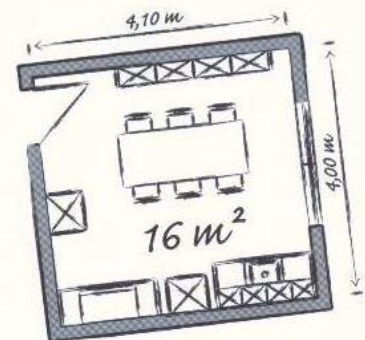


«Проектирование в дизайне среды»
Институт сервиса моды и дизайна, кафедра Дизайна
доцент Месенева Н.В.
Лабораторные занятия

ПЕРСПЕКТИВА

STAR 27A | Silberhorn „Nature” - Цвет натурального клена -
Srebrny klon "Nature" - Äcer prateado "Nature" - Arce plateado "Nature"



Vida é mudança.
Especialmente quando ainda se é jovem, convém também ter em consideração o factor da flexibilidade, mas nunca pondo de parte o factor da qualidade. O planeamento modular com a gama STAR mostra com que elegância se conseguem integrar os primeiros módulos adquiridos para o apartamento de estudante na nova cozinha de uma família inteira.

La vida significa: cambio.
Precisamente cuando uno es más joven debería favorecer la flexibilidad, sin dejar a un lado la calidad. Hasta qué punto las primeras adquisiciones para la vivienda estudiantil se pueden integrar en una sólida cocina familiar lo demuestra esta planificación modular con el programa STAR.



92 | 93

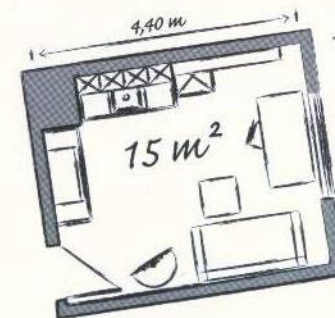
Поднятый план



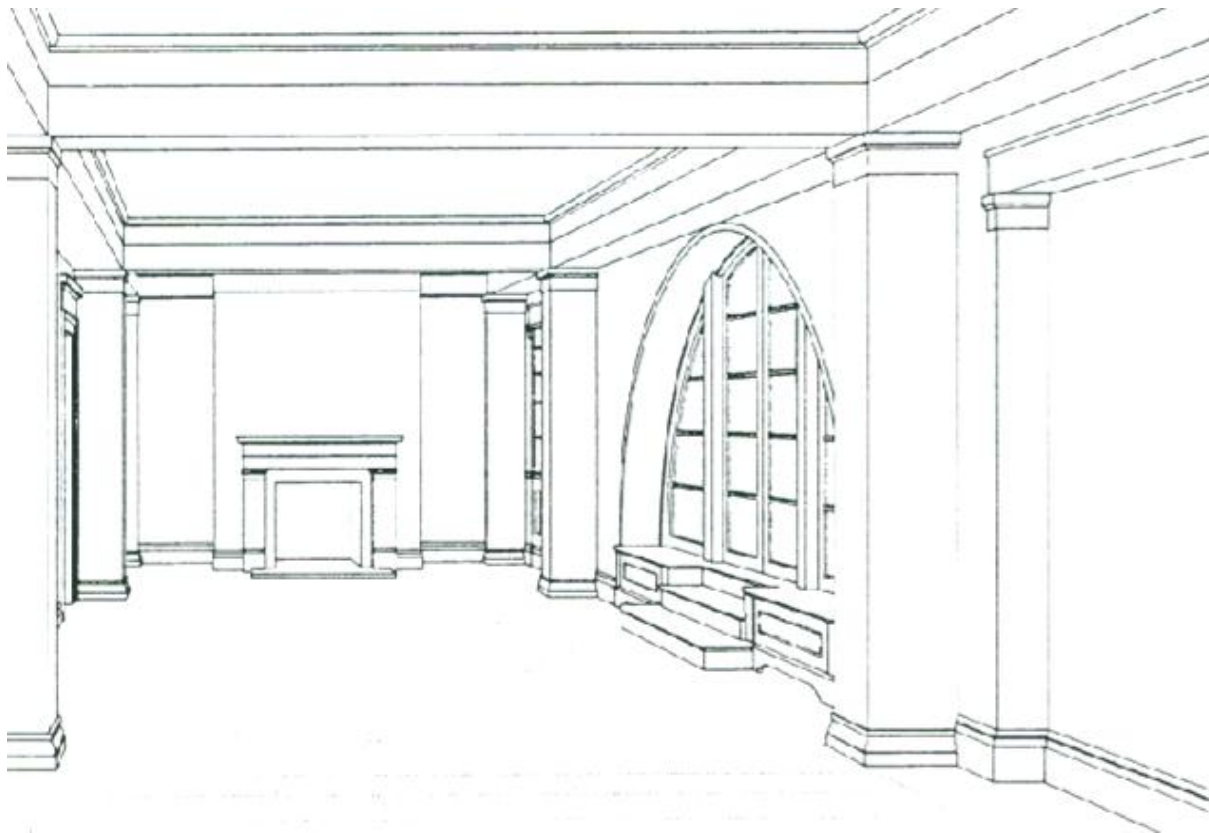
Eine Küche zi

Переезжаем вместе с кухней ... - Kuchnia s
Uma cozinha feita para mudar consigo ... - U

Leben heißt: sich verändern. Gerade
Jahren sollte man deshalb besondere
bilität legen – ohne die Qualität da
sigen. Wie elegant sich die ersten A
die Studentenwohnung in eine solid
integrieren lassen, beweist diese m
mit dem STAR-Programm.

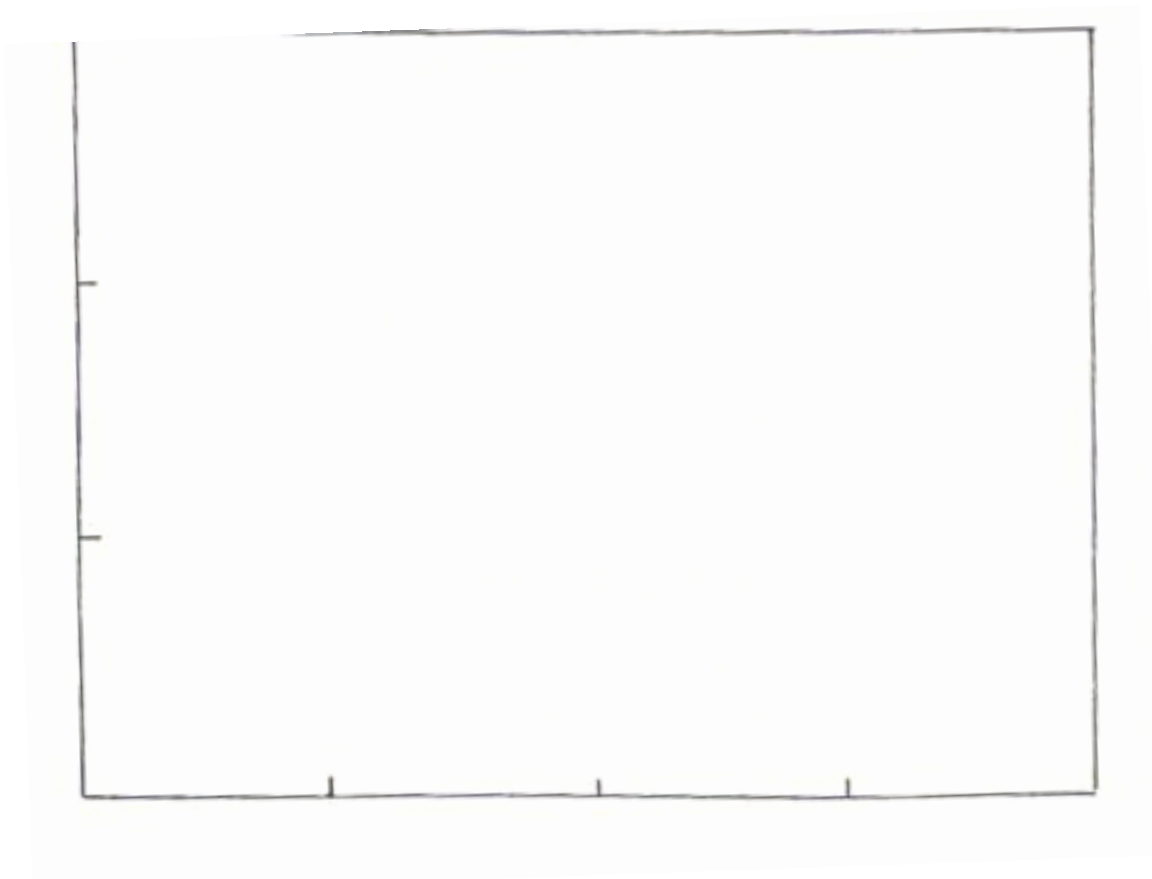


Поднятый план

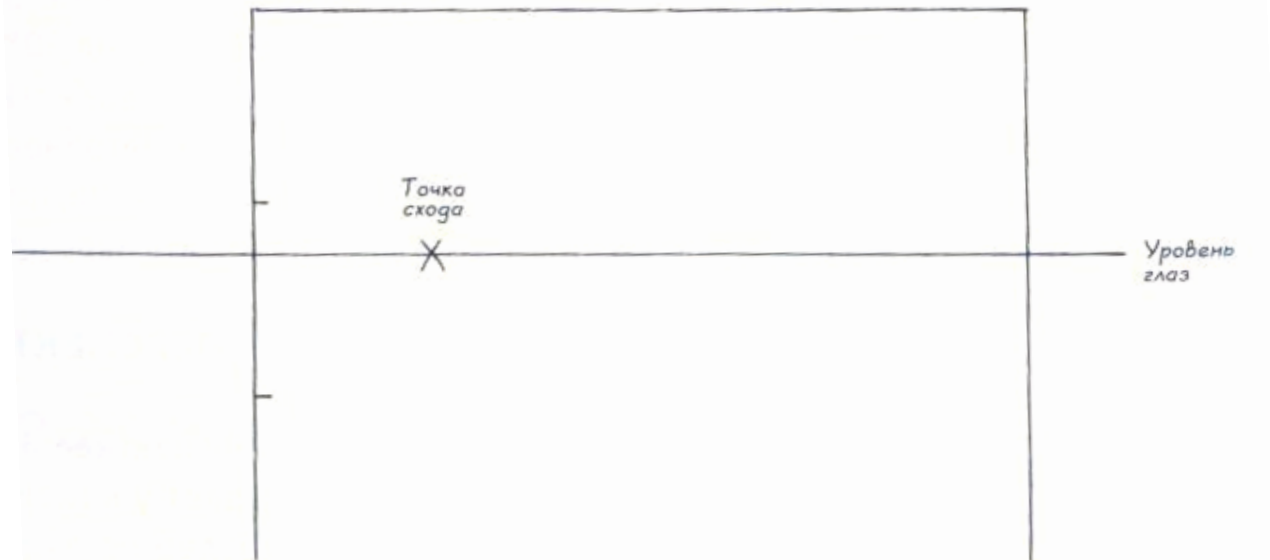


Перспектива с одной точкой схода – фронтальная перспектива.

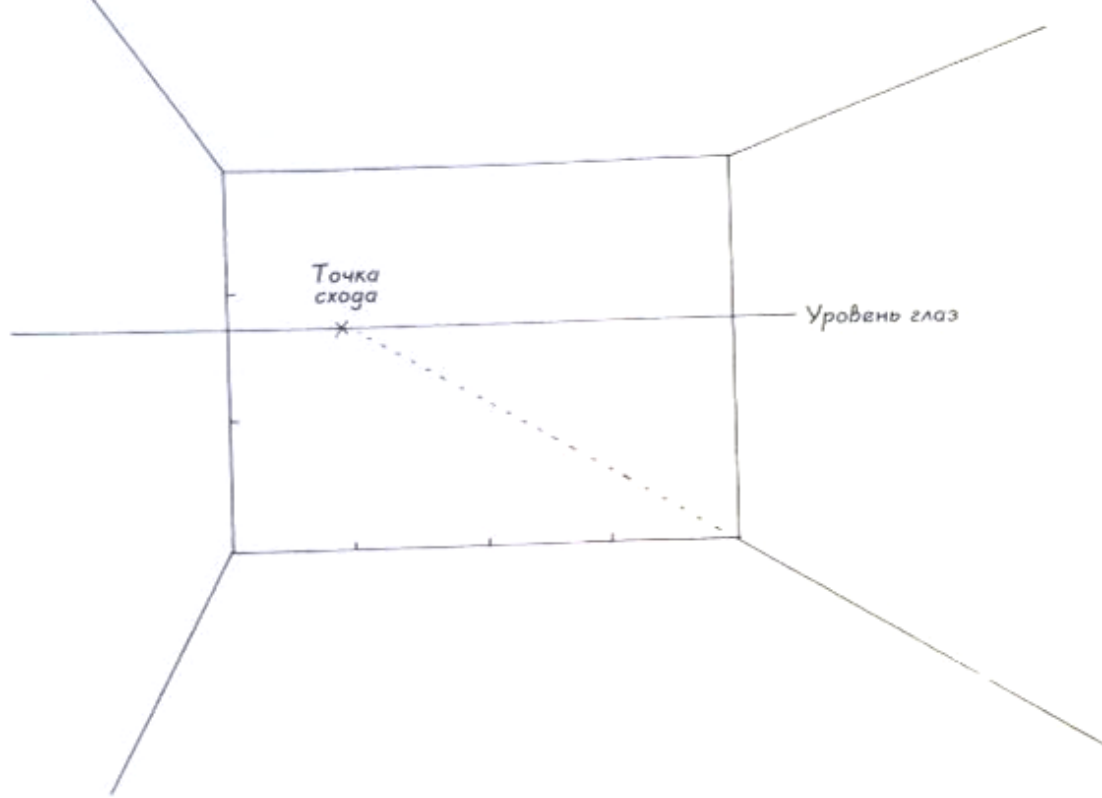
Чертеж в перспективе имеет иллюзию глубины и создает у клиента представление о том, как будет выглядеть готовый интерьер.



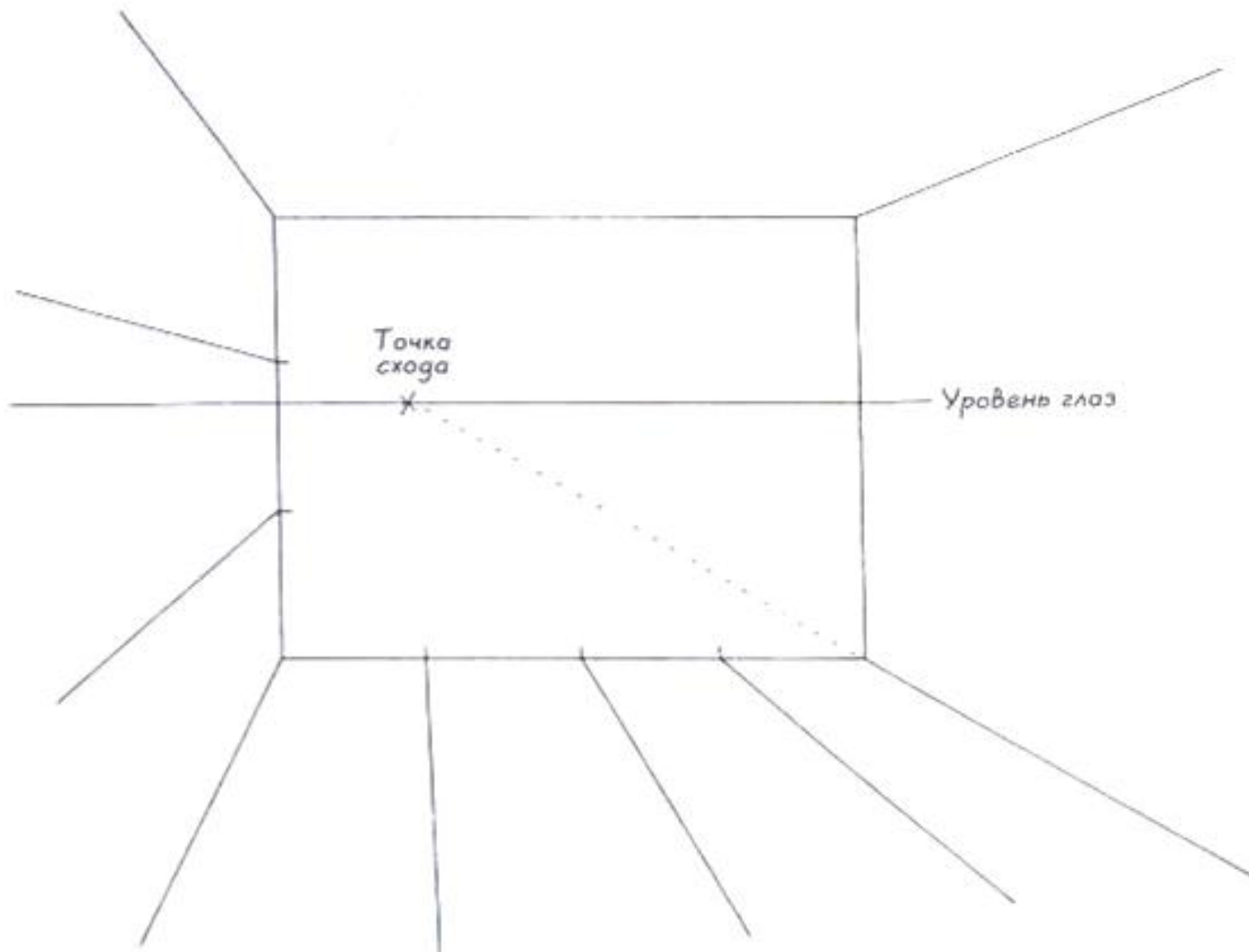
- Начертите вертикальную проекцию задней стены в масштабе и сделайте отметки через каждый метр по высоте и ширине стены.



- Прочертите линию уровня глаз – линию горизонта.
- Отметьте на линии горизонта точку схода, на удалении от той стены, которую хотите показать.
- Чтобы показать больше пола, поднимите уровень глаз.
- Чтобы показать больше потолка, опустите уровень глаз.



- Линию горизонта принимают на уровне глаз (1.60м).
- Все линии будут идти в точку схода.
- Соедините линиями углы комнаты с точкой схода и продлите линии за рамку наружу – получим стены, пол и потолок.



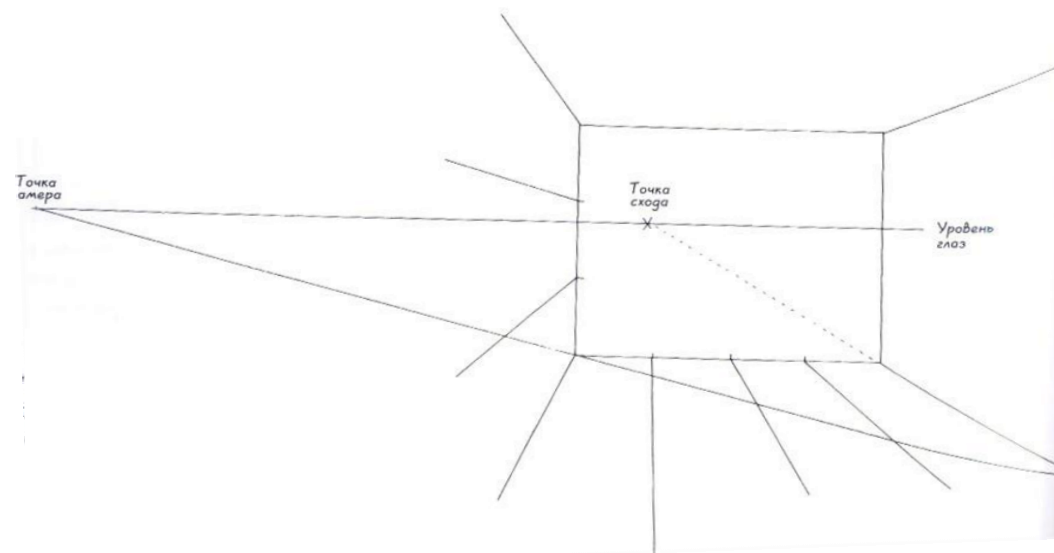
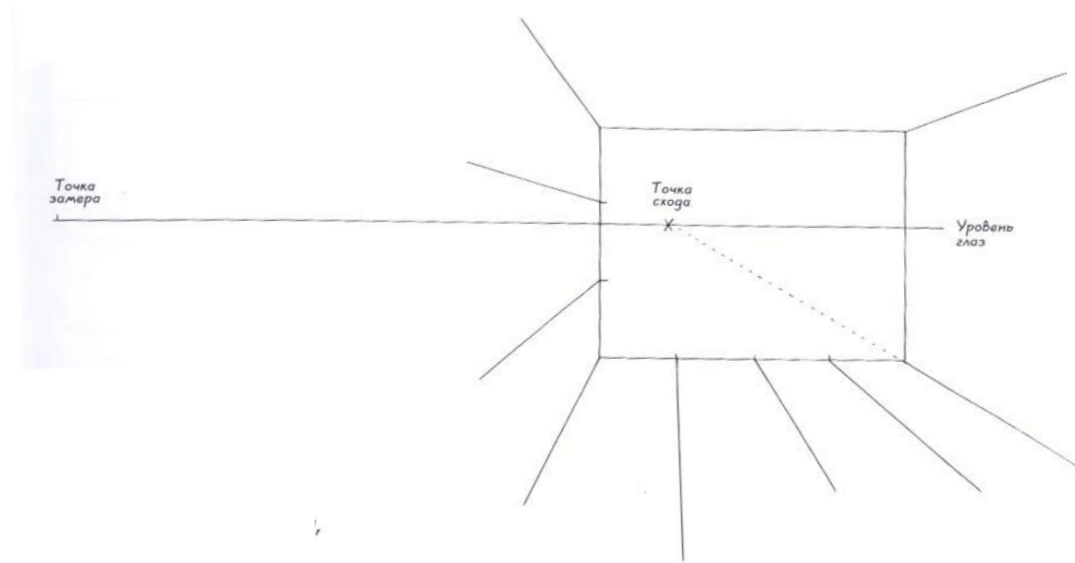
- Соедините метровые отметки с точкой схода и продлите за рамку проекции стены.

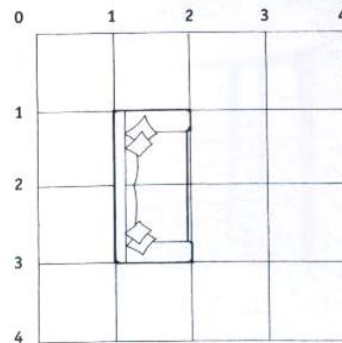
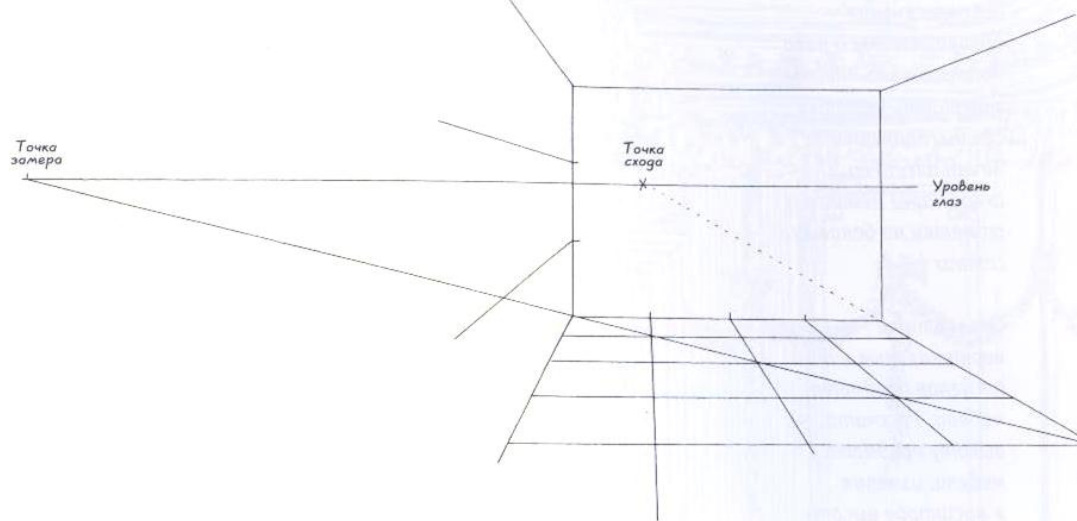
- По глубине комнаты определяют расстояние, которое вы хотите отразить в перспективе.

- Используя тот же масштаб, что и в проекции, отмерьте глубину комнаты плюс половину ширины проекции стены, от левой границы стены.

- Получите точку замера (дистанционную точку – расстояние зрителя до картины).

- От точки замера прочертите линию через угол комнаты до противоположной стены комнаты.



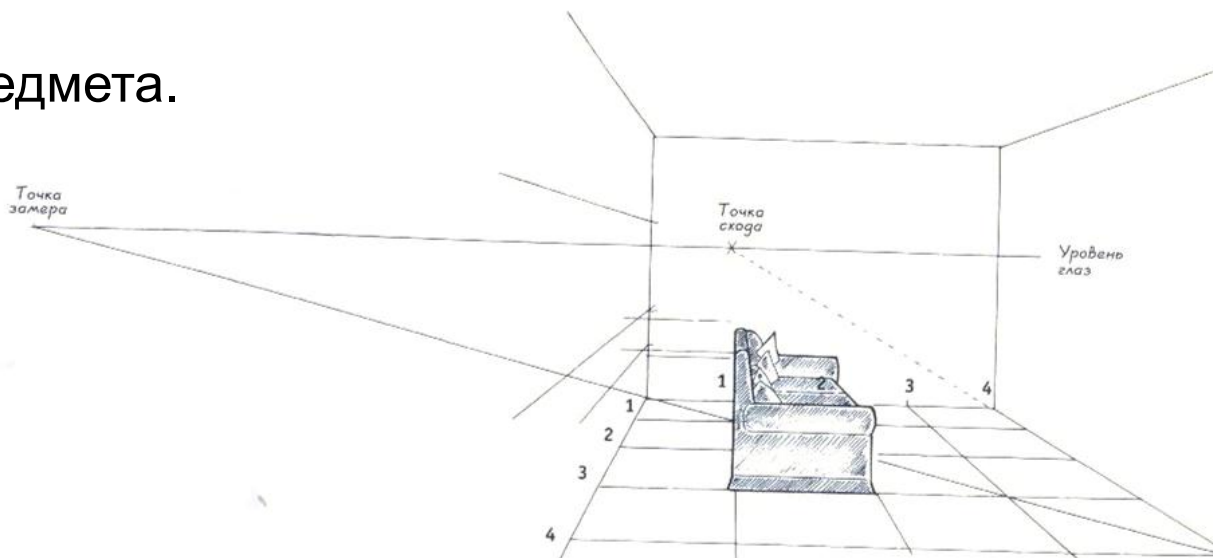
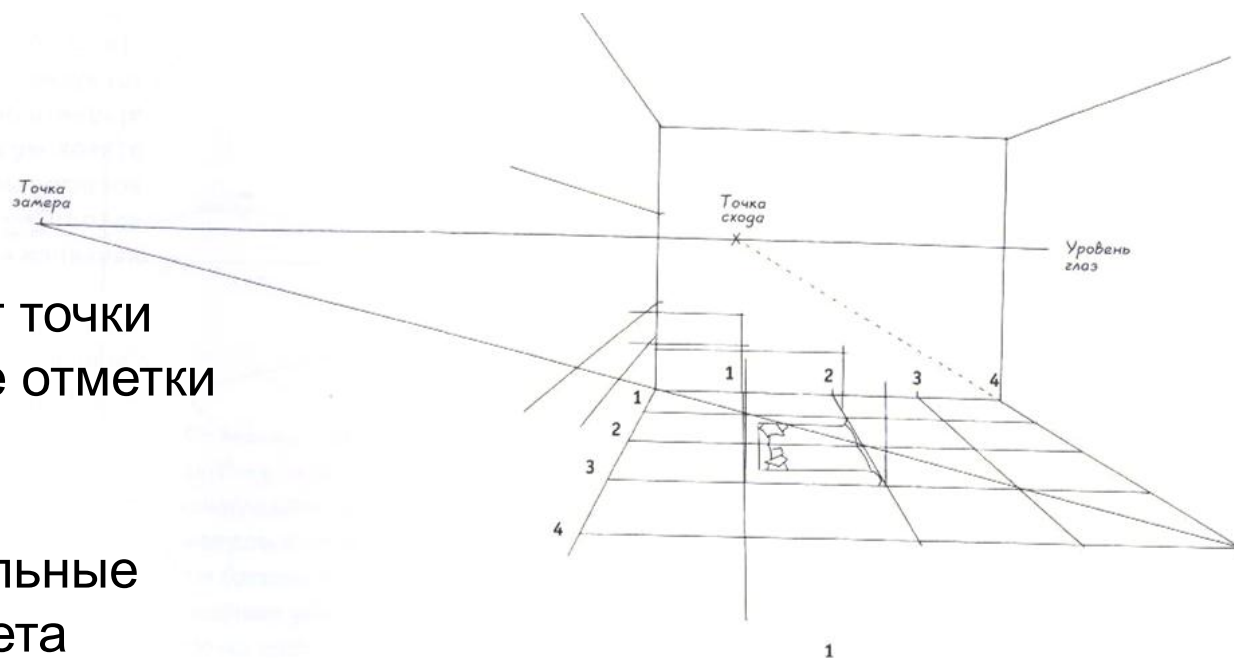


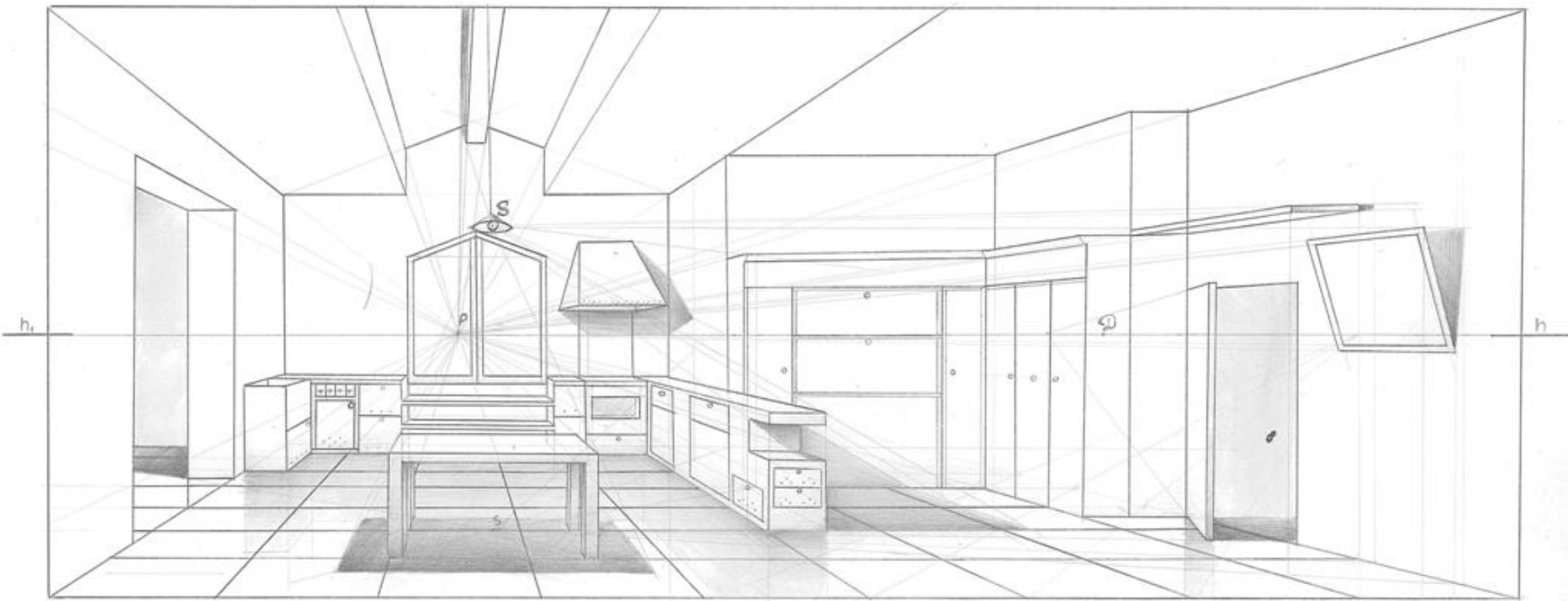
- Прочертите горизонтальные линии через каждое пересечение биссектрисы с линиями пола.
- Начертите на плане метровую решетку, которая будет соответствовать создаваемой перспективе.

- Прочертите линии от точки схода через метровые отметки на боковых стенах.

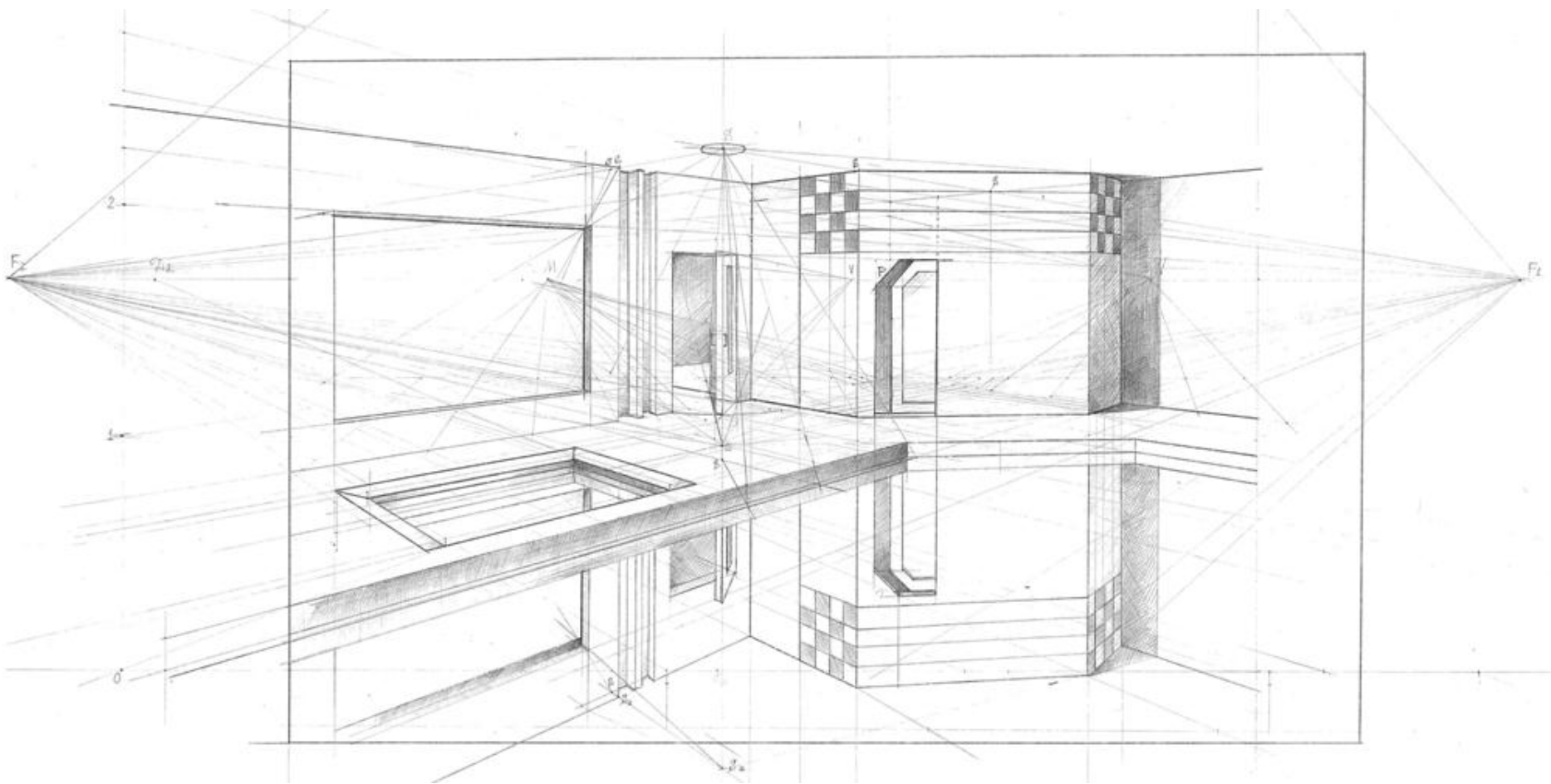
- Прочертите вертикальные линии от углов предмета мебели.

- Измерьте высоту предмета.





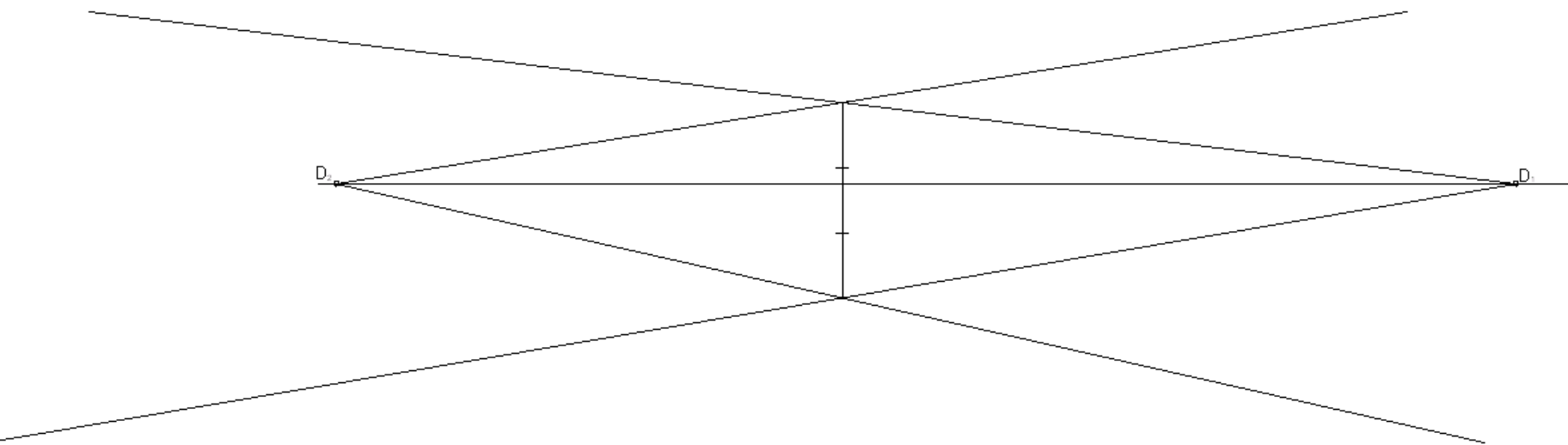
Фронтальная перспектива интерьера



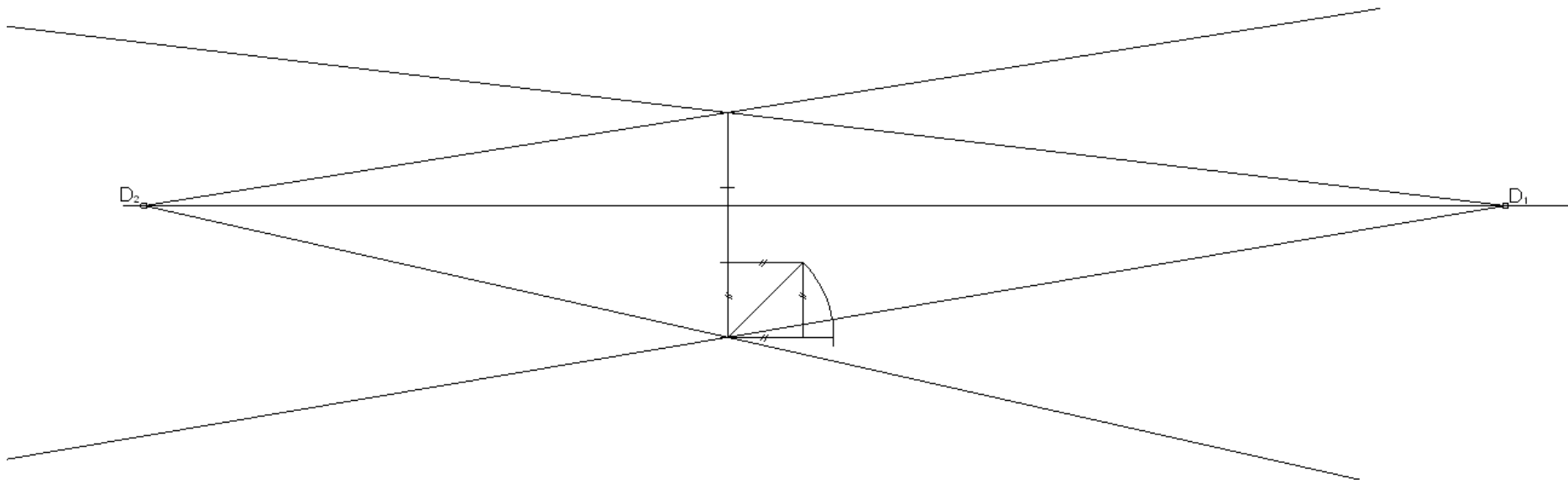
Угловая перспектива интерьера (две точки схода)



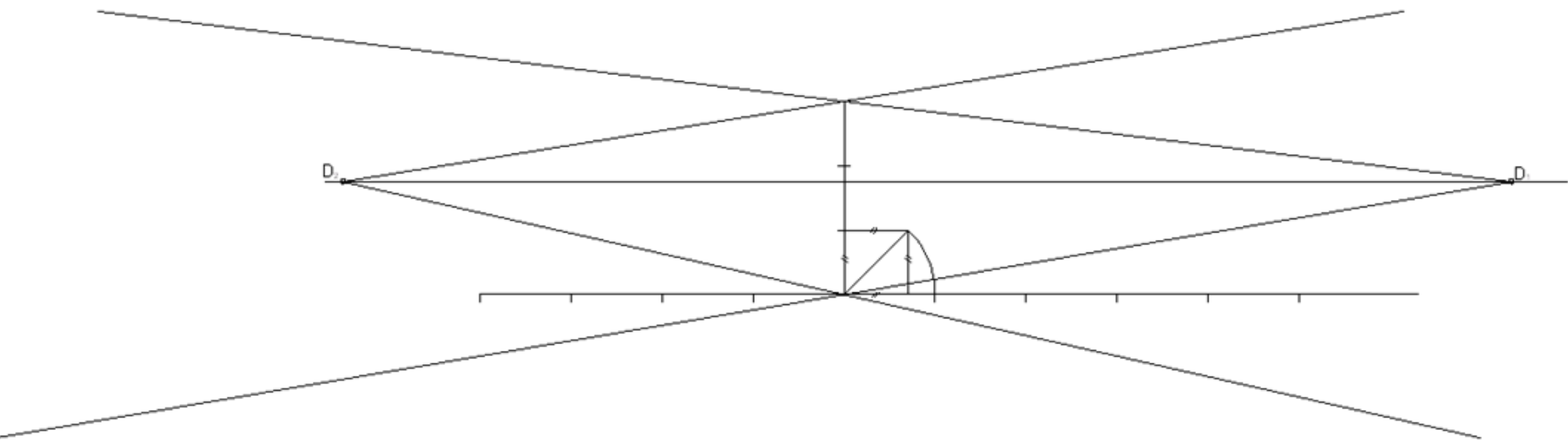
- Прочертите вертикальную линию в масштабе.



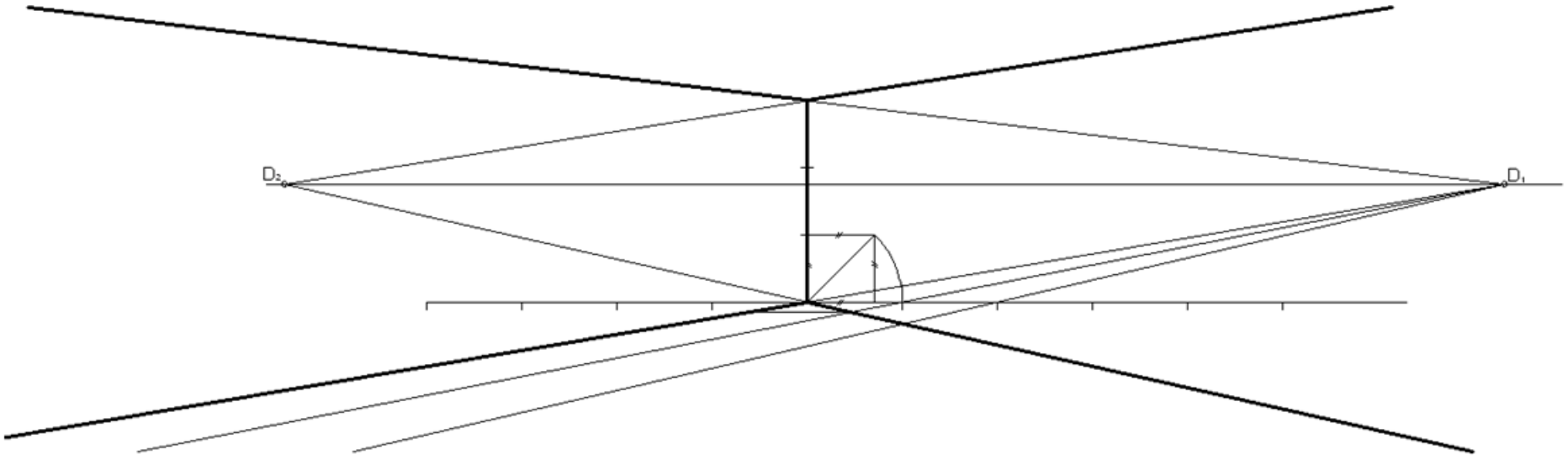
- Определите уровень линии горизонта.
- Прочертите горизонтальную линию.
- Поставьте дистанционные точки.



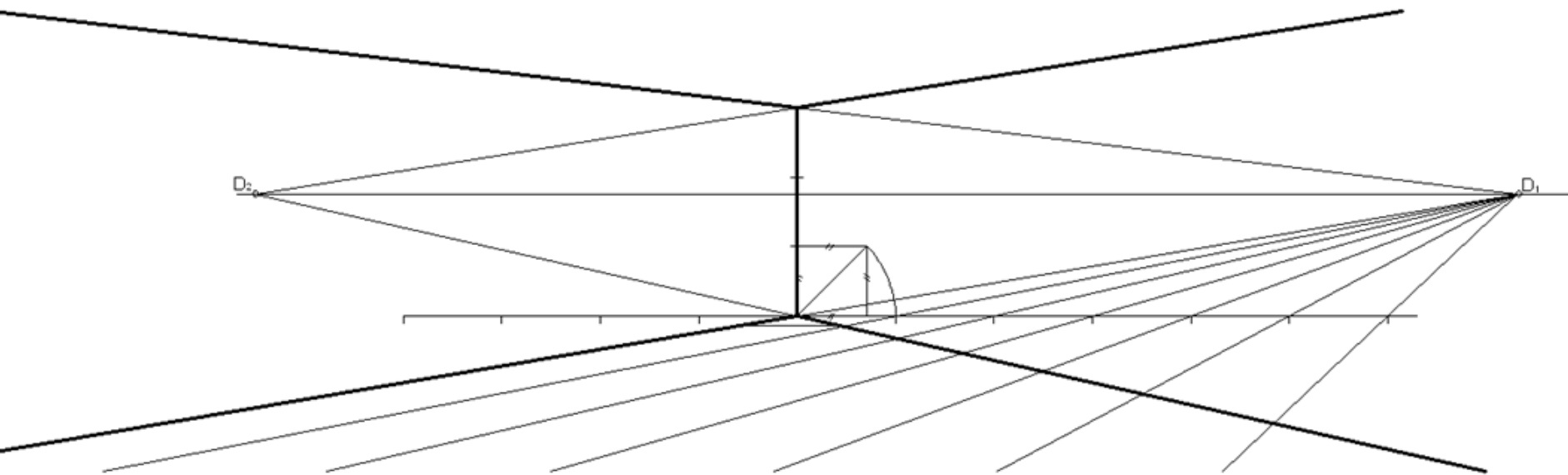
- Вычертите квадрат по вертикали угла комнаты.
- Отметьте величину диагонали квадрата на горизонтали.

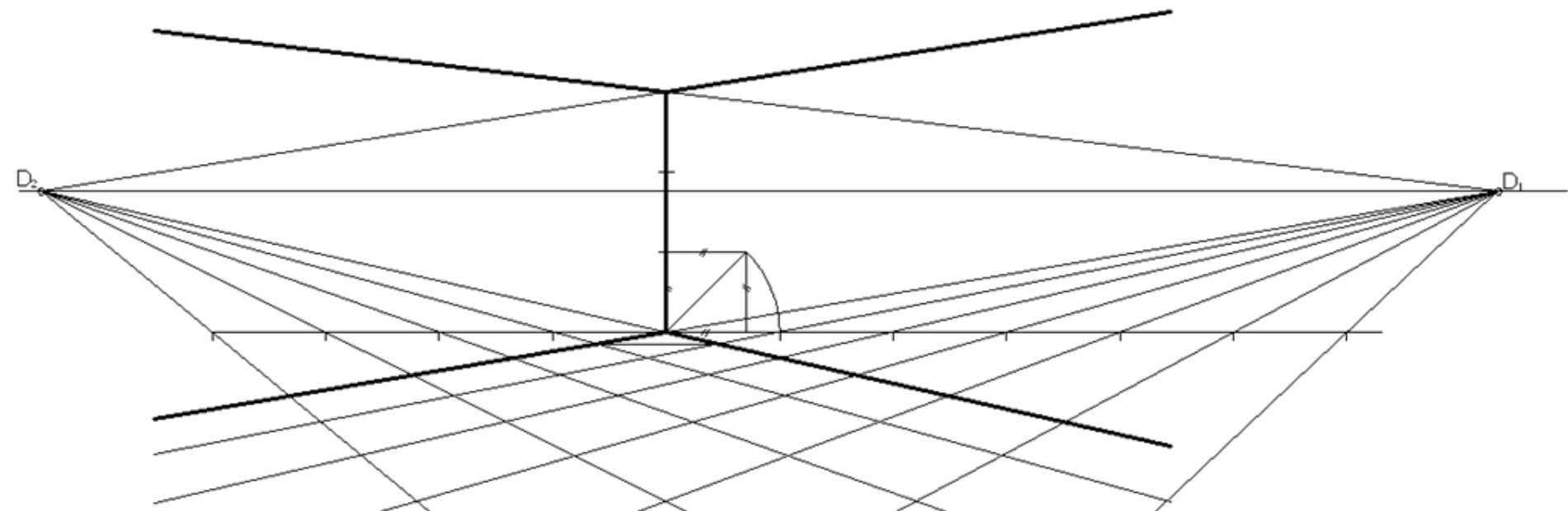


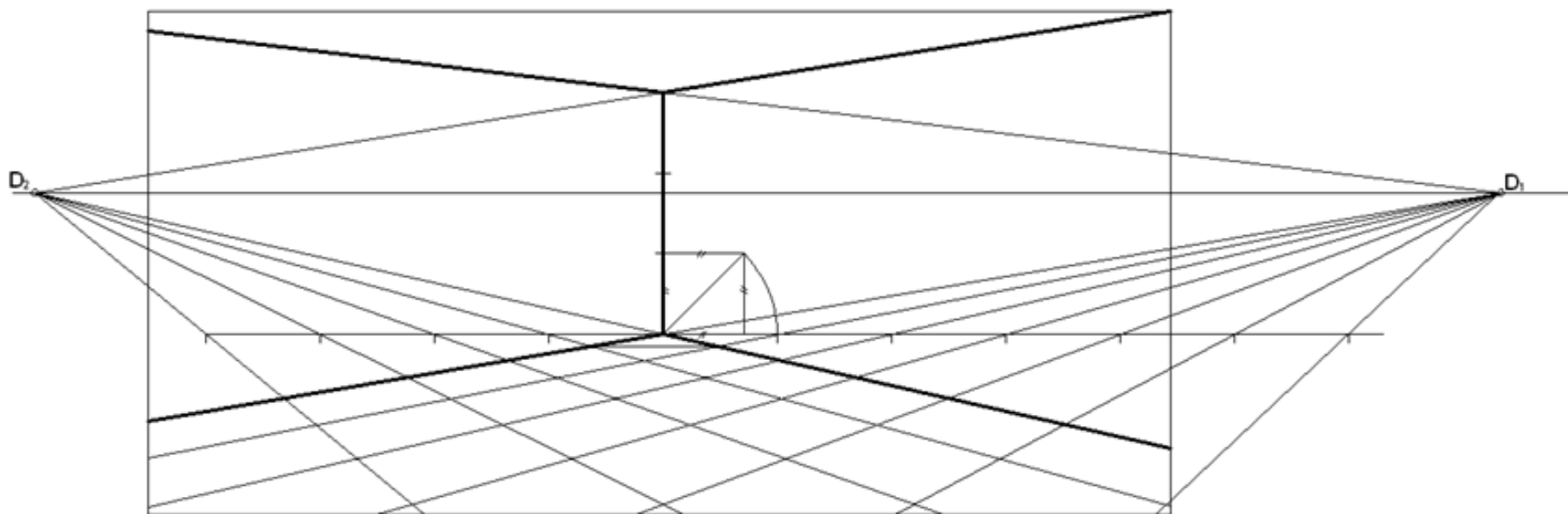
- Прочертите горизонталь.
- На горизонтали отметьте отрезки, равные диагонали квадрата.



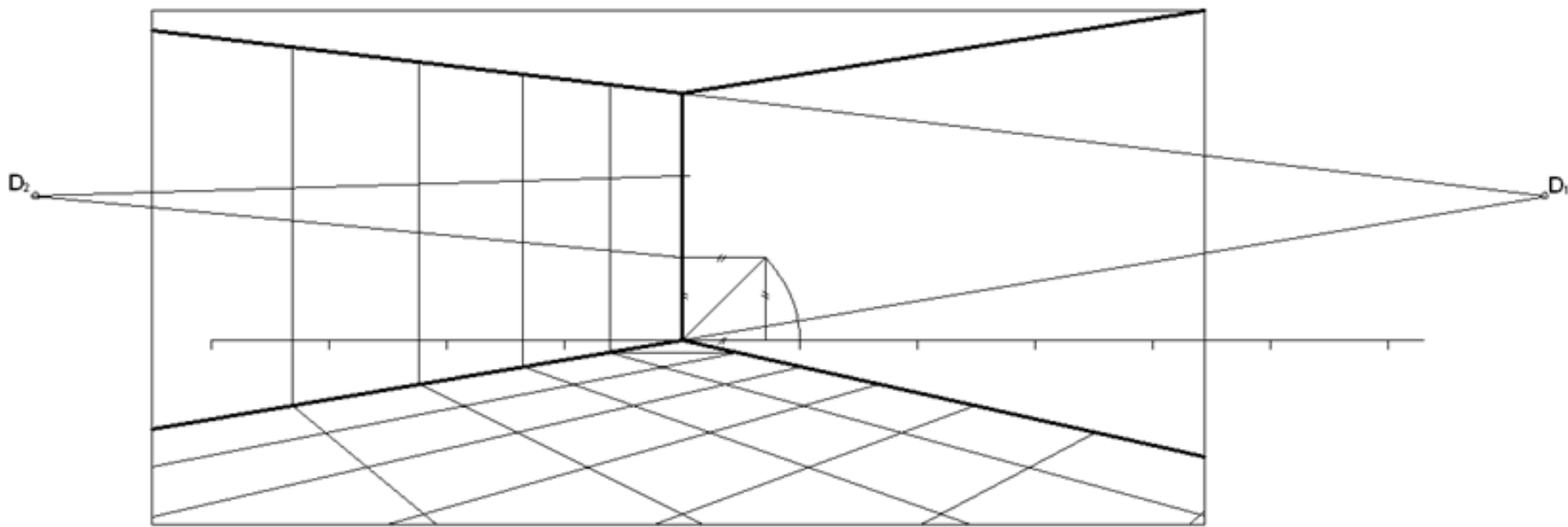
➤Через точку D и засечки на горизонтали провести прямые.



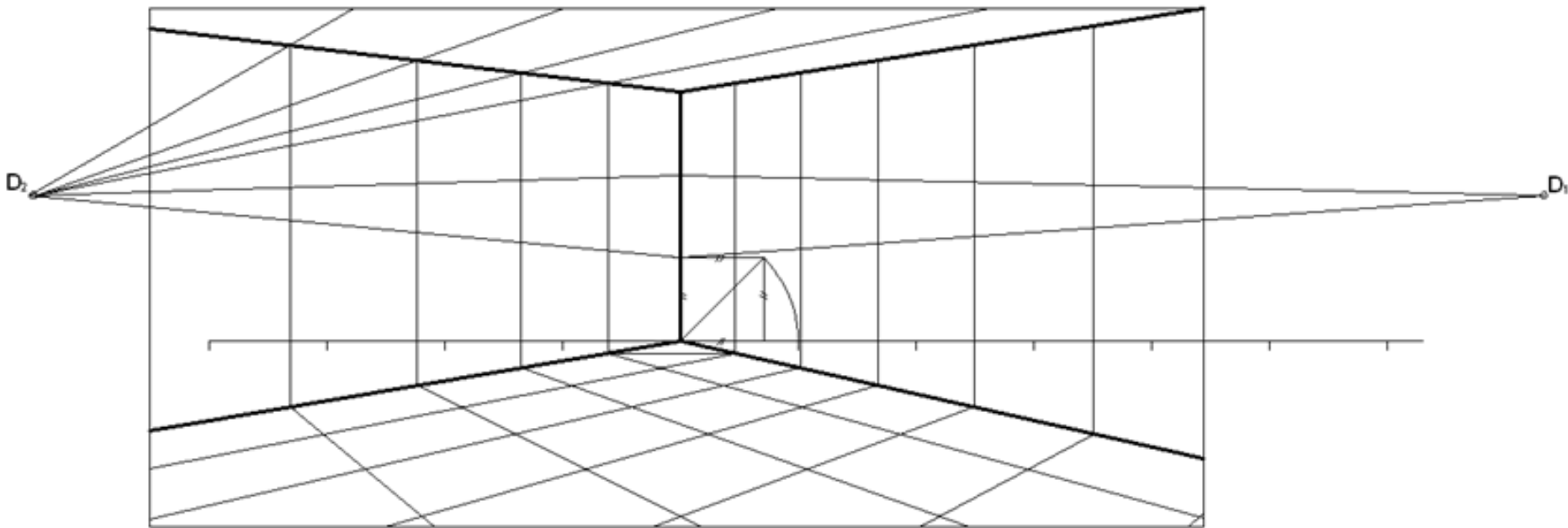




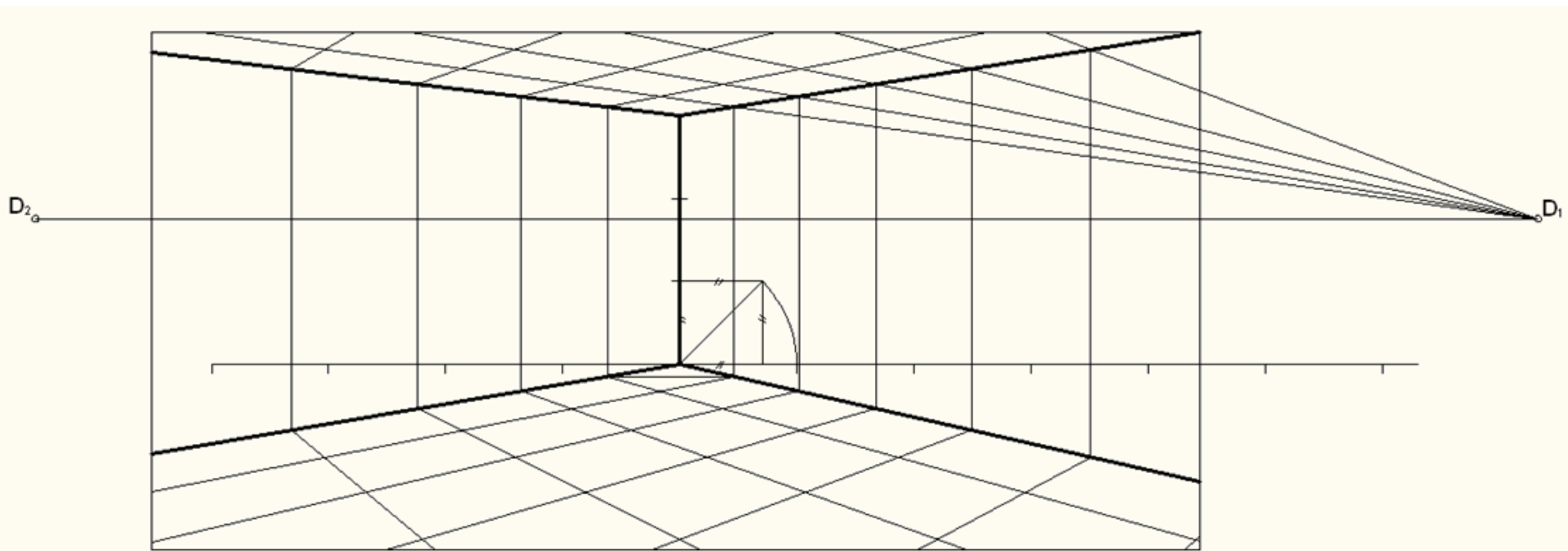
➤ Вычертите рамку картины.

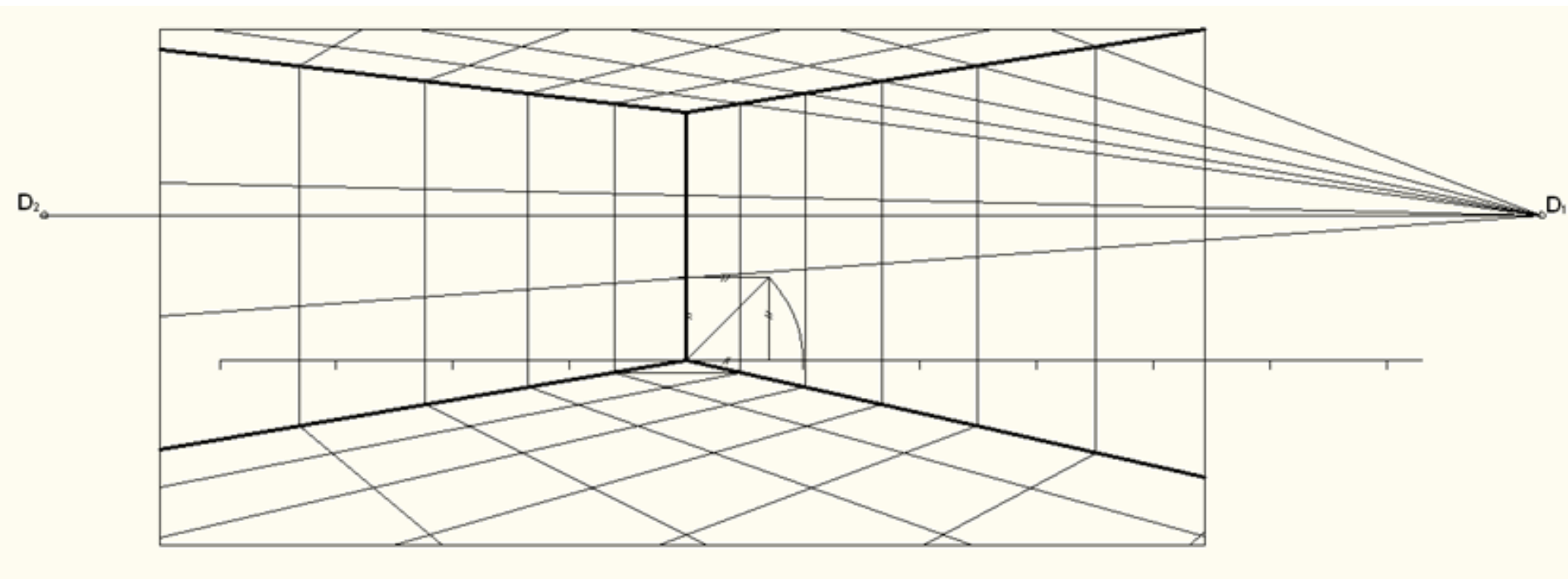


➤ Разбейте стены по ширине.

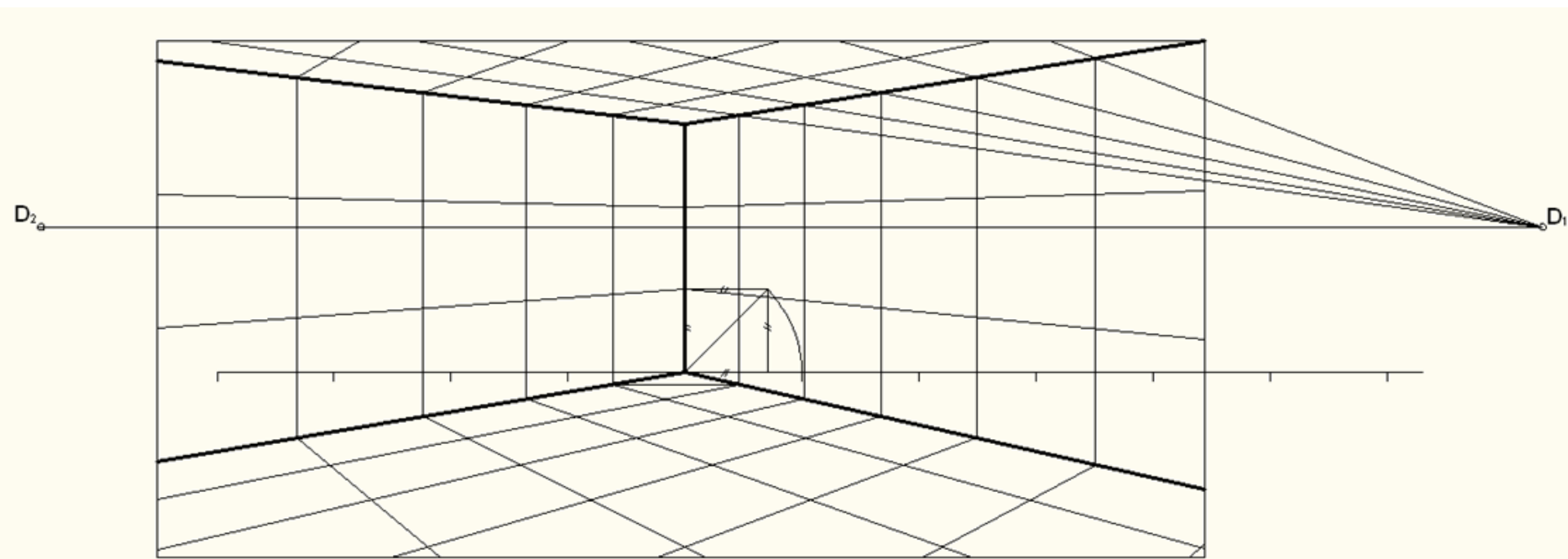


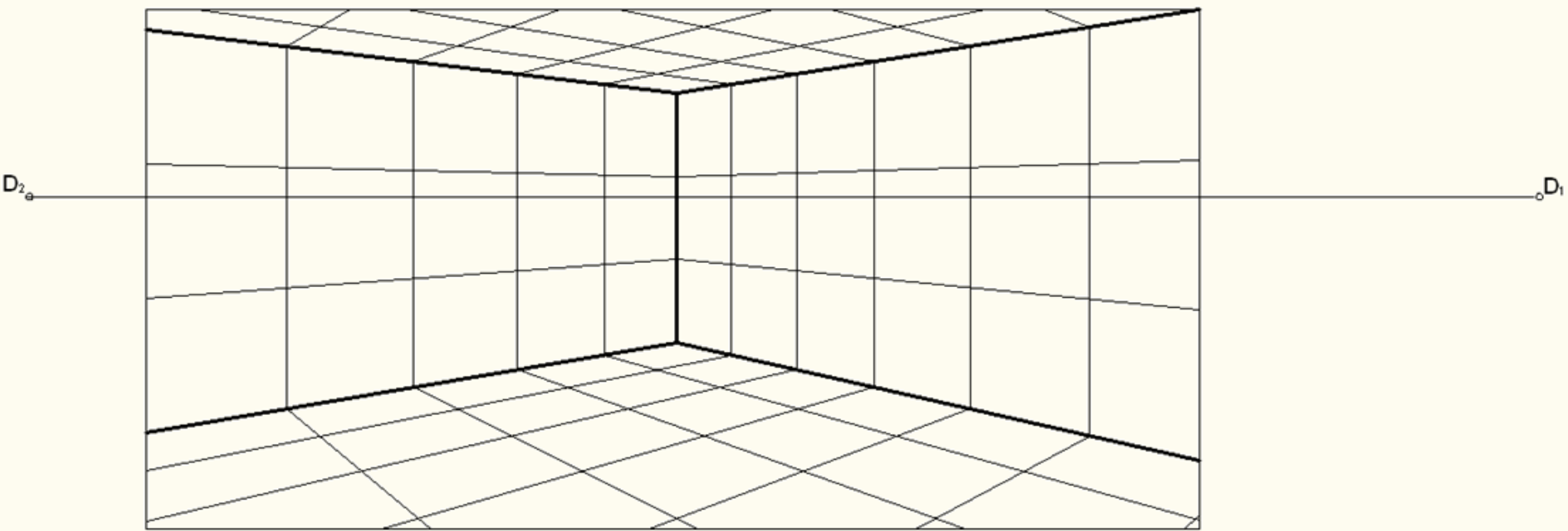
- Разбейте стены по ширине.
- Разбейте потолок на сетку квадратов.

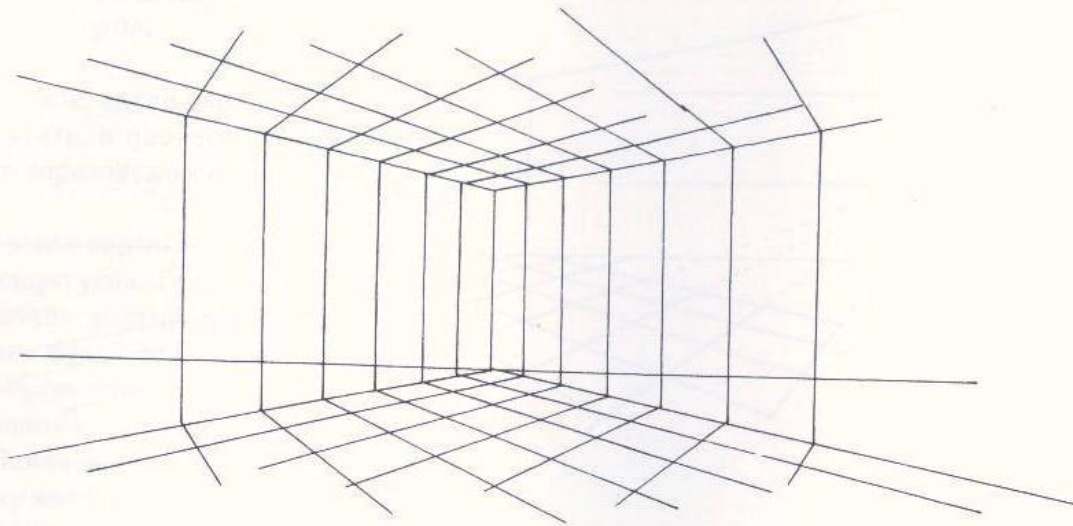




➤ Разбейте стены и потолок на сетку квадратов.

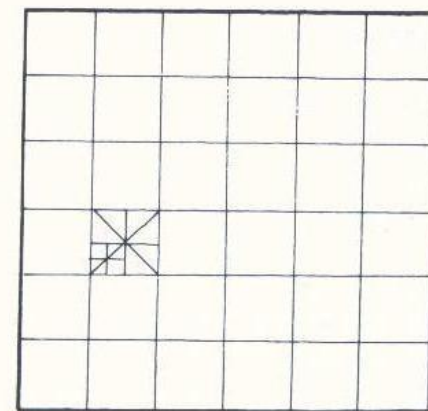
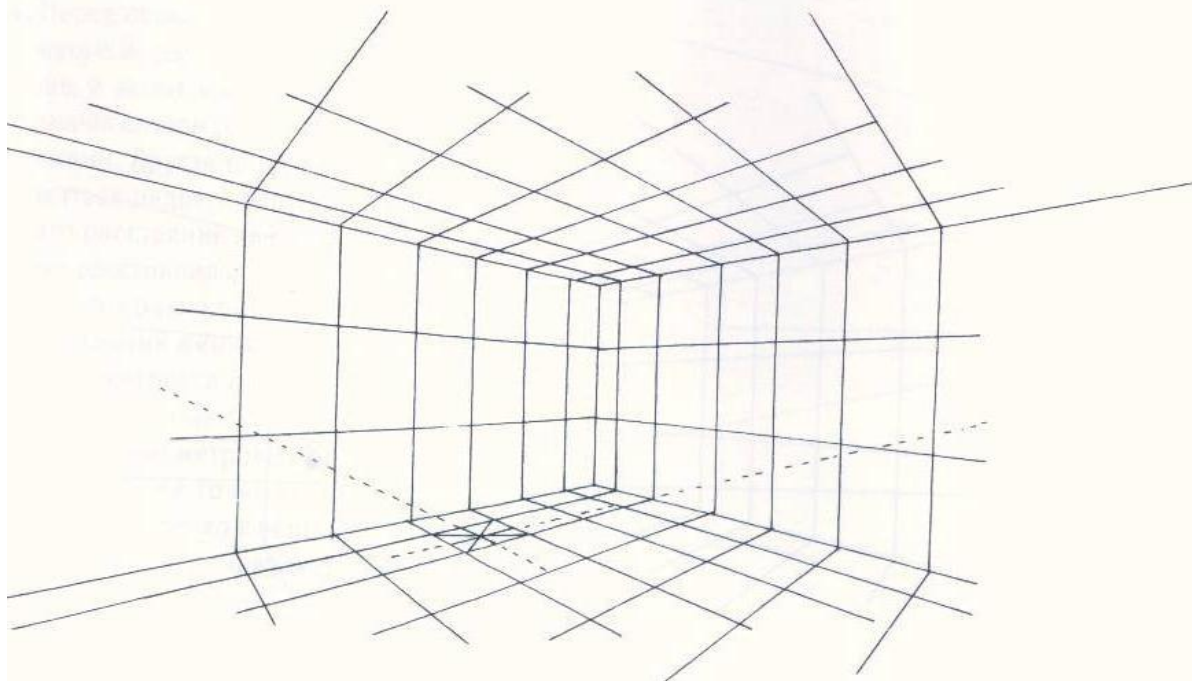






Слева. Решетка потолка выполняется тем же самым способом, что и решетка пола

Внизу. Расположение мебели рассчитывается точно так же, как и при перспективе в одну точку, с наложением решетки на план. Когда вы станете определять высоту и ширину мебели, вам не нужно будет работать с горизонталями. Ориентируйтесь на точки схода, но помните при этом, что все происходит на противоположной стене. Все, что изображается плоским на стене, определяется точкой схода на противоположной стене, но если требуется глубина, то следует выстраивать объекты относительно точки схода на стене, у которой они будут изображаться



Использование материалов презентации

Использование данной презентации, может осуществляться только при условии соблюдения требований законов РФ об авторском праве и интеллектуальной собственности, а также с учетом требований настоящего Заявления.

Презентация является собственностью авторов. Разрешается распечатывать копию любой части презентации для личного некоммерческого использования, однако не допускается распечатывать какую-либо часть презентации с любой иной целью или по каким-либо причинам вносить изменения в любую часть презентации. Использование любой части презентации в другом произведении, как в печатной, электронной, так и иной форме, а также использование любой части презентации в другой презентации посредством ссылки или иным образом допускается только после получения письменного согласия авторов.