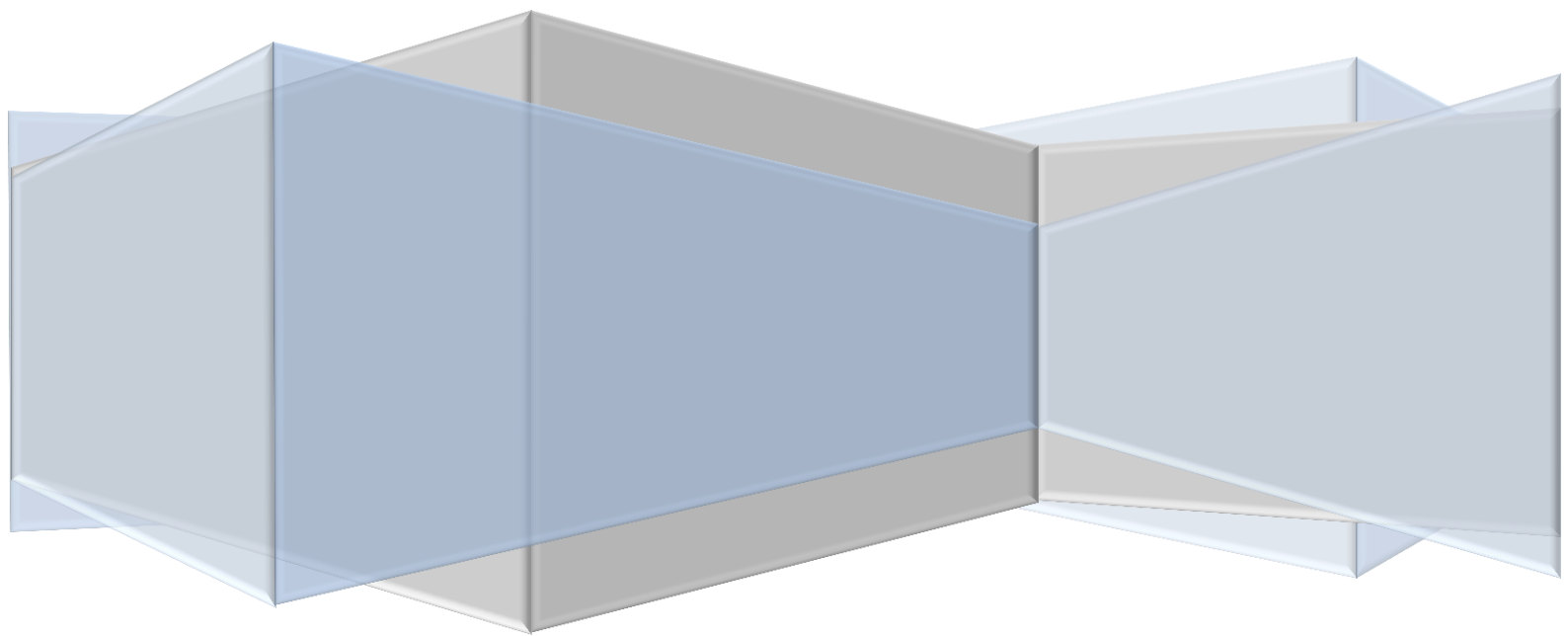


طراحی معماری ۱

EMAIL: nedamostaghimi@yahoo.com

WHATSAPP: ۰۹۳۵۶۸۹۱۳۹۱



۱. مراحل و روند طراحی معماری

*تعریف و تشریح موضوع پروژه (شناخت خواسته های کارفرما) :

اولین مرحله از کار طراحی معماری کسب اطلاعات در خصوص خواسته های کارفرماست. قبل از هر چیزی طراح باید بداند که موضوع طرح و کاربری ساختمانی که قرار است طراحی شود چیست؟ و کارفرما از فضای مورد نظر خود چه توقعاتی دارد؟ بنابراین سوالاتی که به وجود خواهد آمد ای است که:

استفاده کنندگان از فضا چه کسانی هستند؟

چه نوع فعالیتی قرار است در آن اتفاق بیفتد؟

خواسته های ویژه کارفرما کدامند؟

و هر سوال دیگری از این دست که در مورد هر کاربری می تواند متفاوت باشد.

*جمع آوری اطلاعات و شناخت سایت (زمین) پروژه:

در این مرحله باید به بررسی سایت پروژه پرداخت و ابعاد، اندازه و همسایگی های زمین را شناخت. طراح باید جهت گیری جغرافیایی و دسترسی های معبر های عمومی آنرا در نظر بگیرد. میزان عبور و مرور پیاده و سواره را بشناسد و شرایط کالبدی (فیزیکی)، فرهنگی و اجتماعی محل قرارگیری زمین پروژه را شناسایی کند. جمع آوری این اطلاعات کمک خواهد کرد تا معمار بتواند تصمیمات صحیح اتخاذ کرده و حتی در مراحل بعدی کار از آنها استفاده کند.

*جمع آوری اطلاعات و شناخت اقلیم منطقه:

معمار باید بداند که زمین پروژه در کدام یک از مناطق آب و هوایی قرار دارد. تا بتواند برحسب شرایط محیطی دست به انتخاب مصالح و طراحی فضاهای ساختمان بزند. همه ما خوب می دانیم که شرایط اقلیمی هر منطقه تاثیرات مستقیمی بر روی ساخت و سازهای آن دارد و محدودیت هایی را در انتخاب گزینه های پیش روی طراح ایجاد می کند. بنابراین در این مرحله تجزیه تحلیل های لازم به خوبی صورت می پذیرد.

*بررسی نمونه های مرتبط اجرا شده:

پس از کسب اطلاعات پایه ای نوبت آن خواهد رسید که طراح شروع به جستجو کند و ساختمان های اجرا شده در شرایط مشابه پروژه خود را بیابد. این شباهت ها می تواند در حوزه کاربری و یا اقلیمی باشد. دیدن نمونه ای اجرایی و موفق به یاری طراح خواهد آمد تا بتواند که در شرایط یکسان به چه کاتی باید توجه کند. بدیهی است که در این بررسی ها تنها برای دیدن و ایده گرفتن است و انتظار می رود که باعث خلق اثر خلاقانه، نو و بدیع شود.

*شکل گیری کانسپت و ایده های طرح:

با توجه به تجزیه و تحلیل لیست اطلاعات به دست آمده از هر بخش، معماری کانسپت اولیه (مفهوم کلی) طرح را پیش روی خود می گذارد و برای اجرایی کردن آن ایده هایی کاربردی را مد نظر قرار می دهد. در صورتی که کاربری فضا از اهمیت ویژه ی فرهنگی، اجتماعی برخوردار باشد کانسپت طرح اهمیت بیشتری خواهد داشت. در پروژه هایی مانند بیمارستان ها و پایانه های مسافری که روابط فضاها و رفت و آمد در آن در اولویت قرار دارد ایده ها از رویکرد کاملا مفهومی فاصله می گیرد.

***برنامه ریزی فیزیکی، طراحی دیاگرام روابط و عرصه بندی فضاها:**

تعیین ریزفضاهای ساختمان و مشخص کردن روابط آنها با یکدیگر باید به وضوح انجام گیرد. گرچه اعداد و ارقام اندازه های فضاها در مراحل بعدی ممکن است با توجه به شرایط ترسیمی و... تغییر کند اما ترسیمات شماتیک (فرضی و بدون اندازه) جایگذاری فضاها لازم است. معمار در این مرحله عرصه بدی فضاها را انجام می دهد. فضاها را عمومی و خصوصی، خدماتی و اداری و... را تقسیم بندی می کند و از محدوده قرارگیری آنها در پلان مطمئن می شود.

***طراحی فضا و حجم ساختمان**

برای طراحی فضا و حجم بنا ترسیمات شماتیک و ابتدایی، مفید و کاربردی خواهند بود. این ترسیمات هم به صورت دو بعدی و هم سه بعدی به طراح اجازه می دهد که تصویر ذهنی خود را پیاده کرده و از امکان پذیر بودن اجرای آن تا حدی مطلع شود. با این کار می توان افکار اولیه طرح را در راستای اهداف پروژه بسط و گسترش داد. طراحی حجم، نما و معماری داخلی ساختمان در این مرحله تا حد قابل قبولی پیش خواهد رفت و آماده ترسیمات دقیق خواهد شد.

***ترسیم و ارائه مدارک و نقشه ها (پلان، سایت پلان، نماها، مقاطع، حجم سه بعدی داخلی و خارجی):**

هر ایده و طرح معماری برای اجرا شدن و به عینیت رسیدن نیازمند ترسیمات دقیق اجرایی در دو مرحله فاز یک و دو است. نقشه های جزئیات بنا به سازندگان اجازه می دهند تا به طرح ذهنی معمار پروژه، کالبدی فیزیکی ببخشند و به کمک مصالح آن را قابل لمس و قابل سکونت کنند. خوشبختانه با پیشرفت تکنولوژی و وجود نرم افزارهای متعدد این کار با سرعت و دقت بسیار زیادی انجام می شود. به هر حال انجام همه مراحل الزامی است.

۲. اسکیس

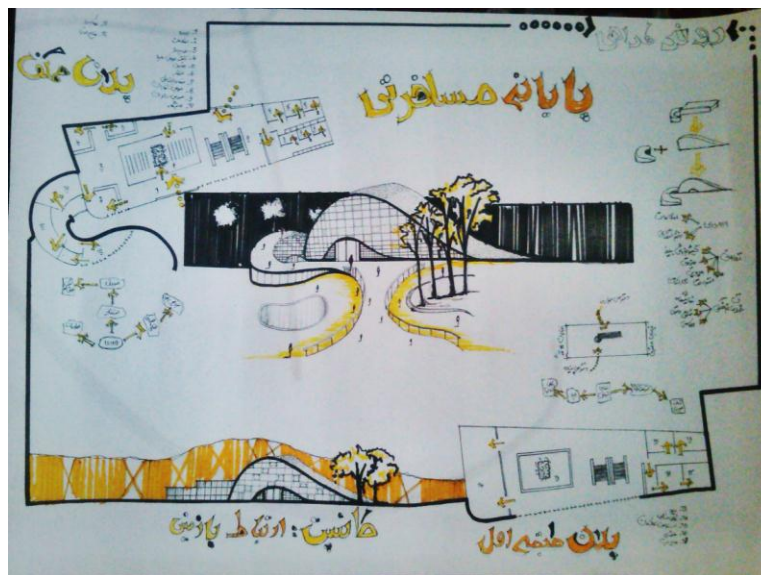
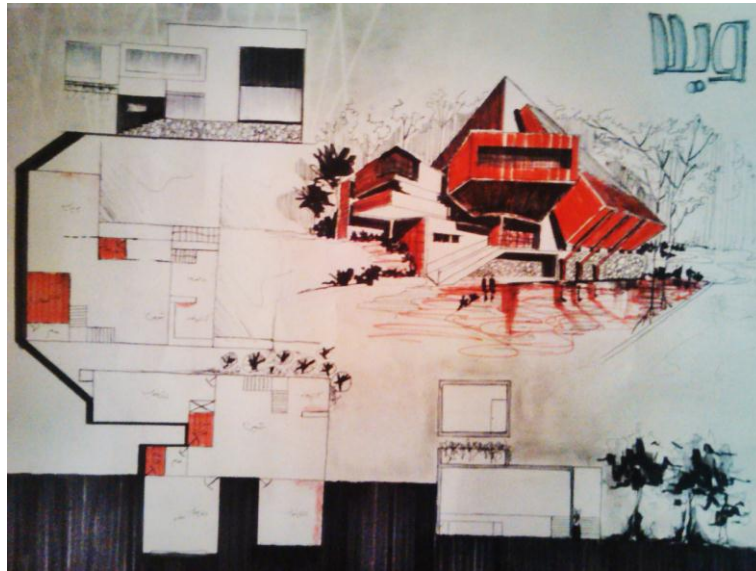
اسکیس عبارت است از طراحی تند و با سرعت دست که بیانگر یک حجم و یک منظره باشد. اسکیس انجماد و خلق طرح و ایده ای است که در حال عبور از ذهن است. اسکیس عبارت است از طراحی تند و سریع و در عین حال ساده. اسکیس ابزاری برای بیان ایده ها و طرح های مورد نظر افراد است که به صورت طرح اسکیس معماری بوجود می آید. اسکیس عبارت است از طراحی ساده دست که با مداد و قلم و ابزار رنگ آمیزی انجام می شود. در واقع اسکیس طرح اولیه ای است که اصول کار و مفاهیم و مقصود های اصلی را بیان می کند.

اسکیس نه تنها در معماری بلکه در هنگام خلق هر اثر هنری دیگری نیز کاربرد دارد و اسکیس و سایر کارهای اولیه برای ایجاد سازه ها و طرح های مورد نظر از اقدامات و مفاهیم اولیه در معماری هستند که هر شخصی باید آنرا فرا بگیرد و با استفاده از ذهن و ایده های خود به طراحی طرح های فوق العاده و زیبا پردازد تا طرح او بعد از گذراندن مراحل و رسیدن به مرحله نهایی همچون سه بعدی کردن با استفاده از نرم افزار تری دی مکس و یا سایر اقدامات به نتیجه مورد نظر بیانجامد. مهم ترین عامل برای ایجاد اسکیس های فوق العاده داشتن علاقه و تمرین مداوم برای خلق اسکیس های زیباست زیرا ای دو عامل کمبود استعداد را در این زمینه جبران می کنند. تقلید و مشاهده طرح های دیگر و استفاده از تکنیک بکار رفته در طرح های قبلی می تواند در خلق اسکیس های جدید و طراحانه موثر باشد.

*نمونه اسکیس های دانشجویان ترم های پیشین با موضوعات مختلف جهت بررسی







تمرین شماره ۱:

باتوجه به توضیحات ارائه شده در اولین جلسه ی حضوری در کلاس و همچنین توضیحات ارائه شده در خصوص اهمیت اسکیس در معماری در نظر است:

طراحی اسکیس: با موضوع اقامتگاه کوهستانی (شامل حجم اصلی به صورت واضح با ترسیم صحیح+پلان+نما+مقطع با توجه به توضیحات و نمونه های ارائه شده)

در ابعاد کاغذ ۷۰*۵۰

تکنیک ارائه آزاد

*** توجه:**

شیت های تکمیلی را به شماره تماس بنده در واتساپ یا آدرس ایمیل ارائه شده ارسال کنید.

*مهلت ارسال ۲۶ اسفندماه.