

Объект и пространство.
От плоскостного к
объемному макету.

Соразмерность и пропорциональность.

«Буратино ужасно хотел есть. Он подбежал к очагу и сунул нос в кипящий на огне котелок. Но длинный нос Буратино проткнул насквозь котелок, потому что и красивый очаг, и огонь, и дым, и котелок были не настоящие, а нарисованы бедным Карло на куске старого холста».

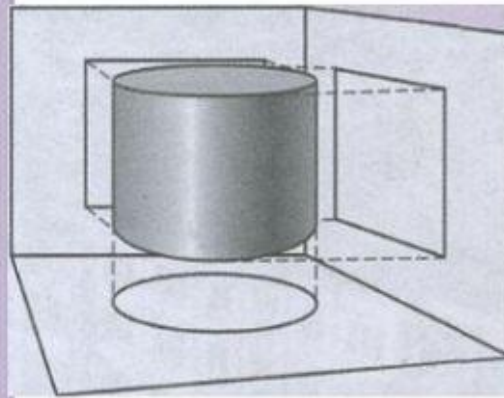


Разница между
реальными
предметами
и его
изображением.

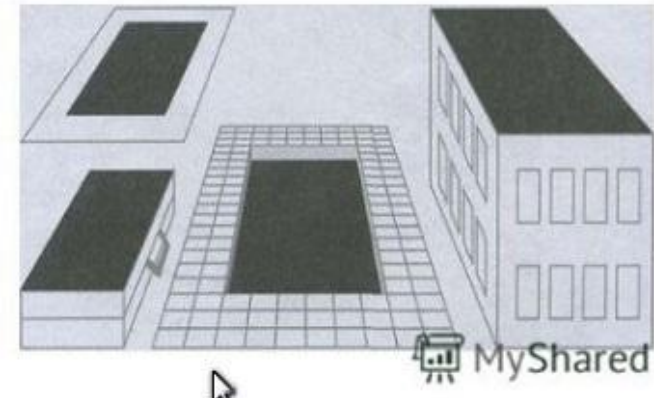
Один и тот же предмет выглядит по-разному в зависимости от того, откуда мы на него смотрим. Поэтому цилиндр можно изобразить то в виде круга, то в виде прямоугольника. Полное представление о предмете дают три его проекции: вид сверху, спереди и с боку.

Трёхмерность и двумерность в восприятии и отражении пространства.

Вещь объёмная, трёхмерная, а её изображение плоско, двумерно



Чертёжное изображение подобно падающей от предмета на бумагу тени, обрисованной по контуру линией. Этот контурный рисунок – проекция предмета на плоскость

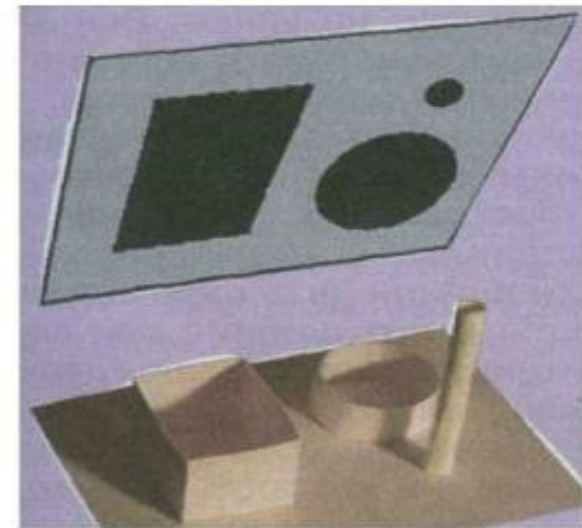


- Это изобразительно-шифрованная запись здания или вещи, содержащая всю информацию, которая необходима для их создания.

Чертеж – вид
графического
изображения.

От плоскостного изображения к объемному макету

Чертёж – это «перевод» объемно-трёхмерного мира на язык плоскостной графики. Но плоскостное изображение, в свою очередь, может быть переведено в трёхмерное.



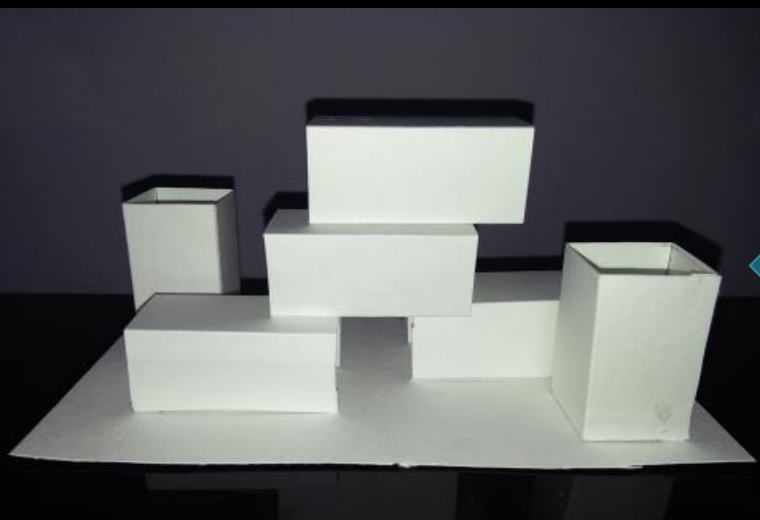
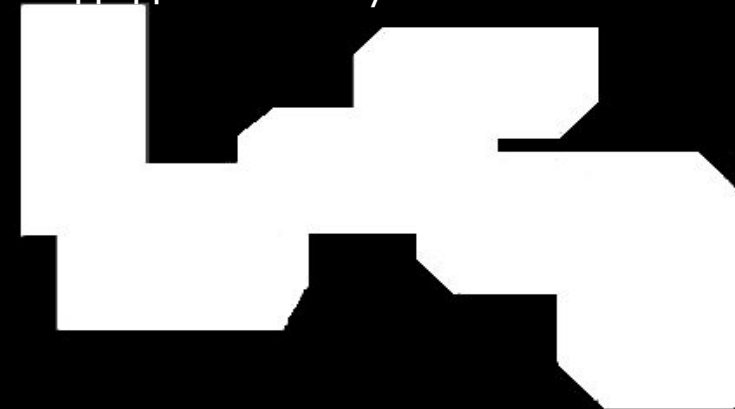
ПЕРСПЕКТИВ А

- Глубина пространства и объем предметов, их **трехмерность** на картине условны, иллюзорны и возникают благодаря особому способу изображения, который называется **ПЕРСПЕКТИВА**.

Фронтальная композиция
Плоская вид зданий сверху



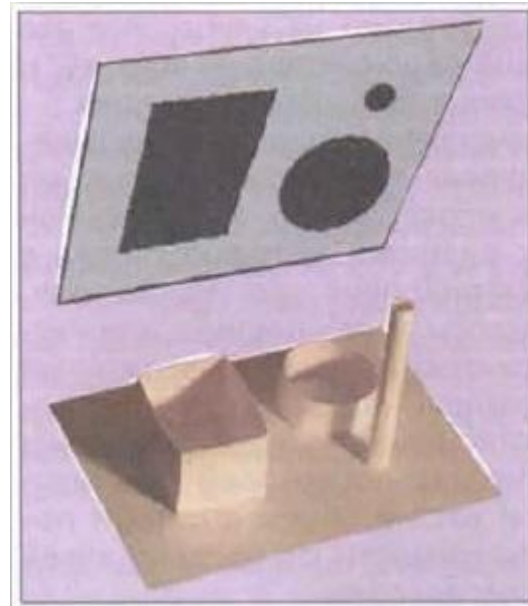
Фронтальная композиция
Вид зданий с боку



В начале учебного года мы с вами знакомились с глубинной и фронтальной композицией, создавали их с помощью прямоугольников и прямых линий. Если считать Контур прямоугольника на бумаге чертежом здания, его видом сверху, то **кубик или параллелепипед, склеенный из полоски бумаги – простейший ОБЪЕМНЫЙ МАКЕТ.**

Переходим к
объемно-
пространственному
макетированию:

- Т.е. к созданию простейших архитектурных макетов, в которых кубики, стоящие на макетном поле обозначают дома. А вертикали – столбы или колонны.



Кубик.

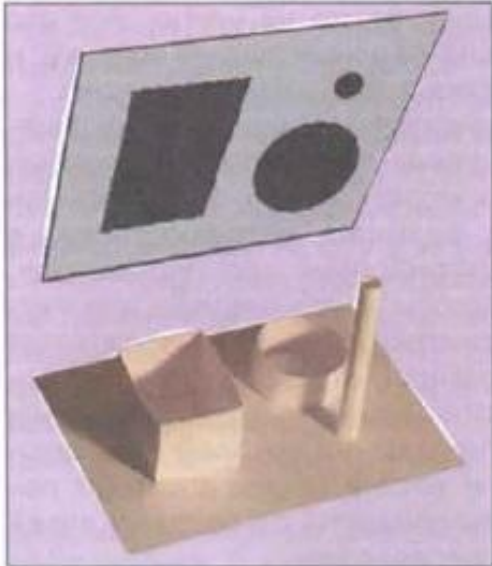
- Большой или маленький?
- Почему такой разброс мнений?

Ответ: Потому что нет меры, не выбрано, с чем соотносить этот объем.

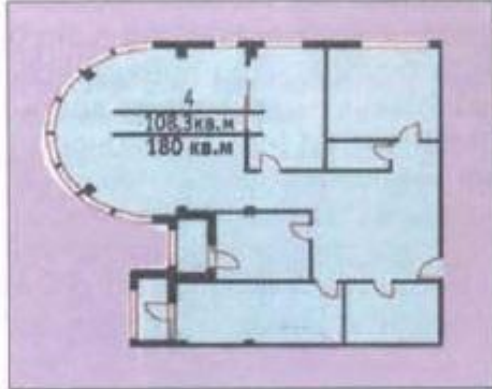
- **Определение величины предмета возможно только в сравнение его с чем-то.**

Двухэтажный дом большой или нет? В сравнении с небоскребом — крошка, а для малыша, который стоит рядом с ним и смотрит снизу вверх, — громадина.

Первое и главное мерило всему в архитектуре и дизайне — человек.



Композиционные упражнения, которые вы делали на плоскости, можно рассматривать как чертежи для создания макетов самых разных вещей и зданий



Архитектурный чертеж (слева) и архитектурный макет (вверху)

Только сравнивая, можно судить о величине разных объектов



Первое и главное мерило всему в архитектуре и дизайне — человек!

Человеку не безразлично, какие здания и вещи его окружают.

Эргономика – изучает исторически сложившиеся и биологически выработанные условия и нормы наибольшего соответствия вещной среды человека.

Эти нормы активно используются в конструктивных искусствах.



Для нас важны и высота стола и объем нашей комнаты, и расстояние между домами на улице.

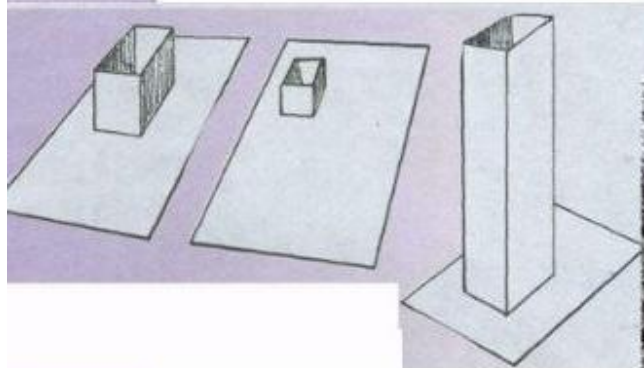
Все это влияет на наше самочувствие и психику, и даже на здоровье будущего потомства.

Соразмерность

архитектурного пространства и человека определяется тем, насколько естественно человек ощущает себя, пребывая в этом пространстве.

Соразмерность и пропорции

Соразмерность и пропорции – важнейшее определение в архитектуре. Оно характеризует тектонику здания, т.е. его строение, соразмерность его частей по отношению к друг другу и к целому.

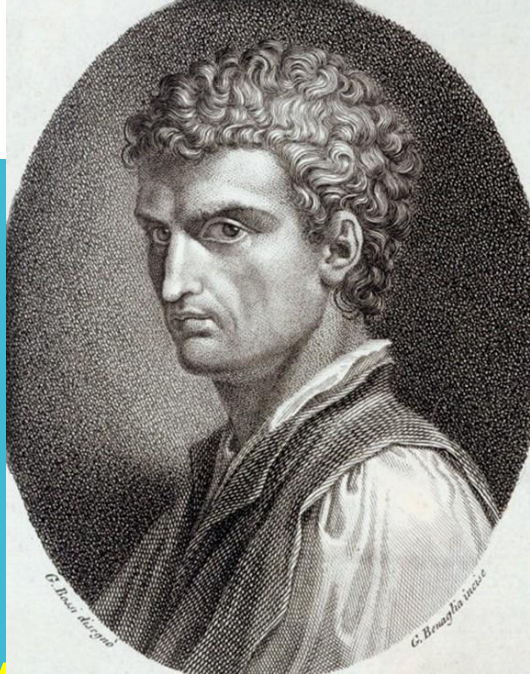


Соразмерность

Важно, чтобы дом не был очень велик, не подавлял территорию, на которой расположен, или, наоборот, не был очень мал, не терялся на ней



Правый параллелепипед для поля велик, средний — мал, а вот в левом варианте — наиболее соразмерное сочетание объема и поля

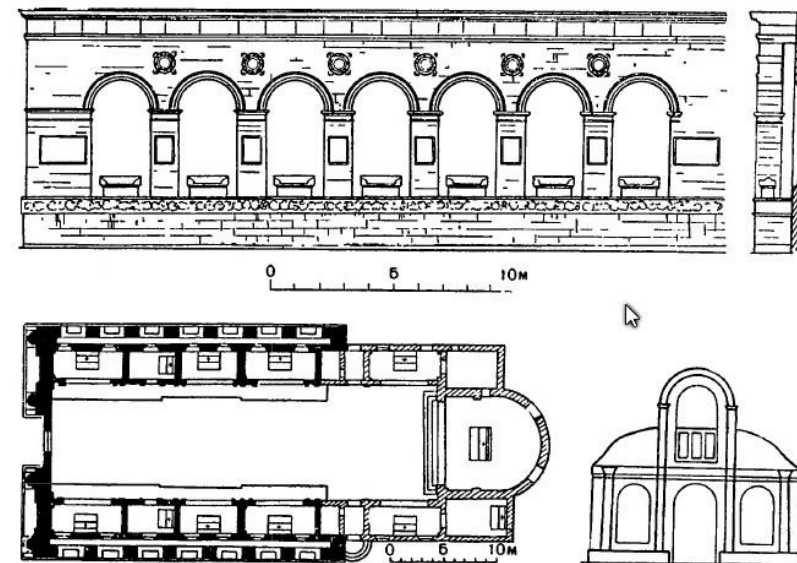


Альберти –
архитектор
эпохи
Возрождения

«Необходимо определять соотношение
высоты постройки и ширины площади,
на которой она находится.»



Римини. Церковь Сан Франческо, 1450—1461 гг. Альберти



Принцип соразмерности

Поэтому, работая над первым простейшим пространственным макетом из одного «кубика» и листа бумаги, надо прежде всего решить композиционную задачу достижения **СОРАЗМЕРНОСТИ** (сомасштабности) объема здания и площади белого поля.



Правый параллелепипед для поля велик, средний — мал, а вот в левом варианте — наиболее соразмерное сочетание объема и поля.

Пропорция

Обратите внимание, что нужной высоты дома легче достичь, уменьшая, срезая бумажную заготовку, а не наращивая ее.

Здания, как и люди, могут выглядеть высокими и стройными, низкорослыми и толстыми. Соотношение высоты, ширины и длины здания называется пропорцией.

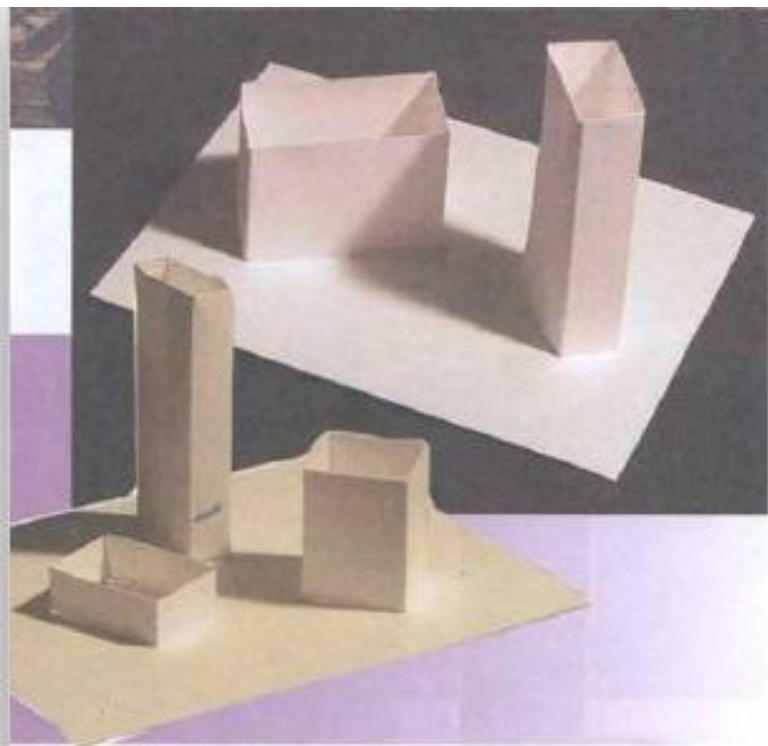
ПРОПОРЦИОНАЛЬНОСТЬ — важнейшее определение в архитектуре. Оно характеризует тектонику здания, т.е. его строение, соразмерность его частей по отношению друг к другу и к целому.

- Гармонично сделанные здание или вещь!
- Насколько они пропорциональны, со масштабны и ритмичны их формы, зависит не только их функциональная значимость, но и художественная ценность!

Важно!

Внешний облик вещи или здания, их пропорции и тектоника формируют наше зрительное восприятие. Их силуэт, цвет и материал могут вызывать самые разные ощущения: легкости или тяжести, ясности или загадочности форм, рождая определенный образ

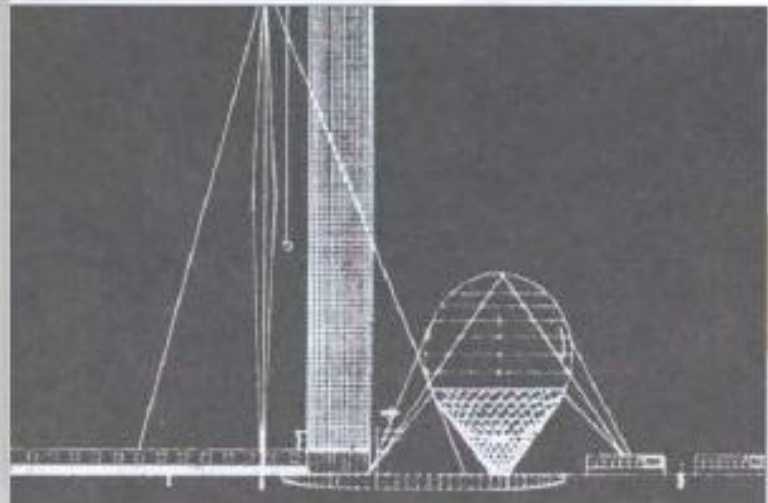




В этих макетах здания, различные по пропорциям, тем не менее сомастиабны друг другу и составляют единое композиционное целое



Проект архитектора И. Леонидова (слева) и работа ученика основаны на одних и тех же композиционных принципах



В жизни здание не стоит одно в чистом поле, а «живет» среди других сооружений. Поэтому естественно создать макет, где будет уже 2-3 объема. Появление на поле еще одного объекта активно меняет всю композицию. Теперь нужно найти соразмерность объекта не только по отношению к площади поля, но и по отношению к другим объектам.

Объемы в пространстве не должны подавлять друг друга и не должны быть случайно разбросаны по полю. Достичь гармонии можно, оперируя пропорциями параллелепипедов (меняя высоту, ширину), отодвигая или приближая их друг к другу. Причем рассматривать их надо не по отдельности, а во взаимосвязи друг с другом, как части единого композиционного целого.

Доминанта — главное.

- При создании макета – важно динамическое равновесие элементов, которое достигается благодаря общим законам композиции: соподчинению элементов, разделению на планы, выделению главного – **ДОМИНАНТЫ**.



- Контраст объемов, противопоставление высокого низкому, тонкого широкому, ритмичность их расположения в пространстве рождает **образность** и **выразительность** всей композиции.

От плоского изображения
к объёмному макету.

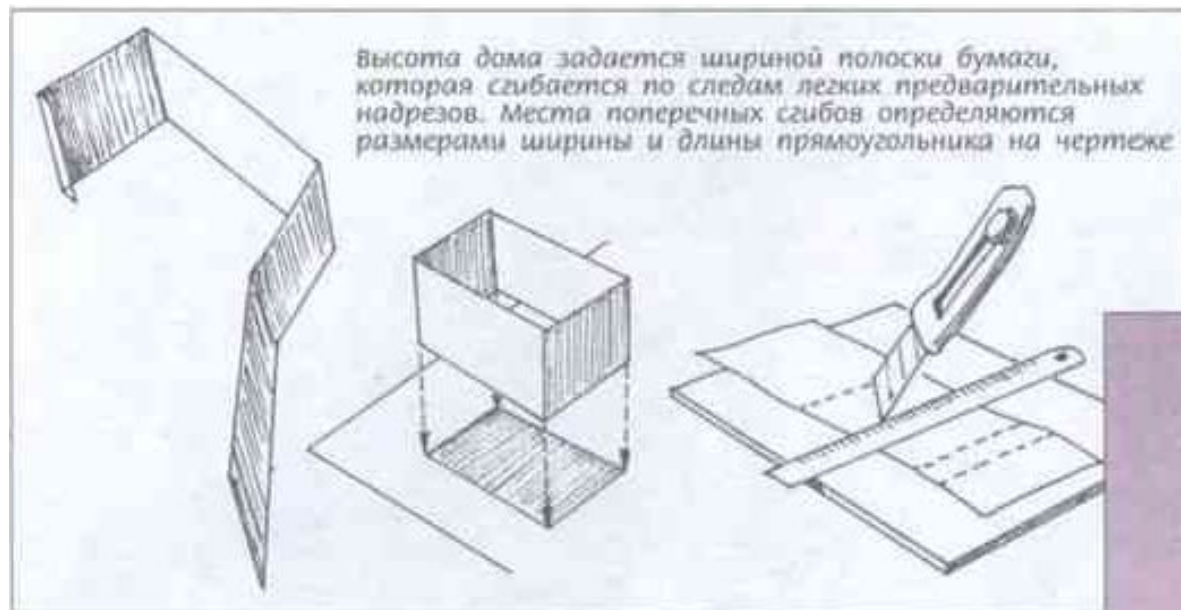
Формы зданий в ваших макетах
могут быть столь же
разнообразны, сколь различны
по своему назначению реальные
сооружения



ДЗ. Создайте из бумаги объёмно -
пространственную композицию из –
2-3 объёмов, решая задачу
пропорциональности и
соразмерности домов по отношению
друг к другу и их сомасштабности
площади поля. (Проще -макет из 2-3
объемных фигур разной формы,
толщины, высоты)

.

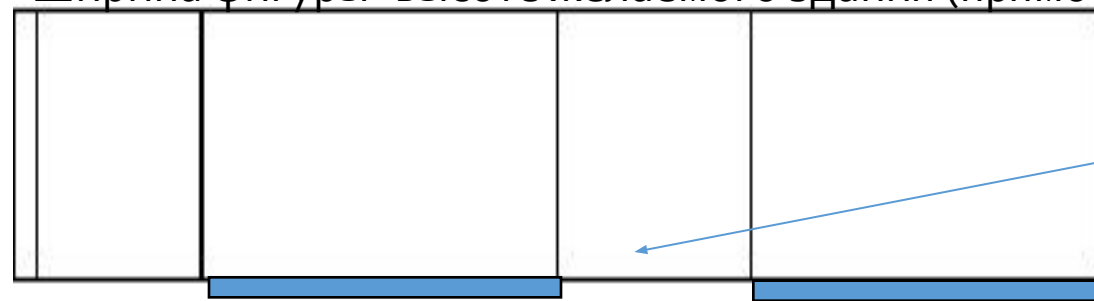
1 этап- чертеж
развертки.
2 этап –
вырезаем и
склеиваем.



Как построить объёмный прямоугольник (параллелепипед).

Нужно начертить развертку прямоугольника.

Ширина фигуры=высоте желаемого здания (прямоугольника).

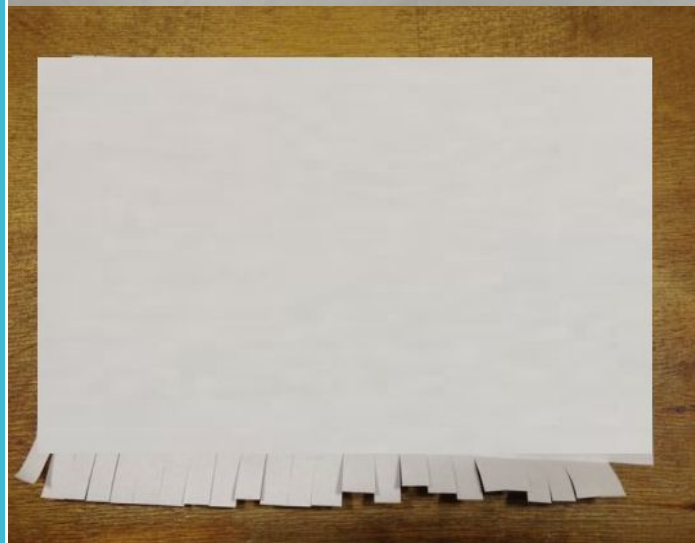


Эти полоски
нужны, чтобы наш
прямоугольник
приклеить
к основанию макета

Вырезаем. Линейкой лучше прочертить линии сгиба заранее. Склеиваем.
Первая фигура для нашего макета готова!

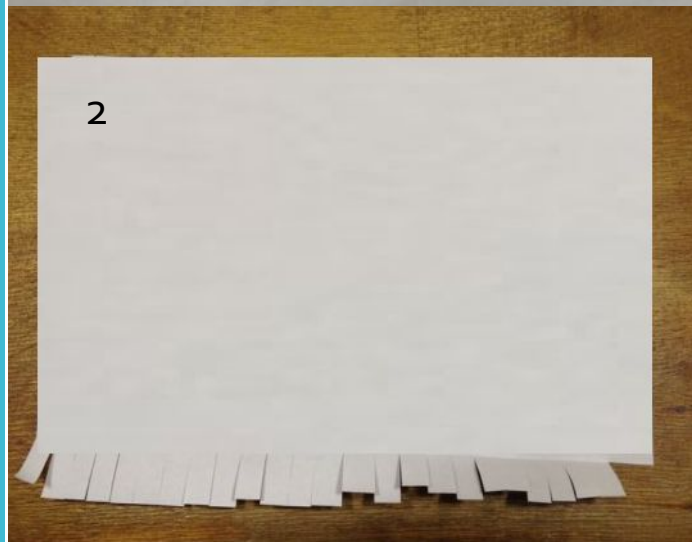
Как сделать цилиндр:

- 1 этап- берем прямоугольник, загибаем немного с одного края
- 2 этап- нарезаем, это нам нужно для приклеивания к основанию макета
- 3 этап- склеиваем



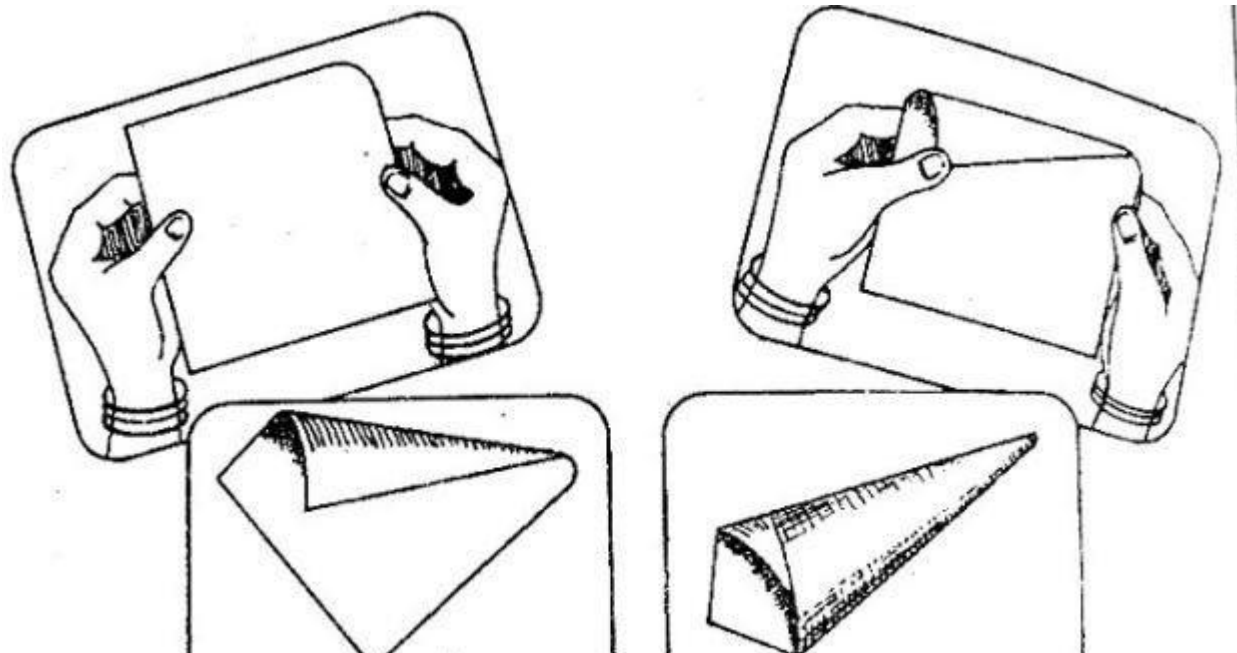
Как сделать цилиндр:

1 этап- берем прямоугольник, загибаем немного с одного края
2 этап- нарезаем, это нам нужно для приклеивания к основанию макета
3 этап- скручиваем прямоугольник в цилиндр и склеиваем.



Как делать конус:

- Этот способ знаком многим. Лист картона сворачивается как бумажный кулёк, а ненужный уголок отрезается ножницами. Затем конус склеивается, нижний край подравнивается так, чтобы фигура стояла ровно, не заваливаясь. Последовательность действий изображена на рисунке.





Примеры сложных макетов. Вам нужно хотя бы 2-3 объекта на макете.

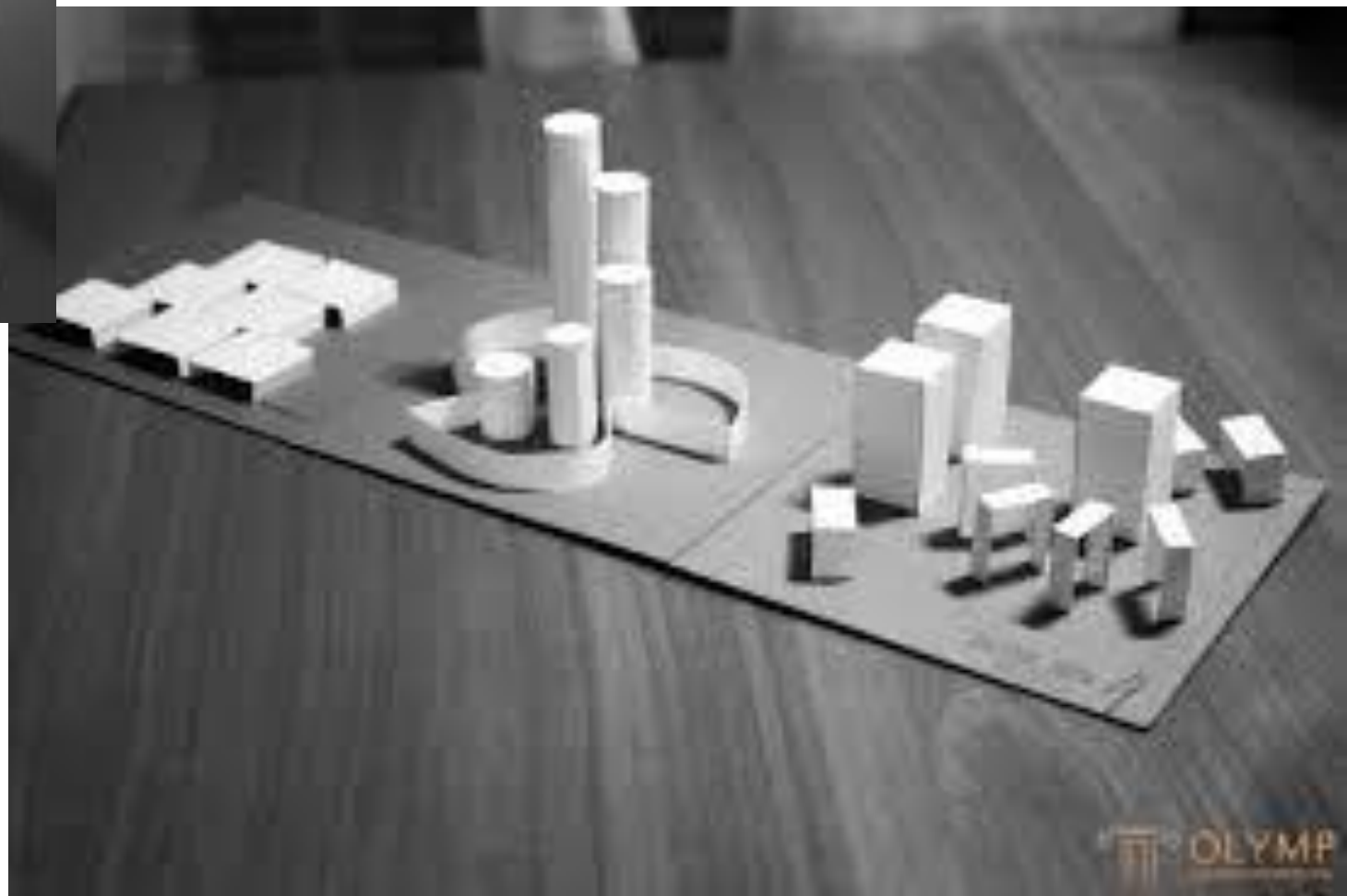


Фото макета
прислать в ЭПОС до
субботы (14.11.2020)

или отправьте на эл. почту abdulmanova.nastena@mail.ru