه دستی و کامپیوتری

ارائه دستی : در این شیوه کلیه نقشه های آماده برای ارائه ، روی مقوای ارائه مجددا ترسیم میشوند (قبل از ترسیم باید برای نحوه چیدمان شیت تصمیم گیری شود!) و سپس با استفاده از تکنیک های مختلف راندو ، آنها را راندو میکنیم.

۸۲) میتوان شیت را سیاه و سفید یا رنگی راندو کرد.

۸۳) برای ترسیم نقشه ها روی مقوا میتوان از روان نویس های نوک نمدی استفاده نمود. و سپس به راندو پرداخت.

۸۴) گاهی برای جلوه دادن به شیت در پلان های ترسیم شده درون ضخامت دیوار را با هاشور سیاه میکنیم و همینطور از هاشورهای کفسازی در اطراف پلان ها استفاده میکنیم.

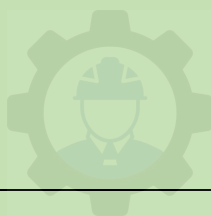
۸۵) برخی ابزارهای رایج راندو عبارتند از : ماژیک، آبرنگ، مداد رنگی، آب مرکب یا رنگهای اکولین که هرکدام با تکنیک خاص خود اجرا میشوند

۸۶) میتوان از رنگهای مختلف مقوا استفاده نمود و برای ارائه نقشه ها روی رنگهای تیره از روان نویس یا کاربن سفید استفاده کرد.

۸۷) حتما در ارائه پلانها و نماها و پرسپکتیو از سایه استفاده کنیم.

۸۸) در اطراف پرسپکتیو بنا حتما تا حدودی محیط اطراف ولو در حد نشان دادن کفسازی ترسیم شود و به ترسیم بنا(حجم)بدون کف بسنده نکنیم.بهبتر است از پرسناژ برای درک بهتر مقیاس و همچنین درختان و بافت گیاهی استفاده کنیم.

۸۹) حتما با فونت های خوانا هرکدام از نقشه های درون شیت معرفی شوند.



۹۰) باید دقت کنید که طراحی شیت یک کار سلیقه ای و صد درصد تجربیست و به خلاقیت و میزان تبحر طراح بستگی دارد.

۹۱) متبحر شدن در زمینه طراحی شیت جز با تمرین فراوان و دیدن نمونه های متعدد میسر نخواهد بود

<http://memarinews.com/vdcd.k0n2yt0ksa26y.html>

saze118.com

